

SANGRE EN FERELDEN™



UNA COLECCIÓN DE AVENTURAS PARA **DRAGON AGE** DE WALT CIECHANOWSKI, KEVIN KULP Y T.S. LUIKART

DRAGON AGE™



¡CORRERÁ LA SANGRE! ¡POR EL PUEBLO DE FERELDEN!

Las aventuras son el corazón de todo juego de rol, pero los ocupados DJ no siempre tienen tiempo para crear las suyas. *Sangre en Ferelden* contiene tres aventuras completas para el juego de rol de *Dragon Age*:

- En *La rabia ambarina*, los héroes deben adentrarse en la Espesura de Korcari para encontrar un ingrediente vital para una cura que salvará muchas vidas.
- En *Donde anidan las águilas*, los Personajes Jugadores son reclutados para buscar a la hija secuestrada de uno de los arls de Ferelden en las montañas de la Espalda Helada, donde moran los extraños y salvajes montañeses avvaritas.
- En *Una frágil red*, los héroes deben enfrentarse a un tipo de desafío completamente distinto, en el que prácticamente nada es lo que parece, mientras participan en una serie de mortíferas intrigas políticas en la capital de Ferelden, Denerim.

Estas aventuras son apropiadas para personajes de niveles 1 a 5, y añaden gran cantidad de detalles a cualquier campaña de *Dragon Age*. *Sangre en Ferelden* también contiene tres esquemas de aventura a los que puede darse cuerpo para dosis de acción aún mayores. ¡Tu campaña empieza aquí!



edge

WWW.EDGEENT.COM

BiOWARE™



ATENCIÓN



DRAGON AGE - SANGRE EN FERELDEN EDG2803

ISBN: 978-84-15334-19-4

EAN 13



9 788415 334194

Sangre en Ferelden es ©2012 Green Ronin Publishing, LLC. Todos los derechos reservados. Ninguna referencia a otro material protegido por copyright constituye en modo alguno una vulneración de los derechos de sus propietarios. *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 Estados Unidos, Canadá y otros países. Green Ronin, Adventure Game Engine y sus correspondientes logotipos son marcas comerciales de Green Ronin Publishing. Publicado en España por Edge Entertainment. Todos los derechos reservados.

DRAGON AGE™



SANGRE EN FERELDEN TRES AVENTURAS PARA DRAGON AGE

Sangre en Ferelden es ©2012 Green Ronin Publishing, LLC. Todos los derechos reservados. Ninguna referencia a otro material protegido por copyright constituye en modo alguno una vulneración de los derechos de sus propietarios.

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 Estados Unidos, Canadá y otros países.

Green Ronin, Adventure Game Engine y sus correspondientes logotipos son marcas comerciales de Green Ronin Publishing.

ISBN: 978-84-15334-19-4
Depósito Legal: SE 1533-2012

DISEÑO: WALT CIECHANOWSKI, KEVIN KULP, T.S. LUIKART

DISEÑO ADICIONAL: DAVID HILL, JEFF TIDBALL Y FILAMENA YOUNG

DESARROLLO: JEFF TIDBALL

EDICIÓN: EVAN SASS

DIRECCIÓN ARTÍSTICA Y DISEÑO GRÁFICO: HAL MANGOLD

ILUSTRACIÓN DE PORTADA: TYSHAN CAREY

CARTOGRAFÍA: JARED BLANDO, TYLER LEE Y WARREN HEISE

ILUSTRACIONES INTERIORES: YOANN BOISSONNET, ANDREW BOSLEY, EVEN MEHL AMUNDSEN Y CHRISTOPHE SWAL

EDITOR: CHRIS PRAMAS

EDITORIAL GREEN RONIN: BILL BODDEN, STEVE KENSON, JON LEITHEUSSER, NICOLE LINDROOS, HAL MANGOLD, CHRIS PRAMAS, EVAN SASS, MARC SCHMALZ Y JEFF TIDBALL

PRUEBAS DE JUEGO: NICHOLAS AGRANOFF, JOEL ALLAN, JOSH AUERBACH, TYLER CAREY, RUSSELL CARVER, WALT CIECHANOWSKI, HELENA CIECHANOWSKI, MICHAEL COLÓN, MARK DiPASQUALE, JAMISON DUFOUR, KEVIN FORST, PETER HENTGES, WES KOBERNICK, CHRISTIAN LINDKE, ERIC LYTLE, ANYA MESTEROFF, STEVEN MERRELL, MITCH RIGGER Y JASON WALDEN

EDGE ENTERTAINMENT

TRADUCCIÓN: CARLES ALBA GRIS

EDICIÓN: DARÍO AGUILAR PEREIRA

MAQUETACIÓN: EDGE STUDIO

EDITOR: JOSE M. REY



edge

WWW.EDGEENT.COM

INTRODUCCIÓN

¡Bienvenido a *Sangre en Ferelden*! Este libro contiene tres aventuras completas listas para jugar para el juego de rol de sobremesa de *Dragon Age*, basado en el videojuego de BioWare *Dragon Age: Origins*.

En **La rabia ambarina**, los héroes sobreviven a un ataque por sorpresa en la feria de una aldea, y tras dicho ataque deben viajar a la Espesura de Korcari para encontrar un ingrediente vital para la cura de la horrible enfermedad que los atacantes trajeron con ellos.

En **Donde anidan las águilas**, los PJ son reclutados para encontrar a la hija secuestrada de uno de los arls de Ferelden en las montañas de la Espalda Helada, donde habitan los extraños y salvajes montañeses avvaritas.

Finalmente, en **Una frágil red**, los héroes deben enfrentarse a un tipo de desafío completamente distinto, en el que prácticamente nada es lo que parece, mientras participan en una serie de mortíferas intrigas políticas en la capital de Ferelden.

Estas tres aventuras se presentan más o menos en un orden apropiado para el mismo grupo de PJ: **La rabia ambarina** se recomienda para héroes de nivel 1 y 2, y **Donde anidan las águilas** es para niveles 3 y 4. **Una frágil red** ha sido concebida para personajes de niveles 4 y 5, aunque puedes consultar la sección **Previsión de eventos** de la página 81 para algunas ideas sobre la forma en que puede presentarse esta aventura de modo que envuelva completamente a otra (u otras).

Al final de *Sangre en Ferelden*, también encontrarás tres ideas de escenario, cada una de las cuales presenta la estructura básica de una aventura a la que tú mismo podrás dar cuerpo.

Para utilizar las aventuras de *Sangre en Ferelden* deberás tener un ejemplar de la Caja Básica de *Dragon Age*. Probablemente esté disponible en el mismo sitio en el que has encontrado este libro.

Finalmente, ten en cuenta que solo los Directores de Juego de *Dragon Age* deberían leer el material presentado en *Sangre en Ferelden*. Si probablemente vas a jugar con un héroe en cualquiera de estas aventuras, deberías dejar de leer ahora. Enterarte por adelantado de los secretos de estas historias solo te arruinará la diversión.

Cada una de las aventuras de *Sangre en Ferelden* está dividida en partes y encuentros para ayudarte a comprender el esquema general de la acción. Cada parte es una colección de encuentros relacionados; empieza con una descripción general de la parte como conjunto, a veces continúa describiendo los entornos más importantes en los que tienen lugar los encuentros de dicha parte, y a continuación presenta cada uno de los encuentros. Las partes de la aventura, así como los encuentros que componen dicha parte, se presentan en el orden en el que probablemente tendrán lugar.

Cada encuentro presenta un único reto o una colección de desafíos relacionados (como un combate) que los PJ deben afrontar o superar. Cada uno está clasificado como un encuentro de interpretación, de exploración o de combate. Los encuentros de combate desafían a los PJ a utilizar sus habilidades y su ingenio para descubrir cosas sobre el

mundo y la historia, los encuentros de interpretación permiten a los PJ interactuar con los PNJ que forman parte de la aventura e influenciarlos, y los encuentros de combate implican batallas entre los PJ y sus enemigos. Aunque evidentemente es posible interpretar (por ejemplo) en un encuentro de exploración, la clasificación genérica te ayudará a saber lo que puedes esperar y a comprender la función que tiene dicho encuentro en la historia completa.

Cada encuentro tiene secciones de texto con un formato distinto para ayudarte a encontrar directamente la información que necesitas mientras estás en la mesa de juego.

Todo encuentro comienza con un breve resumen de la acción. A continuación, la mayoría de los encuentros cuentan con texto para leer en voz alta, ubicado en recuadros de color gris. A menudo, este texto está compuesto para que puedas limitarte a leerlo en voz alta a los jugadores cuando empieza dicho encuentro, pero es mejor y resulta más natural que parafrasees y embellezcas lo que está escrito, utilizando tus propias palabras para comunicar la información.

Unas palabras de advertencia: aunque la naturaleza preescrita del texto para leer en voz alta resulta de ayuda cuando los encuentros empiecen de la forma esperada, puede entrar en contradicción con lo que normalmente resultaría obvio si los PJ se aproximan a un encuentro concreto en un momento distinto, desde una dirección diferente (literal o figuradamente) o en compañía de otros PNJ. Un pasaje determinado seguirá aportándote pistas sobre los fragmentos de información importante que deberías comunicar a los jugadores, pero deberás adaptar los detalles para que concuerden con las circunstancias.

Después del texto para leer en voz alta de cada encuentro se presenta la descripción general de lo que tú, el DJ, debes saber sobre el encuentro y del modo en que la acción puede desenvolverse durante la partida. En la mayoría de los encuentros, esto incluye información específica sobre las tiradas que los personajes probablemente hayan de hacer. Las tiradas presentan un formato similar a “una **tirada de Voluntad (Coraje) con NO 13**” o “una **tirada enfrentada de Destreza (Sigilo) contra Percepción (Ver)**” para que te resulte más fácil verlas en el texto de un vistazo.

Algunos encuentros cuentan con pasajes adicionales de texto para leer en voz alta intercalados en la descripción general para que los leas si se reúnen ciertas condiciones particulares. Trátales del mismo modo que el texto para leer en voz alta que da comienzo a cada encuentro, salvo, obviamente, que únicamente los leerás cuando se apliquen las condiciones relevantes.

Algunos encuentros incluyen una sección de “Preguntas y respuestas”. Son preguntas que los PJ podrían plantear emparejadas con las respuestas que los diversos PNJ del encuentro podrían proporcionar. Las preguntas y respuestas se presentan en primera persona, igual que podrían expresarlas los personajes. No obstante, del mismo modo que el texto para leer en voz alta, te animamos a que adaptes las expresiones a la situación. Y por descontado, la expresión precisa de las preguntas solo se incluye para ayudarte a localizar la información correcta. En ningún caso deberías insistir en que los jugadores utilicen dichas expresiones o digan esas palabras concretas.



LA RABIA AMBARINA

POR WALT CIECHANOWSKI

La rabia ambarina es una aventura para un grupo de cuatro a seis personajes de niveles 1 o 2, aunque es fácil de adaptar para grupos de un nivel mayor. Si juegas con un grupo más pequeño, de solo dos o tres jugadores, puede que quieras empezar esta aventura a nivel 2 o incluso 3. Tus héroes deberían disponer de una combinación equilibrada de atributos para manejar los encuentros de combate, de exploración y de interpretación.

Esta aventura da por hecho que los Personajes Jugadores están empezando su carrera de aventureros, y estos pueden incluso provenir de Sothmere, la aldea en la que da comienzo la aventura.

RESUMEN DE LA AVENTURA

En **La rabia ambarina**, los PJ disfrutaban de un festival celebrado en una aldea en honor a un nuevo fuerte que será construido cerca. Desgraciadamente, la aldea es atacada por acechadores chasind que han sido transformados en salvajes descerebrados por culpa de una enfermedad mítica conocida como la rabia ambarina. Aunque los PJ son capaces de defenderse de esta amenaza, numerosos aldeanos (y quizá uno o más PJ) han sido infectados con la enfermedad. Por suerte, una sabia del lugar cree conocer la receta de una

cura, pero esta requiere una hierba extremadamente rara, el musgo de sombra, del que solo se sabe que exista en una única gruta en la Espesura de Korcari. Lo que es peor, la cura debe aplicarse antes de que pasen tres días o los infectados se convertirán para siempre en sociópatas descerebrados.

La incursión de los rabiosos se vio precipitada por la nueva Ruina que ha aparecido en las profundidades de la Espesura de Korcari. Esta creciente Ruina ha infectado la flora y la fauna locales y ha obligado a algunas comunidades chasind a desplazarse más al norte. A medida que la espesura septentrional se va poblando más y más, algunos chasind empiezan a mirar hacia las Tierras Interiores en busca de nuevos hogares.

Varios chamanes chasind, preocupados porque el nuevo fuerte pueda dificultar esta migración hacia el norte, organizaron una partida de incursión el día anterior al inicio de esta aventura para detener su construcción y barrer los asentamientos cercanos. Dado que los guerreros fereldenos tienden a estar protegidos por pesadas armaduras, los chasind bañaron sus armas con veneno para que incluso un rasguño pudiera matar a un luchador protegido. Desgraciadamente, los ingredientes fueron reunidos en una zona corrompida por la Ruina. El veneno resultante creó la rabia ambarina, que infecta a todo el que entra en contacto con ella o permanece en sus proximidades durante demasiado tiempo. La primera partida de incursión sucumbió a la rabia ambarina en cuestión de horas, y sus miembros se convirtieron en "rabiosos".



Muchos de estos rabiosos se volvieron contra los suyos, mientras que otros, que recordaban parcialmente su misión, siguieron avanzando a través de la aldea de Wichford, junto al río, hasta Sothmere. Para cuando llegaron allí, ya eran salvajes descerebrados, interesados únicamente en matar. Mientras los PJ y los residentes de Sothmere tratan con estos rabiosos, los propios chasind han estado ejecutando a los chamanes responsables de la rabia ambarina, y persiguen a sus hermanos corrompidos para que no erradiquen la cultura chasind al completo.

Los PJ viajan a la Espesura de Korcari para encontrar el musgo de sombra, topándose con muchos peligros por el camino. Mientras participan en esta búsqueda, deberán tomar una serie de dolorosas decisiones morales y, cuando regresen a Sothmere, descubrirán que ser Vilem, el comandante del fuerte, ha puesto en marcha sus propios planes para tratar con la rabia ambarina, amenazando a la misma gente que los PJ intentan salvar.

Ser Vilem no se alegró de la decisión de Sothmere de permitir que sus aldeanos infectados vivieran, y pone en marcha un plan mientras los PJ no están. Envía un mensajero al castillo del bann Karel Dusic, el bann más cercano de la región. Afortunadamente para ser Vilem, una magistrada de la cámara negra (una árbitra nombrado por el rey) que actualmente se encuentra en la corte del bann Dusic le debe un favor al padre de ser Vilem. Este envía un mensajero para que lleve a esta magistrada, ser Gelda, a Sothmere con el fin de que arbitre a su favor y le permita ejecutar a los aldeanos infectados.

Mientras tanto, la segunda oleada de rabiosos alcanza a los residentes de Wichford que vuelven a casa tras el festival de Sothmere. Habiendo sobrevivido al angustioso ataque en Sothmere, estos fereldenos acribillan a los rabiosos con flechas, matándolos con pérdidas mínimas entre los suyos.

En el tercer día tras el ataque inicial, ser Gelda llega e inicia un proceso; su llegada es anterior a la de los PJ, ya sea temprano o por la tarde. Escucha los argumentos de ser Vilem y del alguacil Milo, así como otros testimonios. También observa a las víctimas, que ahora son rabiosos, y dicta sentencia a favor de ser Vilem. El alguacil Milo ruega clemencia, pues su hija se encuentra entre los afligidos; de este modo, en vez de quemar vivas a las víctimas, ser Gelda les permite una muerte más rápida cortándoles la garganta. Justo antes de que la sentencia se cumpla, vuelven los PJ.

ACERCA DE LA RABIA AMBARINA

La rabia ambarina es una enfermedad mágica que asoló lo que actualmente es Ferelden durante la Primera Ruina. Se creyó que el brote original era un experimento demoníaco. La rabia ambarina actual fue creada cuando varios chamanes chasind, buscando una manera de hacer que sus guerreros fueran más efectivos contra los soldados con armadura, utilizaron accidentalmente hierbas que habían sido corrompidas por una nueva Ruina.

La rabia ambarina incrementa la potencia en bruto de un individuo a expensas de su intelecto; sus víctimas se

convierten en salvajes descerebrados ansiosos por matar a quien esté en su camino. Un "rabioso", que es como se llama a un humanoide infectado, queda señalado por una piel con ictericia, grandes músculos con venas protuberantes, ojos de mirada salvaje y espuma que le sale de la boca. La inteligencia de un rabioso es comparable a la de un animal; no es posible razonar con un rabioso o interrogarlo.

Los rabiosos suelen atacar zonas que les resulten familiares de sus vidas anteriores o seguir llevando a término sus últimas metas previas a la rabia. Si, por ejemplo, se le ordenase a un chasind que ayudara a tomar un fuerte, después de su transformación seguiría dirigiéndose al fuerte, pero a un paso menos cauteloso y atacando a todo el que encontrara en su camino. En cuanto llegara al fuerte, solo estaría interesado en matar, y únicamente permanecería el tiempo suficiente para atacar a cualquier persona visible antes de buscar comida y sangre en algún otro lugar.

Los rabiosos crean a otros de su especie transmitiendo la afección a sus víctimas. Normalmente, esto ocurre a través de un mordisco. Un rabioso tiene el instinto natural de morder a sus víctimas. De este modo, transmite la enfermedad con una proeza de 3 PP. Un personaje puede resistir la rabia ambarina, pero esto es casi imposible; requiere superar una **tirada de Constitución (Vigor) con NO 21**. Cualquier humanoide puede convertirse en un rabioso. Aunque las personas sabias especulan que es posible que un animal porte la enfermedad, no se ha visto ninguno.

La piel de un personaje se ve afectada por ictericia, y este padecerá una leve fiebre (-1 a todas las tiradas). También exuda una versión menor del olor de un rabioso completo, que puede detectarse con una **tirada de Percepción (Olfato) con NO 15**. Si no es tratado, el personaje se transforma totalmente en un rabioso en un plazo de 3 + Constitución horas.

Los rabiosos actuales disponen de una versión más potente si cabe de la rabia ambarina, en forma de un veneno líquido que utilizan para bañar sus armas. Un arma recubierta del veneno ambarino es más potente que el mordisco de un rabioso, infectando a una víctima con una proeza que solo cuesta 1 PP. Un rabioso también puede envenenar un arma bañándola en su propia sangre. Esta forma de transmisión cuesta 2 PP.

Por suerte, los rabiosos tienen una corta esperanza de vida. Debido a su naturaleza asesina, la mayoría de los rabiosos son cazados y asesinados durante los primeros días de su existencia. Aunque los rabiosos comen (normalmente carne cruda), no duermen ni se protegen adecuadamente de los elementos. Incluso si un rabioso se las arregla para evitar estos peligros, su corazón no puede soportar durante mucho tiempo su metabolismo acelerado y explota en 1d6+3 días. Lo que hace que los rabiosos sean peligrosos a gran escala es el hecho de que pueden transmitir la rabia ambarina antes de morir.

La única cura conocida de la rabia ambarina es un brebaje mágico que requiere musgo de sombra, un ingrediente extremadamente raro. En el pasado, unas criaturas llamadas duendes de fuego enseñaron a los alamarri el modo de curar la rabia ambarina y les proporcionaron el musgo de sombra. No obstante, la avaricia humana condujo a muchos alamarri a asaltar las arboledas de los duendes de

fuego y robar el musgo de sombra, disminuyendo de este modo también la población de duendes de fuego. Con el tiempo, tanto la rabia ambarina como el musgo de sombra se convirtieron en leyenda, y hoy día nadie recuerda la naturaleza exacta de la relación entre los duendes de fuego y el musgo de sombra.

IMPLICACIÓN DE LOS PERSONAJES

La manera más simple de implicar a los PJ es conectarlos a Sothmere o a las Tierras Interiores en general. Si estás utilizando esta aventura para empezar una campaña de *Dragon Age*, puedes dictar sencillamente que los PJ provienen de Sothmere o que tienen familiares allí. El Festival de la Inauguración proporciona una excusa para que incluso los PJ que más han viajado regresen a Sothmere.

Si los PJ no tienen lazos con las Tierras Interiores, simplemente se tropiezan con la aldea durante sus viajes o se sienten intrigados de algún otro modo cuando oyen hablar del Festival de la Inauguración en otras aldeas cercanas. En este caso, puede que quieras permitir que los PJ pasen algo más de tiempo en Sothmere antes de empiecen los acontecimientos de **La rabia ambarina**, tal vez incluso unos cuantos días, con el fin de establecer relaciones con algunos de los aldeanos que después serán infectados.

Si resulta apropiado, puede que también quieras volver a presentar PNJ amistosos de aventuras anteriores de los héroes en el Festival de la Inauguración.

En cualquier caso, deberías asegurarte de que los PJ tengan un motivo para preocuparse por el destino de los aldeanos infectados de Sothmere después del ataque inicial de los rabiosos.

MUERTE DE LOS PERSONAJES

Dragon Age es un juego de fantasía oscura, y la muerte de los personajes es siempre una posibilidad. Hay numerosos encuentros en **La rabia ambarina** que presentan una posibilidad real de que los personajes mueran. Sin embargo, también hay encuentros que proporcionan puntos de "acceso" naturales para los personajes de sustitución.

A menos que los PJ hagan algo drástico durante el Festival de la Inauguración, la primera ocasión probable de muerte de los PJ es el ataque de los rabiosos en **Primera parte: Bienvenidos a Sothmere**. Inmediatamente después, los PJ deben esforzarse por hallar el modo de mantener a los aldeanos a salvo, así como prestar su ayuda a la búsqueda. Esta es la oportunidad perfecta para presentar a un nuevo PJ que también haya perdido a un amigo o familiar a causa de la rabia ambarina.

Presentar nuevos PJ durante la propia búsqueda es un poco más difícil, pero no demasiado. El mundo de Thedas es un lugar peligroso, y el único superviviente de un ataque de bandidos o un viajero rebelde querrán compañía que garantice su seguridad, aunque los PJ no vayan en la dirección correcta.

Si deseas añadir una motivación inmediata para un nuevo PJ, puedes determinar que empieza la partida infectado y que necesita la cura para sí mismo. Ten cuidado con esta aproximación; puede que un PJ así lo pase mal para convencer al grupo de que lo acepte sin garantías.

DEJAR QUE LOS JUGADORES ELIJAN

Hay numerosas decisiones que los jugadores podrían tomar que pueden alterar el curso previsto de esta aventura. Esto es de esperar, y es mejor acabar prematuramente **La rabia ambarina** que guiar linealmente a los jugadores hacia un final indeseado. Hay que tomar decisiones difíciles, y el peso de tales decisiones se perderá si los jugadores tienen la sensación de que los obligaste a girar a la izquierda cuando querían girar a la derecha.

Además, lo que a primera vista podría parecer un final prematuro para la aventura puede ser en realidad una complicación. Por ejemplo, incluso si los PJ deciden pasar por la espada a los aldeanos infectados de Sothmere, ello no implica que no puedan embarcarse en la búsqueda de todos modos. Incluso si los PJ no tienen interés en motivaciones adicionales, el alguacil (o hasta ser Vilem) podría ofrecerles dinero a los PJ por encomendarse a la búsqueda. Y siempre queda esa segunda oleada de rabiosos si la primera fracasó en motivar a los jugadores.

COMPLICACIONES INCÓMODAS

En *Dragon Age*, no todas las decisiones conducen a un final feliz. Del mismo modo que los jugadores pueden determinar el curso de la aventura mediante las acciones de sus PJ, tú también puedes alterar **La rabia ambarina** para hacer que la partida sea aún más oscura. Se indican algunos giros oscuros adicionales, pero ten en cuenta que si decides incorporarlos, tendrás que cambiar ciertas partes de la aventura (específicamente, la **Sexta parte: El tramo final**).

LA TRAICIÓN DE BOGDAN

El bando de Bogdan pierde la votación sobre lo que debería hacerse con los aldeanos infectados de Sothmere, pero no por mucho. Es posible que organice una incursión al granero de los aldeanos infectados y lo incendie completamente mientras los PJ no están. Su éxito (en caso de darse) y el modo en que reaccionen los PNJ tendrán sin lugar a dudas efectos sobre el regreso de los PJ. En vez de llegar para ver a ser Gelda juzgando a los aldeanos infectados, los PJ podrían ser invitados al juicio de Bogdan, con la notoria ausencia del granero en el paisaje.

UNA SEGUNDA OLEADA EXITOSA

Tal como están planeados los eventos, los asistentes al festival de Wichford exterminan a la segunda oleada de rabiosos. Sin embargo, es posible que los rabiosos tomen una ruta distinta cruzando terreno más difícil y ataquen Fuerte Sothmere o incluso la propia aldea.



Si decides que la segunda oleada de rabiosos consigue llegar a Sothmere, también deberás decidir cuán capaces son los aldeanos de resistir la nueva avalancha de ataques. ¿Muere algún PNJ importante en este ataque? ¿Qué nuevos aldeanos son infectados? ¿Las víctimas originales son liberadas o pasadas por la espada? ¿Los aldeanos reconsideran mantener con vida a los infectados ahora que hay una amenaza continua? ¿Insiste ser Vilem en que todos los aldeanos no infectados se dirijan al fuerte?

TODO PARA NADA

La vieja Stoyanka no está segura de si la receta para la cura de la que dispone funcionará realmente. Esto resulta especialmente problemático si los PJ intentan llegar a algún acuerdo con el musgo de sombra, como por ejemplo, dejando algo del mismo en la cueva para los duendes de fuego o compartiendo un poco con ser Vilja.

Puedes decidir que la receta simplemente no funciona en absoluto. O bien la receta de la vieja Stoyanka es mala, o bien la sabia es asesinada mientras los PJ están en mitad de la búsqueda. Aunque la primera decisión es un poco cruel, no cabe duda de que representa la palabra “oscura” en “fantasía oscura”. En el segundo caso, podrías permitir que un PJ que hable chasind encuentre la receta para la cura en la casa de la vieja Stoyanka y que intente elaborarla él mismo. Ello requeriría una **tirada avanzada de Astucia (Saber arcano) con NO 11** y un umbral de éxito de 15. Dos fracasos arruinan el brebaje.

LA LOTERÍA

La vieja Stoyanka necesita el musgo de sombra para elaborar una cura para los aldeanos infectados. Presumiblemente, tendrá suficiente para curar a los aldeanos de la primera oleada, así como a cualquier PJ infectado. Depende de ti decidir si queda bastante para los aldeanos infectados de Wulverton o para una segunda oleada de aldeanos infectados de Sothmere. Si los PJ solo traen parte del musgo de sombra de la gruta, es posible que la vieja Stoyanka solo pueda elaborar curas para unos cuantos infectados. Los PJ y los aldeanos tendrán que decidir quién vive y quién muere.

PRIMERA PARTE

BIENVENIDOS A SOTHMERE

Los terratenientes de Sothmere tienen una vida dura. Sus tierras son menos fértiles que en otras partes de Ferelden, su temporada de crecimiento es corta y sus artesanos son escasos en número. Además, la proximidad de Sothmere a la Espesura de Korcari la convierte en un lugar peligroso en el que vivir. No cabe duda de que existen territorios en los que sembrar es más fácil, incluso para los tenaces fereldenos del sur. Así que, ¿por qué viven aquí?

La respuesta es para ganarse el pan. Los granjeros de Sothmere cultivan campos de ryott, un cereal rico en proteínas que es muy apreciado por todo Ferelden. El ryott crece con marcada dificultad, y el valle en el que se encuentra Sothmere es una de las pocas zonas en las que prospera.

Sothmere anida en un cómodo valle entre altas colinas, aprovechando un riachuelo que fluye a través de él y que desaparece en una ciénaga al suroeste; dicho riachuelo se extiende hasta el río Sudrand durante la temporada de lluvias. Un fuerte provisional de madera construido en la cima de una alta colina al sur domina Sothmere. Este fuerte de madera, llamado coloquialmente “Fuerte Sothmere”, está guarnecido por una docena de soldados y es dirigido por ser Vilem, un joven caballero de carácter impetuoso.

Sothmere se ha visto recientemente afectada por la construcción planificada de un fuerte de piedra para sustituir el Fuerte Sothmere, de madera. Recientemente, el arl Voychek Neruda ha recibido informes de que las incursiones de acechadores chasind han ido en aumento. Dándose cuenta de que rendir los campos de ryott a los chasind lo privaría de un valioso recurso, el arl ha decidido mejorar este puesto de avanzada militar. Ahora se están construyendo nuevos edificios que alberguen a los trabajadores necesarios para completar esta tarea, y en el plazo de unos meses, la tranquila aldea será un pueblo próspero.

Esto les ha dado a los aldeanos de Sothmere un motivo de festejo, y van a celebrar el Festival de la Inauguración. Visitantes y artistas han venido de toda la región y han levantado tiendas que ahora marcan los límites de la aldea. El festival ha sido planificado como un evento de tres días que coincide con el comienzo de la temporada de siembra. Cada día estará repleto de entretenimientos y festejos, y la propia ceremonia de inauguración está prevista para el último día.

CREACIÓN DE LA ATMÓSFERA

Un festival en una aldea puede parecer algo fuera de lugar en una tétrica aventura de fantasía oscura. No te preocupes: el tiempo ha conspirado para darle a esta colorida ocasión un tinte sombrío. El cielo es una grisácea capa de nubes con el estallido ocasional de un relámpago. Una fría llovizna rocía el valle y hace que los asistentes al festival estén pegajosos e incómodos. Una ligera brisa también atraviesa el valle, helando a la gente en sus húmedas vestiduras y en ocasiones tirando objetos ligeros al suelo.

La llovizna y el tráfico a pie han hecho que la tierra se convierta en lodo. Las botas y las faldas o calzones largos tienen los extremos manchados, mientras que aquellos que participan en juegos están cubiertos de lodo de pies a cabeza. La mayoría de los aldeanos se quitan el calzado y se arremangan los calzones para estar mejor, pero no cabe duda de que el tiempo está enfriando los festejos.



1. EL FESTIVAL DE LA INAUGURACIÓN

ENCUENTRO DE INTERPRETACIÓN

Los PJ experimentan el Festival de la Inauguración en Sothmere y conocen a algunos de los PNJ destacables.

A pesar de que el cielo gris ha vertido una constante y fría llovizna desde esta mañana, el valle de Sothmere se halla en medio de una gran celebración, que parece centrarse justo en el exterior de la aldea. Los campos están cubiertos de puestos y de atracciones, y los artistas caminan entre la muchedumbre para atraerla con sus actuaciones.

¿Qué preferiríais explorar primero, el campo o los puestos?

Se han dispuesto grandes puestos y mesas de artesanía, comida y juegos. Artistas de toda clase deambulan entre el gentío, atrayéndolo mediante proezas de malabarismo, prestidigitación, música y canto, o tentándolo con formas de entretenimiento más privadas. El vino, el hidromiel y el ryott corren con libertad. En definitiva, se trata de una ocasión festiva, que solo se ve levemente perjudicada por el tiempo (consulta el recuadro).

Los PJ visitantes tienen problemas para encontrar alojamiento, pues Sothmere carece de posadas. A menudo, un visitante puede hospedarse como el invitado de un aldeano, pero con el festival, todas las habitaciones sobrantes están ocupadas. A menos que los PJ tengan un amigo o familiar en Sothmere, tendrán que montar una tienda o dormir bajo las estrellas.

Este encuentro permite que los PJ disfruten y tal vez participen en los juegos y las risas. Uno de los juegos favoritos es el de “castigar a los engendros tenebrosos”, en el que los competidores lanzan hachas a tablones de madera pintados con imágenes de estas criaturas. Otros juegos incluyen la arquería, el duelo (con armas de madera), el lanzamiento de cuchillos y la lucha.

Los juegos deberían resolverse como tiradas enfrentadas. Si el juego admite muchos participantes, un personaje determinado también debe superar un NO de 13 para ganar. Por ejemplo, si dos PJ deciden jugar a castigar a los engendros tenebrosos, ambos harán una **tirada de Fuerza (Hachas) con NO 13**. Si ninguno de los dos la supera, una tercera persona ganará la competición. Si ambos la pasan, el PJ con el mayor grado de éxito (reflejado en la cualidad de medición del éxito del dado dragón) ganará el juego.

Además de competiciones, el festival alberga numerosos puestos de artesanía y comida. Aunque la primavera en Sothmere solo es un poco más cálida que el invierno, los artesanos intentan vender ropa más ligera y botas nuevas a los asistentes al festival mientras que los cocineros ansían vender lo último que queda de su comida en conserva al tiempo que preparan la carne fresca de las primeras cacerías de la temporada.





Los artistas también acosan a los asistentes al festival, entreteniéndolos con la esperanza de recibir unas monedas de plata a cambio de las molestias.

Bardos, bailarines, malabaristas e ilusionistas (muchos de estos oficios a menudo representados por un mismo artista) deambulan por la feria para entretener a niños y adultos. Las prostitutas tientan a los asistentes al festival ofreciendo calor y compañía fuera del alcance de la lluvia. Los juegos y las diversiones duran hasta la caída de la noche, momento en que se sirve un inmenso banquete a la luz de las velas y todos vuelven dando tumbos a sus hogares o tiendas para descansar hasta la mañana.

Hay numerosos PNJ notables a los que los PJ pueden conocer, muchos de los cuales poseen lazos con el resto de la aventura. Puede encontrarse a estos PNJ en la feria, y en sus descripciones en las próximas secciones se proporcionan notas acerca del modo en que los PJ podrían conocerlos.

Puedes proseguir con el próximo encuentro, ¡Rabiosos!, una vez que tus jugadores hayan tenido el tiempo suficiente para disfrutar del festival. El ataque de los rabiosos puede tener lugar durante cualquiera de las tres tardes del festival. Esta próxima escena da por hecho que los PJ se unen a la congregación en la tienda principal para asistir al festín del final de la jornada, pero los PJ que se encuentren en cualquier otra parte del valle seguirán siendo víctimas del ataque de los rabiosos.

ALGUACIL MILO KOVIC

Burgomaestre de Sothmere y padre amoroso.

ATRIBUTOS (CONCENTRACIONES)

1	ASTUCIA (SABER MILITAR)
3	COMUNICACIÓN (LIDERAZGO, PERSUASIÓN)
2	CONSTITUCIÓN
3	DESTREZA (MONTAR)
4	FUERZA (HOJAS PESADAS, LANZAS)
0	MAGIA
1	PERCEPCIÓN
2	VOLUNTAD (CORAJE)

VALORES DE COMBATE

VELOCIDAD	SALUD	DEFENSA	ARMADURA
12 (7)*	55	12 (14)*	0 (10)*

ATAQUES

ARMA	ATAQUE	DAÑO
ESPADA LARGA	+6	2D6+4
LANZA A DOS MANOS	+6	2D6+4
PUÑO	+3	1D3+4 (1D3+5 CON GUANTELETE)

APTITUDES

PROEZAS PREDILECTAS: *Golpe doble (3 PP)*, *Golpe poderoso*.

TALENTOS: *Arquería (Aprendiz)*, *Combate con armas a dos manos (Aprendiz)*, *Combate con arma y escudo (Experto)*, *Entrenamiento con armaduras (Experto)*.

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

*DURANTE EL FESTIVAL, EL ALGUACIL MILO NO LLEVA ARMADURA. UTILIZA LAS ESTADÍSTICAS ENTRE PARÉNTESIS SI MÁS TARDE ES ENCONTRADO VISTIENDO SU ARMADURA Y EMBRAZANDO SU ESCUDO.

EQUIPO

CORAZA PESADA, ESPADA LARGA, ESCUDO MEDIANO, LANZA A DOS MANOS.

ALGUACIL MILO KOVIC

Además de su deber regional, el alguacil Milo es el burgomaestre de Sothmere. Un hombre anciano, su pierna derecha resultó gravemente herida en batalla y nunca sanó correctamente. Camina con una cojera y se retuerce de dolor si debe utilizar la pierna con demasiada frecuencia. El alguacil Milo siempre está deseoso de oír hablar sobre aventuras, y ofrece pagarle una cerveza a cualquier aventurero que esté dispuesto a relatar una historia.

Aunque le resulta doloroso moverse, el alguacil comprende que debe ser visto en este festival y generalmente puede encontrárselo en cualquier puesto con un taburete libre en el que pueda sentarse mientras conversa con el vendedor. También puede encontrárselo “acechando” a ser Vilem, de quien espera que acepte cortejar a su hija Wanda.

WANDA KOVIC

Wanda es hija única del alguacil Milo. Este la tuvo tarde, y Wanda no ha empezado a entrar en la adultez hasta ahora. Es atractiva, y su constitución esbelta contradice su fuerte espíritu, pues Wanda ha estado cuidando del alguacil Milo

WANDA KOVIC

Joven despreocupada... y soltera.

ATRIBUTOS (CONCENTRACIONES)

1	ASTUCIA
2	COMUNICACIÓN
0	CONSTITUCIÓN
2	DESTREZA (MONTAR)
-1	FUERZA
0	MAGIA
3	PERCEPCIÓN
2	VOLUNTAD (CORAJE)

VALORES DE COMBATE

VELOCIDAD	SALUD	DEFENSA	ARMADURA
12	33	12	0

ATAQUES

ARMA	ATAQUE	DAÑO	ALCANCE
ARCO CORTO	+2	1d6+4	16/32 METROS
DAGA	+2	1d6	-
ESPADA CORTA	+2	1d6+1	-

APTITUDES

PROEZAS PREDILECTAS: *Postura defensiva, Recarga rápida.*

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

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

EQUIPO

ESPADA CORTA, DAGA, ARCO CORTO, 20 FLECHAS.

desde que su madre murió, hace varios años. El alguacil Milo quiere casarla con un noble, concretamente con ser Vilem, pero a Wanda le agrada bastante la vida en Sothmere y no alberga deseos de marcharse.

A Wanda le gusta bailar, y puede encontrársela con otros aldeanos en muchas de las danzas regionales que se llevan a cabo enfrente de las bandas de música. No está especialmente interesada en ser Vilem, y puede que agarre a un PJ para que baile con ella si sospecha que su padre está considerando presentarla.

VIEJA STOYANKA

La vieja Stoyanka es la sabia de Sothmere. Es una apóstata con sangre chasind en sus venas. Su avanzada edad y el aislamiento de Sothmere la han librado de las molestias de los Templarios, que tienen objetivos más desafiantes que perseguir a una anciana encorvada y medio loca cuyos "encantamientos mágicos" a menudo son tan solo remedios con hierbas. La vieja Stoyanka tiene una voz áspera y rasposa, y resulta un poco difícil oírla.

Durante el festival, la vieja Stoyanka puede ser encontrada apoyada en su bastón de caminar, que es poco más que una rama muy nudosa, mientras observa un juego u otra atracción. Si un PJ se cruza en su camino, hará un comentario críptico pero acertado sobre este, basado en la observación que hace de él.

VIEJA STOYANKA

Sabia de Sothmere

ATRIBUTOS (CONCENTRACIONES)

3	ASTUCIA (CURACIÓN, SABER ARCANO, SABER DE LA NATURALEZA)
2	COMUNICACIÓN
-1	CONSTITUCIÓN
-1	DESTREZA (BASTONES)
-2	FUERZA
6	MAGIA (LANZA ARCANA)
3	PERCEPCIÓN
4	VOLUNTAD (FE)

VALORES DE COMBATE

VELOCIDAD	SALUD	DEFENSA	ARMADURA
9	30	9	0

ATAQUES

ARMA	ATAQUE	DAÑO	ALCANCE
BASTÓN DE CAMINAR	+1	1d6-2	-
DAGA	-3	1d6-1 (MITAD DEL DAÑO)	-
LANZA ARCANA	+8	1d6+6	16 METROS

APTITUDES

POTENCIA MÁGICA: 16 **PUNTOS DE MANÁ:** 20

PROEZAS PREDILECTAS: *Hechizo potente, Lanzamiento hábil.*

TALENTOS: *Lingüística (Chasind antiguo).*

GRUPOS DE ARMAS: *Bastones, pelea.*

EQUIPO

BÁCULO, DAGA, VARIOS FETICHES, ABUNDANTES HIERBAS Y EXTRAÑOS TALISMANES.

La vieja Stoyanka conoce muchos rituales salvajes que no están enumerados aquí. Deberías sentirte libre de otorgarle algunas capacidades extrañas para destacar su misticismo.

OLEK. EL PAYASO

Olek es un elfo dalishano que viaja con una pequeña familia de artistas. Tiene una apariencia extraña para un elfo: sus orejas son más grandes de lo normal, y posee una prominente nariz a juego. Sus brazos y piernas parecen un poco largos para su cuerpo, y sus manos y pies son ligeramente más grandes de lo que deberían. Esta apariencia desgarrada contradice su naturaleza mañosa, y Olek destaca entreteniéndolo al gentío con sus juegos de manos. También tiene la mano larga, pero solo roba objetos de escaso valor.

Olek puede ser encontrado mientras distrae a su público. Puede que elija a un PJ como "ayudante" para un truco de magia en particular, y tal vez le birle algún objeto de poca importancia.

DIELZA. LA BAILARINA

Dielza es una artista dalishana de voz melosa que ejecuta danzas y canciones élficas antiguas. A menudo trabaja en equipo con su hermano Olek. Su estatura inferior y su

OLEK. EL PAYASO

“Desgarbado” artista dalishano.

ATRIBUTOS (CONCENTRACIONES)

1	ASTUCIA
4	COMUNICACIÓN
1	CONSTITUCIÓN
6	DESTREZA (HOJAS LIGERAS, JUEGOS DE MANOS)
1	FUERZA
1	MAGIA
2	PERCEPCIÓN
3	VOLUNTAD (CORAJE)

VALORES DE COMBATE

VELOCIDAD	SALUD	DEFENSA	ARMADURA
18	30	16	0

ATAQUES

ARMA	ATAQUE	DAÑO
DAGA	+8	1d6+2
PUÑO	+6	1d3+1

APTITUDES

PROEZAS PREDILECTAS: *Atravesar armadura (1PP), Postura defensiva.*

TALENTOS: *Combate con dos armas (Aprendiz), Robo (Aprendiz).*

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

APTITUDES DE CLASE (PÍCARO 1): *Armadura de pícaro, Puñalada.*

EQUIPO

DAGAS (2), PELOTAS DE MALABARISMO, CARTAS MARCADAS Y OTROS TRUCOS DE MAGIA.

apariencia más atractiva dan la impresión equivocada de que ella es la más joven de los dos. Dielza hace lo posible por preservar el patrimonio de los elfos, y suele empezar cada canción y danza con una breve anécdota acerca de su historia. Aunque el Ferelden meridional encuentra poca utilidad en dichas historias, Dielza es lo bastante bella como para que generalmente las acepten como el precio a pagar por una actuación.

Dielza suele atraer a las multitudes, y puede que arrastre a escena a un PJ para que sea el centro de una de sus danzas más exóticas.

BOGDAN. EL HERRERO

Bogdan es el segundo hombre más importante de Sothmere, solo por detrás del alguacil Milo. Como herrero de la aldea, Bogdan se asegura de que haya un buen surtido de las herramientas necesarias para cultivar el ryott, así como herrar adecuadamente a los caballos que llevan el grano a los mercados. Bogdan es un hombre duro que le guarda un profundo rencor al alguacil Milo por casarse con Magda, a quien él pretendió en su juventud. Si se entrega lo suficiente a la bebida, Bogdan podría dejar escapar que no le importaría que alguna desgracia cayera sobre el alguacil, como si perder a su mujer por culpa de una enfermedad

DIELZA. LA BAILARINA

Exótica artista dalishana.

ATRIBUTOS (CONCENTRACIONES)

1	ASTUCIA
5	COMUNICACIÓN (ACTUACIÓN, SEDUCCIÓN)
3	CONSTITUCIÓN
5	DESTREZA (ACROBACIA)
1	FUERZA
0	MAGIA
2	PERCEPCIÓN (EMPATÍA)
3	VOLUNTAD (CORAJE)

VALORES DE COMBATE

VELOCIDAD	SALUD	DEFENSA	ARMADURA
16	40	16	0

ATAQUES

ARMA	ATAQUE	DAÑO
DAGA	+5	1d6+2

APTITUDES

PROEZAS PREDILECTAS: *Desarmar.*

TALENTOS: *Contactos (Aprendiz), Música (Experto).*

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

APTITUDES DE CLASE (PÍCARO 1): *Armadura de pícaro, Puñalada.*

EQUIPO

DAGA, CAMPANILLAS, PANDERETAS.

no bastara. Bogdan trata a su propia mujer y a sus hijos con indiferencia.

Durante el festival, Bogdan pregona las armas que ha fabricado en un puesto improvisado. Además de armas y artículos mundanos, Bogdan también puede, a discreción tuya, tener a la venta una o dos armas fabricadas de manera más experta, aunque espera y exige altos precios por los bienes de buena calidad.

FIALA

Fiala es cazadora, y es una arquera excelente. Aunque lleva sus largos rizos negros recogidos detrás de la cabeza, Fiala es poseedora de una belleza natural que brilla en cualquier lugar. Le encanta la naturaleza, pero ve pocas cosas más allá de su territorio de caza habitual en las Tierras Interiores.

A menudo se la encuentra en los juegos de arquería, y reta a cualquier PJ que lleve un arco a que compita con ella. Fiala disfruta de un buen desafío, y ofrece invitar a una bebida a quienquiera que sea capaz de superarla.

SER VILEM RICHTA

Ser Vilem es un joven caballero que ha sido asignado a dirigir Fuerte Sothmere durante la construcción del nuevo fuerte de piedra. El alguacil Milo ha estado tratando de interesar a ser Vilem en cortejar a su hija, pero en realidad ser Vilem está más enamorado de Fiala. Si alguno de los PJ es

BOGDAN. EL HERRERO

Adusto herrero de Sothmere.

ATRIBUTOS (CONCENTRACIONES)

3	ASTUCIA (INGENIERÍA)
1	COMUNICACIÓN (PERSUASIÓN)
2	CONSTITUCIÓN
1	DESTREZA
2	FUERZA (ARMAS CONTUNDENTES, INTIMIDACIÓN)
-2	MAGIA
2	PERCEPCIÓN
0	VOLUNTAD

VALORES DE COMBATE

VELOCIDAD	SALUD	DEFENSA	ARMADURA
11	30	11	0

ATAQUES

ARMA	ATAQUE	DAÑO
DAGA	+2	1D6+3
ESPADA A DOS MANOS	+2	3D6+2
MAZO	+4	1D6+5

APTITUDES

PROEZAS PREDILECTAS: *Derribo, Golpe poderoso.*

TALENTOS: *Combate con armas a dos manos (Aprendiz), Combate con arma y escudo (Aprendiz).*

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

EQUIPO

MAZO, DAGA (BOGDAN GUARDA SU ESPADA A DOS MANOS EN SU TIENDA).

FIALA

Cazadora y arquera.

ATRIBUTOS (CONCENTRACIONES)

1	ASTUCIA
1	COMUNICACIÓN
3	CONSTITUCIÓN (VIGOR)
5	DESTREZA (ARCOS, MONTAR)
1	FUERZA (TREPAR)
0	MAGIA
3	PERCEPCIÓN
1	VOLUNTAD

VALORES DE COMBATE

VELOCIDAD	SALUD	DEFENSA	ARMADURA
12	44	14	4

ATAQUES

ARMA	ATAQUE	DAÑO	ALCANCE
ARCO LARGO	+7	1D6+6	26/52 METROS
DAGA	+5	1D6+2	-
ESPADA LARGA	+1	2D6+1	-

APTITUDES

PROEZAS PREDILECTAS: *Desarmar, Recarga rápida.*

TALENTOS: *Arquería (Aprendiz), Combate con dos armas (Aprendiz), Entrenamiento con armaduras (Aprendiz).*

GRUPOS DE ARMAS: *Arcos, Hojas ligeras, Hojas pesadas, Pelea.*

EQUIPO

ARMADURA DE CUERO LIGERA, ARCO LARGO, 20 FLECHAS, ESPADA LARGA, DAGA.

una mujer atractiva, puede que ser Vilem se enamore de ella. Esto podría originar complicaciones después del ataque de los rabiosos si cualquiera de estas mujeres se ve afectada, pues ser Vilem muestra su verdadera cara cuando se enfrenta a una decisión difícil.

Ser Vilem puede encontrarse suspirando por Fiala (desde lejos) o manteniendo una conversación con el alguacil Milo. Ser Vilem no está interesado en perder combates, y no participará en duelos a menos que se lo provoque adecuadamente.

STROM KARSFARD

Strom Karsgard es un mercader enano bien considerado en la región. Siempre ofrece los mejores bienes enanos a precios razonables y a menudo está dispuesto a cambiar artículos por una comida caliente, una buena bebida y una cama cálida. Viste de modo bastante sencillo para tratarse de un mercader, principalmente porque, habiendo nacido en Orzammar, llevar joyas sería como adornarse con rocas. A Strom le encanta el sabor del ryott y a menudo puede verse picando un panecillo recién horneado.

Strom pasa la mayor parte del tiempo en puestos de comida, especialmente aquellos que ofrecen pan de ryott como parte del menú.



SER VILEM RICHTA

Joven caballero de carácter orgulloso y comandante de la guarnición de la construcción.

ATRIBUTOS (CONCENTRACIONES)

0	ASTUCIA (SABER MILITAR)
3	COMUNICACIÓN (LIDERAZGO)
2	CONSTITUCIÓN (VIGOR)
3	DESTREZA (MONTAR)
4	FUERZA (HOJAS PESADAS)
-1	MAGIA
1	PERCEPCIÓN
-1	VOLUNTAD

VALORES DE COMBATE

VELOCIDAD	SALUD	DEFENSA	ARMADURA
8	35	8	10

ATAQUES

ARMA	ATAQUE	DAÑO	ALCANCE
BALLESTA	+3	2D6+5	30/60 METROS
DAGA	+1	1D6+5 (MITAD DEL DAÑO)	-
ESPADA LARGA	+6	2D6+5	-

APTITUDES

PROEZAS PREDILECTAS: Atravesar armadura, Golpe poderoso.

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

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

EQUIPO

CORAZA PESADA, ESCUDO MEDIANO, ESPADA LARGA, DAGA, BALLESTA, 20 VIROTES.

STROM KARSGARD

Respetado mercader enano.

ATRIBUTOS (CONCENTRACIONES)

3	ASTUCIA
4	COMUNICACIÓN (NEGOCIACIÓN, PERSUASIÓN)
2	CONSTITUCIÓN
0	DESTREZA
2	FUERZA (ARMAS CONTUNDENTES)
-2	MAGIA
1	PERCEPCIÓN
2	VOLUNTAD

VALORES DE COMBATE

VELOCIDAD	SALUD	DEFENSA	ARMADURA
8	28	10	3

ATAQUES

ARMA	ATAQUE	DAÑO
MAZA	+4	2D6+2

APTITUDES

PROEZAS PREDILECTAS: Derribo.

TALENTOS: Combate con un arma (Aprendiz), Contactos (Experto).

GRUPOS DE ARMAS: Armas contundentes, Hachas, Pelea.

EQUIPO

ARMADURA DE CUERO LIGERA, MAZA.

algunos de los rabiosos invaden la zona del festejo. Lee lo siguiente:

Un hacha desgarró la pared de lona que hay detrás del alguacil Milo, y un bárbaro humano de piel antinaturalmente amarilla y venas protuberantes entra a través del corte para amenazar al anciano. Wanda agarra al hombre por el brazo, y el bárbaro le gruñe antes de hacerle un corte en el antebrazo con la daga que asía en la otra mano. Varios aldeanos asustados os pasan de largo a empujones, chocando unos con otros, esparciendo comida y derramando bebida por todas partes.

Por el rabillo del ojo veis a otros dos hombres con ictericia vestidos como chasind que entran en la tienda por ambos lados y atacan a los comensales mientras intentan huir.

¿Lucháis o huís?

Estos chasind son diferentes de otros que los PJ puedan haberse encontrado, pues están infectados de la rabia ambirina. Los PJ que superen una **tirada de Astucia (Curación) con NO 9** se dan cuenta de que los chasind padecen alguna afección. Los PJ que realicen con éxito una **tirada de Percepción (Olfato) con NO 13** perciben un olor desagradable que se va intensificando a medida que los rabiosos se acercan.

Los PJ que entablen combate cuerpo a cuerpo con un rabioso deberán superar una **tirada de Constitución (Vigor)** o serán sorprendidos por este acre hedor. Quienes fallen sufrirán

2. ¡RABIOSOS!

ENCUENTRO DE COMBATE

Los rabiosos atacan la aldea e infectan a algunos de sus habitantes. Los PJ ayudan a defender a los aldeanos.

Os habéis reunido en la tienda de mayor tamaño con varias docenas de aldeanos para el festín de la tarde. El alguacil Milo se levanta de su asiento en la mesa frontal y se prepara para brindar por el festival. Levanta su jarra y abre la boca para hablar, pero se detiene al oír el sonido de perros ladrando en la distancia. Sacude la cabeza y vuelve a intentarlo, solo para ser silenciado por los ladridos de los perros una segunda vez.

Es entonces cuando empezáis a oír gritos.

Los jugadores que superen una **tirada de Percepción (Oír) con NO 13** oirán gritos de "¡Acechadores! ¡Están aquí!" antes de reaccionar. En cualquier caso, todos los celebrantes se dispersan en busca de seguridad. Mientras lo hacen,



una penalización de -1 a las tiradas de ataque cuerpo a cuerpo contra los rabiosos. Todos los PJ también sufren una penalización de -1 por luchar en las condiciones de baja iluminación de la tienda.

Tras recibir el corte, Wanda se desmaya y cae al suelo. Si un PJ la examina, una **tirada de Astucia (Curación) con NO 9** que tenga éxito revela que tiene fiebre y que su piel está ligeramente amarillenta alrededor de la herida del cuchillo. Si el PJ supera una **tirada de Percepción (Olfato) con NO 15**, percibirá una ligera variante del hedor acre que emana de los rabiosos.

Los cuchillos de los rabiosos están bañados con el veneno ambarino mutado. Los personajes que examinen las dagas pueden realizar una **tirada de Percepción (Ver) con NO 9** para percatarse de que la daga está cubierta de alguna sustancia, que probablemente sea un veneno. Una **tirada de Astucia (Saber de la naturaleza) con NO 11** revela que dicho veneno no es de ningún tipo conocido en Ferelden.

Los rabiosos supuran una sangre amarillenta a través de sus heridas. Un PJ que tenga la oportunidad de practicarle una autopsia a uno de ellos (después del combate, obviamente) y que supere una **tirada de Astucia (Curación) con NO 15** se dará cuenta de que, además de tener la sangre amarilla, las arterias y venas de los rabiosos están antinaturalmente expandidas. Una autopsia entraña cierto riesgo, pues tocar la sangre de un rabioso puede transmitir la rabia amarilla. Esta enfermedad se contrae si el personaje que toca la sangre infectada falla una **tirada de Astucia (Curación) con NO 11**.

Hay otros rabiosos en el valle aparte de los que han atacado la tienda del festín. Utiliza las próximas viñetas de combate como resulte apropiado, teniendo en cuenta la capacidad de los PJ para manejarse en ellas. También puedes crear tu propia sucesión de encuentros de combate.

El terreno del festival ofrece complicaciones interesantes a los encuentros de combate. Los PJ y los rabiosos pueden subirse a mesas de un salto para obtener una bonificación por terreno elevado. Las armas y cubertería abundan en los puestos de comida en las zonas de juegos. Las antorchas encendidas que cuelgan de los postes pueden constituir buenas armas improvisadas. Acuérdate también de ajustar la escena según la iluminación. Luchar de noche impone una penalización de -2, mientras que hacerlo cerca de una antorcha solo impone un -1. Dado que el festival estaba en sus últimas horas, muchas de las antorchas ya se han consumido o se corre el peligro de que así sea, es decir, que una penalización de -1 durante el primer asalto podría convertirse fácilmente en una penalización de -2 en el segundo.

ALDEANOS ASUSTADOS

Inicialmente, los aldeanos asustados suponen una amenaza casi tan grande como los rabiosos. Temerosos por sus vidas, a muchos de los aldeanos, visitantes, artistas y vendedores no les importa a quién tengan que embestir o pisotear para salvarse. Puede que algunos aldeanos intenten incluso agarrar el arma o el escudo de un PJ a fin de usarlo ellos mismos.

Tras unos pocos asaltos de combate, la mayoría de los aldeanos habrán huido. Sin embargo, un aldeano asustado ocasional podría volver a llamar la atención de un PJ, perseguido por un rabioso.

RABIOSOS

Los rabiosos son humanoides que han sido afectados por la rabia ambarina. Su piel presenta una grave ictericia y desprenden un olor rancio. Los rabiosos actúan únicamente por instinto. Las armas y armadura indicadas aquí son para los rabiosos chasind.

ATRIBUTOS (CONCENTRACIONES)

-2	ASTUCIA
-2	COMUNICACIÓN
3	CONSTITUCIÓN
3	DESTREZA
6	FUERZA
-2	MAGIA
0	PERCEPCIÓN
8	VOLUNTAD

VALORES DE COMBATE

VELOCIDAD	SALUD	DEFENSA	ARMADURA
13	20	13	3

ATAQUES

ARMA	ATAQUE	DAÑO
DAGA	+3	1D6+7
HACHA DE BATALLA	+6	2D6+6
MORDISCO	+3	1D3+6

APTITUDES

LUCHA A MUERTE: Los rabiosos pueden seguir actuando normalmente mientras están moribundos. Solo se detienen cuando están realmente muertos.

MORDISCO VENENOSO: Un rabioso que muerda a una víctima puede transmitir la rabia ambarina mediante una proeza de 3 PP. Con bastante rapidez, un personaje infectado empezará a desprender olor y su piel se volverá amarillenta. Si no es tratado, el personaje se convertirá en un rabioso en (3 + Constitución) horas.

OLOR: Los rabiosos exudan un potente olor. Quienes se enfrenten a ellos en combate cuerpo a cuerpo deberán superar una **tirada de Constitución (Vigor) con NO 13** o sufrirán una penalización de -1 a las tiradas de ataque que realicen contra los rabiosos.

VENENO AMBARINO: La oleada inicial de rabiosos chasind lleva armas envenenadas. Un arma bañada en veneno ambarino es más potente que el mordisco, infectando a una víctima con una proeza que solo cuesta 1 PP. Un rabioso puede crear un arma envenenada bañándola en su propia sangre mediante una proeza que cuesta 2 PP.

EQUIPO

ARMADURA DE CUERO LIGERA, HACHA DE BATALLA, DAGA.

PROBLEMA DALISHANO

Veis a una pareja de artistas dalishanos (Olek y Dielza) retrocediendo ante dos rabiosos. Dielza se arrastra hacia la caravana dalishana con un desagradable tajo en la pierna. Entre ella y los dos rabiosos está Olek, que ha dejado de ser un payaso para convertirse en un fiero defensor, manteniéndolos a raya con un gran



cuchillo en cada mano. Aun así, incluso a pesar de su impresionante demostración es evidente que está herido y cansado.

¿Tenéis intención de ayudar?

Olek no está intentando ganar. Simplemente quiere ver a salvo a su hermana antes de sucumbir a sus heridas.

En cuanto los PJ se hagan cargo del combate, Olek se desmaya y cae al suelo. Está agotado y le quedan 2 puntos de Salud, pero sobrevivirá. Cualquier personaje que ayude a Olek con una **tirada de Astucia (Curación) con NO 11** descubrirá que este ha sido envenenado. Una tirada enfrentada de Percepción (Buscar) contra Destreza (Juegos de manos) con éxito revelará varias baratijas en los bolsillos de Olek y bajo el forro de su chaqueta. Se trata de objetos de poca importancia que ha birlado a los asistentes al

festival. Es posible que también estén presentes algunas posesiones nimias de los PJ.

LA RESISTENCIA DE STROM

“¡Alejaos de mí, sucios bárbaros! ¡He derrotado arañas de cueva más grandes que vosotros!”

Veis al mercader enano de pie en lo alto de su carro con una maza, golpeando con salvajismo a un chasind amarillento que está trepando por el lateral del mismo para llegar hasta él. El enano pierde el equilibrio con un ataque particularmente amplio y cae por el otro lado.

¿Os enfrentaréis a los chasind?

A menos que los PJ lo intercepten, el rabioso corre alrededor del carro para atacar al derribado Strom. Los PJ se enfrentan

SUSPENSIÓN DE LA EJECUCIÓN

En una ambientación cruda como es Thedas, puede que un jugador llegue a la conclusión de que los aldeanos infectados son una causa perdida y los extermine en el calor de la batalla. Dado que esto se adelantaría de manera evidente al encuentro de interpretación que sucede a este, la vieja Stoyanka sale al rescate. Cuando el PJ se prepara para infligir el golpe de gracia, la sabia llega renqueando y sisea que podría haber un modo de curar a la víctima.

La vieja Stoyanka solo proferirá una vez esta exclamación, y si el jugador la ignora, ella no intervendrá físicamente. Deberás alterar un poco el próximo encuentro para tener en cuenta que todas las víctimas fueron ejecutadas durante el combate. También es posible que algunos habitantes ilesos, como el alguacil Milo, salten a defender a algunos de los aldeanos infectados de los PJ más fanáticos.

ALDEANOS ASUSTADOS

Celebrantes convertidos en víctimas.

ATRIBUTOS (CONCENTRACIONES)

0	ASTUCIA
1	COMUNICACIÓN (MANEJO DE ANIMALES)
2	CONSTITUCIÓN
1	DESTREZA (MONTAR)
1	FUERZA
0	MAGIA
0	PERCEPCIÓN
1	VOLUNTAD

VALORES DE COMBATE

VELOCIDAD	SALUD	DEFENSA	ARMADURA
11	20	11	0

ATAQUES

ARMA	ATAQUE	DAÑO
UTENSILIO DE GRANJERO O HERRAMIENTA DE MANO	+1	1D6+1
DAGA	+3	1D6+2

EQUIPO

DAGA, UTENSILIO DE GRANJERO O HERRAMIENTA DE MANO.

Entonces, el cazador se gira para mirarla y ella grita. Él levanta su hacha para partirla en dos y os dais cuenta de que su brazo es amarillo.

De camino a Sothmere, los rabiosos encontraron a un trampero llamado Oskar, que tenía un negocio en la aldea vecina de Wulverton e iba de camino al festival. Aunque escapó, un rabioso lo mordió. Ha sucumbido a la rabia ambarina y ahora lucha junto a los otros rabiosos.

La nueva condición de Oskar es una prueba de que los rabiosos pueden transferir su enfermedad a otros, y una **tirada de Astucia (Curación) con NO 11** lo confirma. Si los PJ no superan esta tirada, uno de los lugareños lo hará en el momento en que los afligidos sean llevados al ayuntamiento durante el próximo encuentro. Si decides no dirigir este encuentro, un PNJ, probablemente un soldado, será el responsable de acabar con Oskar y llevar al alguacil y a ser Vilem la información de que la rabia ambarina puede transmitirse.

Utiliza el bloque de estadísticas de los rabiosos para Oskar. Aneta, la joven, pertenece a una de las familias que cultivan ryott en Sothmere. Tiene las mismas estadísticas que los **Aldeanos asustados**.

al rabioso, Strom se une al combate después de dos asaltos, frotándose su dolorido y embarrado trasero.

LA DECISIÓN DEL DIABLO

Oyes a dos niños pequeños llamando a gritos a sus padres. Los ves agachados debajo de un carro que se ha hundido en una de las partes más enlodadas del campo. Dos chasind se arrodillan en el fango y alargan los brazos hacia ellos, intentando sacarlos del carro. Uno de los pequeños, una niña, consigue escabullirse y sale corriendo. Uno de los acechadores sale disparado tras ella. El niño sigue debajo del carro, llorando mientras las manos del otro chasind se van acercando. Si actúas con rapidez, es posible que solo tengas tiempo de salvar a uno de los pequeños.

¿Pero a cuál?

Este es un encuentro desgarrador, pues a uno de los PJ se le pide que elija quién vive o muere. Si deseas mitigar las consecuencias, preséntale esta viñeta a más de un héroe, o después de que se tome la decisión, la flecha de Fiala o la hoja de ser Vilem aciertan al otro rabioso antes de que el niño sea despedazado.

SIN CONTROL

Veis a una joven correr en dirección a un hombre que parece un trampero.

“¡Oskar, lo has logrado! ¡Gracias al Hacedor!”

SOLDADOS DEL FUERTE

La guarnición de Fuerte Sothmere.

ATRIBUTOS (CONCENTRACIONES)

0	ASTUCIA
0	COMUNICACIÓN
2	CONSTITUCIÓN (VIGOR)
2	DESTREZA (MONTAR)
3	FUERZA
0	MAGIA
0	PERCEPCIÓN
1	VOLUNTAD

VALORES DE COMBATE

VELOCIDAD	SALUD	DEFENSA	ARMADURA
9	35	14	7

ATAQUES

ARMA	ATAQUE	DAÑO	ALCANCE
BALLESTA	+2	2D6+1	30/60 METROS
DAGA	+0	1D6+4 (MITAD DEL DAÑO)	-
ESPADA LARGA	+3	2D6+3	-
LANZA A DOS MANOS	+3	2D6+3	-

APTITUDES

PROEZAS PREDILECTAS: Golpe poderoso, Hostigar.

TALENTOS: Arquería (Aprendiz), Combate con arma y escudo (Aprendiz), Entrenamiento con armaduras (Aprendiz).

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

EQUIPO

ARMADURA DE MALLA PESADA, ESCUDO MEDIANO, ESPADA LARGA, DAGA, LANZA A DOS MANOS, BALLESTA, 20 VIROTOS.

LAZOS FAMILIARES

Si alguno de los PJ es de Sothmere o de la región circundante y tiene familiares aquí (o si has insertado a un PNJ apreciado de alguna aventura anterior), un rabioso atacará a dicho familiar o amigo. Dales a los PJ la oportunidad de salvarlo, aunque para cuando puedan reaccionar, el rabioso ya habrá mordido al familiar.

SOLDADOS DEL FUERTE

Actualmente hay una docena de soldados asignados a Fuerte Sothmere y la mitad de ellos asiste al festival. Tres soldados estaban entre los primeros asesinados de la noche y los tres restantes están bastante paranoicos. Puede que los PJ acaben discutiendo con un soldado para perdonarle la vida a un aldeano infectado.

Los tres soldados restantes también pueden ser aliados útiles si crees que los PJ necesitan algo más de apoyo al enfrentarse a los rabiosos. Se llaman Jonshee, Lazlo y Zoran.

3. ¿SOLO PARA ESTAR SEGUROS?

ENCUENTRO DE INTERPRETACIÓN

Los aldeanos deciden lo que hacer con sus compañeros infectados.

El alguacil Milo toma el control de la situación una vez que los extraños asaltantes hayan muerto, organizando una pira para los cuerpos y dando instrucciones a todos, heridos y sanos, de congregarse en el ayuntamiento. En vez de eso, la mayoría de los visitantes se dirigen a sus tiendas con la intención de marcharse. No les importa que la lluvia esté empeorando o que pueda haber más amenazas en el exterior del valle; Sothmere ya no es un lugar seguro.

¿Vais al ayuntamiento o recogéis vuestras cosas y os marcháis?

El alguacil Milo despeja una de las habitaciones más grandes del ayuntamiento, que también utiliza como hogar, para atender a los heridos.

Todos los aldeanos infectados tienen fiebre. No se necesitan tiradas para hacer que una víctima infectada esté un poco más cómoda, pero ningún grado de éxito con Astucia (Curación) ayuda a un PJ a detener o siquiera ralentizar la

PJ AFECTADOS

Es muy posible que uno o más PJ estén envenenados. Probablemente, esto influirá el modo en que dicho PJ se comporte durante este encuentro, así como en la manera en que sus compañeros decidan tratarlo. Los brebajes de la vieja Stoyanka suspenden los efectos del veneno durante un tiempo, pero los PJ infectados están ligeramente amarillentos y presentan indicios del olor acre durante el resto de la aventura.

infección. Los aldeanos infectados incluyen a Wanda Kovic, Olek el payaso, Lazlo (u otro soldado si Lazlo ha muerto) y tal vez uno o más familiares de los PJ.

Cuando haya tenido tiempo de examinar el veneno de un rabioso, la vieja Stoyanka descubre que está corrompido por la rabia ambarina. Aconseja que nadie guarde parte del veneno, y sugiere que las hojas de las armas se purifiquen con fuego. Cualquier PJ que guarde un arma envenenada (o el propio veneno) corre el riesgo de contraer la afección sin tocarla siquiera.

La vieja Stoyanka también visita a los heridos, utilizando sus poderes curativos sobre las heridas y ofreciendo a los envenenados una taza de un hediondo brebaje. Esta receta enlentece la transformación de las víctimas en rabiosos.

Con rapidez, el alguacil Milo abre la reunión y plantea cómo proteger la aldea de ataques adicionales. Ser Vilem promete que el fuerte, pese a estar poco guarnecido, resultará de ayuda, y que se invita a todos los aldeanos que no estén infectados a pasar la noche entre sus muros.

No obstante, tan pronto como surge la cuestión de los aldeanos infectados, las cosas se ponen desagradables. Para horror del alguacil Milo, ser Vilem sugiere la ejecución de los afectados. Bogdan coincide. La vieja Stoyanka interviene, declarando que hay un modo de curarlos. Esto divide la discusión en dos bandos; aquellos que desean ayudar a los infectados y aquellos que desean matarlos.

Las opiniones de los cuatro PNJ más importantes se describen aquí, para que puedas incorporarlas en una discusión con los PJ. Si a los jugadores no les apetece debatir, tienes un par de opciones. Puedes informar simplemente a los jugadores de que, tras un caluroso debate, el alguacil Milo o Bogdan (como prefieras) gana la discusión. Alternativamente, puedes pedirles a los PJ que realicen una **tirada enfrentada avanzada de Comunicación (Persuasión) con NO 13** y un umbral de éxito de 15, en la que cada bando del debate se apresura en alcanzar el umbral y en la que cada tirada consume treinta minutos de tiempo.

- **ALGUACIL MILO:** El alguacil Milo está implicado personalmente en este debate, pues aliarse con Bogdan significaría ejecutar a su hija. Más allá de este hecho, posee un fuerte código personal y desea dar una oportunidad a los aldeanos infectados. Tiene fe en la vieja Stoyanka y sabe que ella no haría una propuesta sin que hubiera unas probabilidades decentes de éxito.
- **BOGDAN:** Bogdan también está implicado personalmente en el debate; quiere ver sufrir al alguacil Milo. Si el alguacil pierde a su hija, podría retirarse y permitirle a Bogdan ser el burgomaestre de Sothmere. Bogdan también es realista; no cree en las incoherencias de la vieja sabia y cree que es mejor proteger ahora la aldea eliminando a los incurables. Si la opinión popular cambia a favor del alguacil, Bogdan replica que como mínimo deberían matar al elfo infectado, debido a lo despreciables que son los elfos en general.
- **SER VILEM:** Ser Vilem insiste con obcecación en que los aldeanos infectados sean ejecutados. Aunque puede retirarse a Fuerte Sothmere, ser Vilem no recibirá refuerzos en los próximos dos días como mínimo. La rabia ambarina asusta realmente al caballero, que teme

que, con murallas o sin ellas, la enfermedad pueda infectarlo. Si no fuera por el hecho de que el alguacil Milo es de rango superior a él en cuestiones locales, ser Vilem prescindiría del debate y se limitaría a pasar a los aldeanos infectados por la espada.

- **VIEJA STOYANKA:** La vieja Stoyanka quiere salvar a los aldeanos infectados. Cree que puede elaborar una cura gracias a una receta que recuerda de una antigua leyenda, y que posee la mayoría de los ingredientes necesarios. Lo único que falta es el musgo de sombra, que solo crece en una determinada gruta oculta en el bosque envuelto en la niebla de la Espesura de Korcari. Queda más o menos a un día de viaje a caballo de Sothmere. Los afectados deben beber el brebaje antes de que pasen tres días para que funcione. Cuando ser Vilem la presiona, la sabia admite que es posible que la receta no funcione, pues es únicamente una leyenda.

SI GANA EL ALGUACIL

Si el bando del alguacil gana la discusión, los aldeanos infectados deberán ser confinados. Fuerte Sothmere es la ubicación obvia, pero el alguacil Milo cree que en cuanto los aldeanos estén en posesión de ser Vilem, este los asesinará. Uno de los granjeros de ryott, Anzhay, ofrece su granero siempre que alguien se preste a vigilar allí a los afectados. La vieja Stoyanka reitera que su brebaje debería postergar los efectos de la rabia ambarina hasta que el musgo de sombra pueda ser recogido.

La próxima pregunta es quién recolectará el musgo de sombra. No hay muchos aldeanos dispuestos a arriesgarse a adentrarse en la Espesura de Korcari y, en todo caso, se los necesita aquí. Los PJ son la elección obvia. Si no se prestan voluntarios, el alguacil Milo ofrece una moneda de oro a todo el que acepte, cantidad que puede mejorarse en un máximo de 50 monedas de plata adicionales con una **tirada enfrentada de Comunicación (Negociación)**. Bogdan se irrita y reitera que si los aldeanos tienen la intención de seguir adelante con este plan de locos, al menos deberían matar al elfo infectado.

Si los PJ aceptan llevar a cabo la búsqueda, la vieja Stoyanka promete darles indicaciones a primera hora de la mañana. Por ahora, sugiere que duerman un poco y que dejen que los aldeanos se encarguen de sus hermanos infectados. Si un PJ resulta estar afectado, la vieja Stoyanka insiste en que sea llevado al granero para pasar la noche y así garantizar la seguridad de todos durante el resto del día.

SI GANAN SER VILEM Y BOGDAN

Si gana el bando más brutal, los aldeanos infectados son llevados fuera, atados y acribillados por los soldados de ser Vilem. Depende de ti si el alguacil Milo o algún familiar presentan alguna fútil resistencia, aunque tal como Bogdan esperaba, Milo está tan afligido que dimite como burgomaestre.

La mayoría de los aldeanos quedan insatisfechos con su decisión, especialmente cuando ven a sus amigos y seres queridos morir desangrados ante sus ojos. Si tuvieran que volver a tomar esta decisión una segunda vez, parece probable que votarían lo contrario.

Incluso en caso de que se lleven a cabo las ejecuciones, la vieja Stoyanka insiste en que debe recogerse musgo de sombra por si hay más rabiosos en la zona. Aunque ya no hay un plazo establecido, la búsqueda de los PJ sigue siendo crucial, ya que podría haber más ataques y aldeanos infectados casi en cualquier momento. Bogdan, percibiendo una nueva oportunidad de liderazgo, ahora apoyará la búsqueda.

Dependiendo de cuándo se pongan en camino los PJ, ser Vilja (consulta la **Sexta parte, 1. El último golpe de un caballero**) podría llegar antes que ellos al musgo de sombra. En dicho caso, los papeles se intercambian; serán los PJ quienes se enteren a través de los duendes de fuego de lo que ocurrió, y quienes deban perseguir a ser Vilja para reclamar para ellos el musgo de sombra.

4. UNA SALIDA

ENCUENTRO DE COMBATE OPCIONAL

Un aldeano infectado sucumbe a la rabia ambarina y arremete contra los inocentes.

Si la discusión parece unilateral y deseas proporcionar una fuerza motivadora en contra de la compasión, uno o más aldeanos infectados se convierten en rabiosos antes de probar el brebaje de la vieja Stoyanka y se liberan, atacando (y quizá matando) a otros aldeanos antes de poder ser sometidos o asesinados. Alternativamente, podrías asumir que el brebaje no es totalmente fiable a la hora de ralentizar los efectos de la rabia. Este también es un buen encuentro para utilizar en el caso de que uno o más PJ decidan ayudar a vigilar a los aldeanos infectados.

SEGUNDA PARTE

EN LA ESPESURA

Esta parte de la aventura saca a los PJ de Sothmere y los mete en la Espesura de Korcari. Recorrerán las colinas de las Tierras Interiores y cruzarán el río Sudrand en Wichford, donde los rabiosos que atacaron Sothmere mataron a todo el que encontraron. Una vez allí, los PJ deben decidir si abandonar la búsqueda para ayudar a Sothmere contra una segunda oleada de ataques o si darse prisa en continuar. Si deciden seguir adelante, se enteran un poco de lo que ha ocurrido en la Espesura de Korcari a través de amigos y enemigos.

1. EMPIEZA EL VIAJE

ENCUENTRO DE INTERPRETACIÓN

Los PJ emprenden un viaje para encontrar una cura para los aldeanos infectados.

La mañana os saluda con una densa lluvia. El sol naciente solo es un destello tenue sobre el valle, iluminando a duras penas el caos resultante de los acontecimientos de la pasada noche. Los puestos están destrozados, las mesas volcadas y la tierra repleta de



escombros. Los perros y los pájaros de la aldea rebuscan entre los restos algo de comida desechada.

La vieja Stoyanka está sentada junto a un pequeño fuego en el centro del campo de cara al sol naciente, y canta en una lengua desconocida. Arroja un puñado de algo en la hoguera, que explota en una bola de fuego azul. Con una ligera sonrisa, la vieja Stoyanka ase su bastón de caminar y se pone de pie. Momentos después, un cuervo grazna y se posa en su hombro.

Los PJ que superen una **tirada de Astucia (Saber arcano) con NO 13** se darán cuenta de que la vieja Stoyanka está llevando a cabo un antiguo ritual animista de los chasind. Si hablan chasind no se requiere ninguna tirada, y entienden que está suplicando consejo a los espíritus.

El alguacil Milo y algunos aldeanos se acercan a los PJ con provisiones para el viaje, que incluyen agua, vino y bocadillos. Además, les entrega un tosco mapa de la región. Strom también está presente, agradeciendo la ayuda de los PJ (si se la ofrecieron) y entregándoles una linterna sin llama (alimentada por una piedra brillante; consulta el *Manual del DJ* de la Caja Básica de *Dragon Age*, página 40) para su búsqueda.

La vieja Stoyanka se acerca andando hasta los PJ con el cuervo aún posado en su hombro.

La anciana sabia os mira con un ojo completamente abierto y el otro casi cerrado. Os ofrece dos pequeñas bolsas y un saco de gran tamaño. Una de las bolsas pequeñas parece moverse, mientras que la otra emana un fétido hedor. El saco grande parece vacío.

“Seguid al cuervo para encontrar la gruta”, dice. “Esta bolsa”, añade levantando la que se mueve, “contiene su comida. Acampad donde os lleve el cuervo. No os desorientéis; os llevará a donde debéis estar, pero no os traerá de vuelta”.

A continuación, levanta la bolsa apestosa. “En cuanto lleguéis al campamento, verted esta mezcla en agua hirviendo. Ello atraerá a los duendes de fuego. Ellos os llevarán hasta el musgo de sombra”.

Finalmente, señala el saco grande. “Llenadlo por completo de musgo de sombra”.

Además de lo descrito arriba, la vieja sabia entrega tres ungüentos a cada PJ. Cada uno es una mezcla de varias hierbas y mantequilla embutida en un estómago de castor. Cuando el estómago es perforado y la mezcla se distribuye sobre una herida, este ungüento actúa como una poción curativa menor (consulta el *Manual del DJ* de la Caja Básica de *Dragon Age*, página 40).

La vieja Stoyanka también proporciona a cada PJ infectado (de haber alguno) tres viales de su pócima antirrábica. Cada dosis de esta hedionda bebida evitará, o eso espera ella, que un PJ se convierta en un rabioso durante un día.

PREGUNTAS Y RESPUESTAS

Si los PJ son mínimamente sensatos, deberían tener preguntas. Las más corrientes se enumeran aquí, junto a las respuestas de la vieja Stoyanka. Improvisa cuando sea necesario.

CUANDO EL CUERVO HAYA ACABADO DE GUIARNOS, ¿CÓMO LO SABREMOS?”

Lo sabréis.

¿QUÉ HAY EN LA BOLSA QUE SE MUEVE?”

Escarabajos carroñeros. El cuervo debe consumirlos vivos para prolongar el encantamiento. Un escarabajo por hora debería bastar.

¿QUÉ ES UN DUENDE DE FUEGO?”

Los duendes de fuego son antiguas criaturas de la época en que el mundo era muy joven. Antaño fueron numerosos en la Espesura de Korcari, entonando canciones de júbilo, pero esa época ha pasado ya hace mucho. A lo largo del tiempo, muchos duendes de fuego fueron asesinados. Solo quedan unos pocos, y ahora sus canciones son tristes. Los que quedan protegen la ubicación del musgo de sombra. Se dice que sus canciones apaciguan a su guardián.

¿CÓMO LES DECIMOS A LOS DUENDES DE FUEGO LO QUE NECESITAMOS?”

No lo haréis. Se cansarán de vosotros y regresarán a la gruta. Seguidlos hasta allí.

¿QUÉ CUSTODIA EL MUSGO DE SOMBRA?”

Una antigua criatura, una poderosa sierpe, vive en la gruta que contiene el musgo de sombra.

¿QUÉ ASPECTO TIENE EL MUSGO DE SOMBRA?"

Es una sustancia musgosa que brilla de un verde enfermizo. Solo puede crecer allí donde el sol no puede llegar.

¿CÓMO RECOGEMOS EL MUSGO DE SOMBRA?"

De la forma evidente. Aseguraos de que la bolsa esté llena a rebo-sar. Puede que el brebaje no funcione con una cantidad menor.

¿CUÁNTO TIEMPO TENEMOS?"

Debéis traerme el musgo de sombra antes de que pasen tres puestas de sol.

Una vez que los PJ hayan acabado con sus preguntas, la vieja Stoyanka se despide de ellos.

"¡Buena suerte!", dice con voz rasposa, golpeando su bastón de caminar contra una gran roca. El cuervo grazna y emprende el vuelo. "Seguid al cuervo", dice señalándolo con un dedo huesudo. El cuervo vuela hacia el sur, trazando círculos como si os esperase.

"¡Desde luego!", dice el alguacil Milo. Baja su voz hasta un susurro cuando se acerca más. "Por favor... salvad a mi hija".

Cuando los PJ se marchan, quienes superen una **tirada de Percepción (Ver) con NO 13** descubren a Bogdan observándolos desde la parte delantera de su herrería, vistiendo un delantal y empuñando un martillo. Tiene una expresión

tétrica pero satisfecha, como si se alegrara de que se mar-chen. Asintiendo para sí, Bogdan alza la vista en dirección al fuerte y vuelve a su herrería.

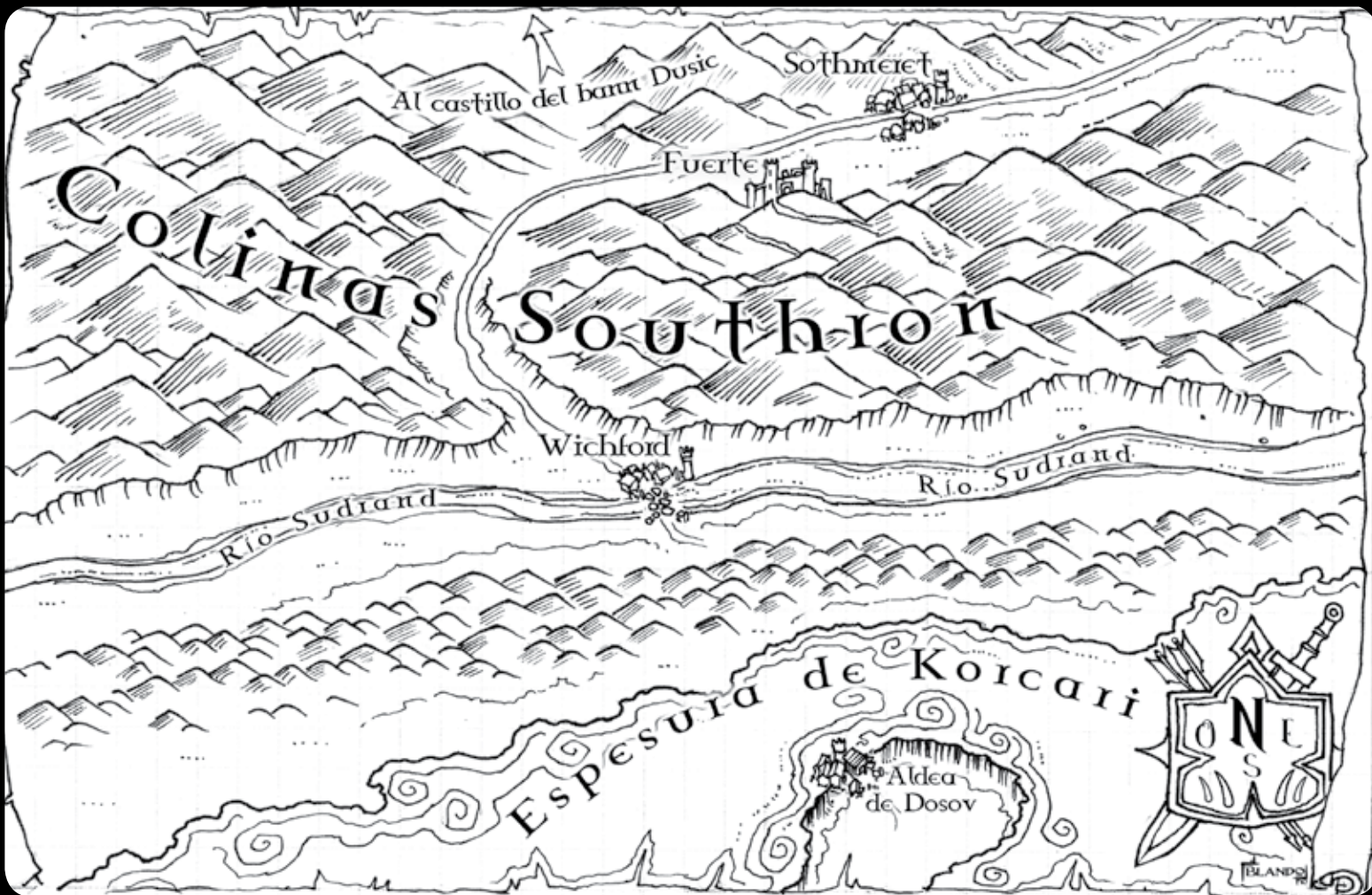
2. LA DISTANCIA MÁS CORTA ENTRE DOS PUNTOS

ENCUENTRO DE EXPLORACIÓN

Los PJ deben descender por un escarpado risco sin hacerse daño ni hacérselo a sus monturas.

Cortinas de lluvia os golpean mientras coronáis una última colina bajo el tenue brillo del amortajado sol de mediodía. Podéis ver el río Sudrand más abajo y la Espesura de Korcari más allá. Desgraciadamente, la ladera descende en un escarpado risco, y está plagada de rocas sueltas semienterradas en el fango.

Si un PJ consulta el mapa, pídele una **tirada de Astucia (Cartografía) con NO 9**. Si la supera, dicho PJ se da cuenta de que Wichford, una aldea junto a un vado, se encuentra a unos ochocientos metros río arriba. Es imposible verla desde aquí, pero dirigirse al oeste a lo largo del risco permite divisarla. Por desgracia, el risco resulta ser en Wichford tan pronunciado como aquí, por lo que se requieren las mismas tiradas para descender.



UNA OPORTUNIDAD DE HACER TRAVESURAS

Thedas es un mundo cruel, y es difícil culpar a un PJ que quiera aprovechar la oportunidad que presenta Wichford para hacer unas “compras”. Wichford es una pequeña aldea, pero también es una población fronteriza. Abundan las armas de caza y las armaduras, y la mayoría de los residentes ha escondido como mínimo algunas monedas de plata en casa. Más allá de unas pocas cerraduras sencillas, el mayor enemigo de este encuentro es el tiempo. El reloj avanza para los aldeanos infectados, y simplemente los PJ no pueden permitirse desperdiciar el día desvalijando casas.

Saquear un cadáver lleva un minuto y otorga 1d6 monedas de cobre y, en la mayoría de los casos, un arma. Hay veinte cadáveres esparcidos por la aldea. Saquear una casa requiere una **tirada de Destreza (Forzar cerraduras) con NO 9**, otra de **Percepción (Buscar) con NO 13** y 30 minutos. Una casa desvalijada de este modo proporciona 1d6 monedas de plata multiplicadas por el número obtenido en el dado dragón de la tirada de Percepción.

Montar a caballo colina abajo es difícil. Descender con un caballo reacio por la pronunciada pendiente requiere una **tirada de Comunicación (Manejo de animales) con NO 11**. Seguidamente, cada PJ debe realizar una **tirada avanzada de Destreza (Montar) con NO 15** y un umbral de éxito de 9. Un fracaso significa que jinete y montura caen rodando por la ladera y reciben 1d6 puntos de daño por cada 3 puntos por los que el PJ se quedara corto respecto al umbral de éxito (mínimo 1d6). Superar una **tirada de Destreza (Acrobacia) con NO 13** reduce el daño a la mitad.

Desmontar y conducir a un caballo cuesta abajo es un poco más fácil. No se necesita ninguna tirada de Comunicación (Manejo de animales), pero cada caballo y PJ debe efectuar una **tirada avanzada de Fuerza (Tregar) con NO 13** y un umbral de éxito de 9. Fracasar también resulta en 1d6 puntos de daño por cada 3 puntos de menos (con un mínimo de 1d6).

Los PJ preocupados por el viaje de vuelta se dan cuenta, con un éxito en una **tirada de Astucia (Navegación) con NO 9**, de que los caballos no serán capaces de tregar el risco. Un PJ que supere una **tirada de Astucia (Cartografía) con NO 9** se percata de que la ruta alternativa más rápida consiste en pasar Wichford y seguir el río hacia el oeste hasta que se abre el valle. El viaje desde Wichford hasta Sothmere dura aproximadamente un día a caballo.

Tanto si descienden por el risco donde se lo encontraron al principio como si primero cabalgan al oeste hasta las proximidades de Wichford, el vado de la aldea resulta ser el único lugar decente por el que atravesar el río. El cuervo no los seguirá hacia el oeste en dirección al vado, pero se queda en la misma zona, justo al otro lado del río, hasta que los héroes regresen. Ofrecerle comida al cuervo hace que regrese temporalmente a la mano, pero vuelve a su posición anterior al otro lado del río después de comerse un sabroso escarabajo carroñero o dos. Los PJ deberán cruzar el río en Wichford y después volver en dirección al este para reunirse con el cuervo.

3. LAS RUINAS DE WICHFORD

ENCUENTRO DE COMBATE

Varios cuervos sangrientos atacan a los PJ cuando entran en la aldea de Wichford.

Más adelante se encuentra Wichford. Esperabais que la aldea estaría bullendo de actividad, con cazadores y tramperos de los extremos exteriores de la Espesura de Korcari utilizando la pequeña balsa de Wichford para viajar desde una orilla del Sudrand hasta la otra. Sin embargo, hoy no parece haber ninguna actividad más allá de la lluvia que alimenta los charcos y unos cuantos cuervos que sobrevuelan la ciudad para picotear en un montón de cadáveres humanos.

¿Entraréis en la aldea?

Tras entrar en la aldea, o desde lejos con una **tirada de Percepción (Ver) con NO 13**, resulta evidente que la balsa no está. Cuando Wichford sufrió el ataque de los rabiosos, un superviviente cortó la cuerda de la balsa con la esperanza de que ello evitara que cruzaran más rabiosos.

Los diez “cuervos” de Wichford son realmente cuervos sangrientos, y atacan en cuanto los PJ entran en la aldea. Una **tirada de Astucia (Saber de la naturaleza) con NO 13** que tenga éxito dará cierta advertencia, de antemano, de que estos pájaros son más de lo que aparentan a simple vista. Para más información sobre los cuervos sangrientos, consulta el *Manual del DJ* de la Caja Básica de *Dragon Age*, página 62.

4. MALA DECISIÓN

ENCUENTRO DE INTERPRETACIÓN

Los PJ encuentran a un superviviente del ataque a Wichford.

A excepción del repiqueteo de la lluvia contra los tejados cubiertos de paja, la aldea de Wichford está ominosamente tranquila. Unos cuantos cuerpos desperdigados se amontonan en el barro que rodea los edificios, con cortes de arma blanca y picotazos de los cuervos sangrientos. Algunos edificios están firmemente cerrados mientras que otros tienen las contraventanas y las puertas rotas.

¿Os quedáis a investigar u os apresuráis hacia el vado?

Pide una **tirada de Percepción (Rastrear) con NO 15**. Todo aquel que la supere se da cuenta de que algunas huellas del barro indican que varios humanoides recorrieron esta aldea desde el río en un momento más reciente que ayer (cuando tuvo lugar el combate), tal vez en las últimas horas.

CUERVO SANGRIENTO

ENGENDRO TENEBROSO DE LA GULA

ATRIBUTOS (CONCENTRACIONES)

-2	ASTUCIA
0	COMUNICACIÓN
-2	CONSTITUCIÓN (VIGOR)
3	DESTREZA (MORDISCO, SIGILO)
-1	FUERZA (INTIMIDACIÓN)
-2	MAGIA
2	PERCEPCIÓN (OLFATO)
0	VOLUNTAD

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, Golpe poderoso.

Todo el que examine los cuerpos y realice una **tirada de Comunicación (Indagar)** con **NO 11** se percatará de que los desgarrados y desmembrados cadáveres han sido parcialmente devorados por criaturas con dientes similares a los de un humano.

Pide una **tirada de Percepción (Oír)** con **NO 9** a todo el que atraviese Wichford. Quienes tengan éxito oyen los postigos de la ventana de un piso superior abrirse tras ellos, seguidos de un golpe procedente del interior del edificio. Josef el Curtidor yace en el primer piso de su tienda. Su pierna izquierda está hecha añicos por el golpe de una maza, y tiene un corte depravado en su brazo izquierdo. Ha oído llegar a los PJ y quiere avisarlos; el "golpe" ha sido Josef cayéndose de la silla. Si ninguno de los PJ supera la tirada, Josef empieza a gritarles para que se acerquen a verlo, lo que no requiere tirada.

La curtiduría es el lugar en el que el cuero se convierte en zapatos y otros bienes. La planta baja huele a cuero y a lustre. Hay una trampilla en el techo desde la que, cuando se abre, sale una escalera que lleva al primer piso, lo que es una característica común en los pisos de dos plantas de Wichford para una mayor protección contra los acechadores chasind y otras criaturas de la Espesura de Korcari. En cuanto los PJ hacen bajar la escalera, oyen la voz de un hombre, que les dice que es seguro subir.



El primer piso está amueblado de forma dispersa, y un anciano está apoyado contra una pared con una ventana abierta a golpes. Su rostro ha perdido casi todo el color, y una lente de sus anteojos está rota. La pernera izquierda de su calzón está cortada, y tiene vendas enrolladas alrededor de una tablilla que sujeta lo que queda de su rodilla. La parte inferior de la manga derecha de su camisa está empapada de sangre, y su piel tiene una apariencia amarillenta. Una espada corta yace junto a él.

"Vosotros... vosotros no seréis de Sothmere, ¿verdad?", os pregunta.

¿Cómo respondéis?

Pide una **tirada de Percepción (Olfato)** con **NO 15**. Todo el que la supere percibirá el familiar hedor acre de una víctima infectada.

Josef está confuso. Dado que el Sudrand se vuelve infranqueable río abajo, Josef asume que los PJ han venido de más arriba, tal vez con los residentes de Wichford que asistieron al festival. Entre el largo viaje, pues Sothmere está casi a un día a caballo de aquí si se toma el camino, y un probable encuentro con los rabiosos, el anciano no entiende cómo es posible que los PJ hayan llegado a Wichford con tanta rapidez.

Si se le pregunta qué ha ocurrido en Wichford, Josef dice que los chasind “enloquecidos” salieron del bosque neblinoso y asesinaron a un grupo de tramperos que regresaba de una cacería matinal. Rudolf, el barquero, cortó la cuerda para liberar la balsa, pero aun así, resultó fácil para los rabiosos atravesar el río dada la poca profundidad del vado. Eran demasiados, especialmente debido a que algunos de los residentes de Wichford estaban en el festival. Los rabiosos mataron a todo el que se les cruzó por delante; Josef se escondió en el piso de arriba de su tienda.

En algún momento, Josef se quedó dormido, despertando a primeras horas de la mañana. Bajó del primer piso y salió al exterior para ser atacado por Hanz, el carpintero de Wichford, que se había convertido en un rabioso tras el ataque de ayer. Hizo añicos la pierna de Josef, y lo habría matado de no ser porque Karl, un vigilante moribundo, disparó a Hanz con su ballesta. No obstante, al tiempo que caía, Hanz mordió a Josef en el brazo. Josef se arrastró a esconderse al oír moverse a más rabiosos, antiguos residentes que ahora estaban infectados de la horrible plaga. Después de una hora o así, este grupo de quizá una docena de rabiosos se marchó de la ciudad, dirigiéndose al norte siguiendo la dirección general del sendero que finalmente se desvía hacia el este y se dirige a Sothmere.

Aunque cree que el peligro ha pasado por ahora, Josef es consciente de que pronto se convertirá en una de esas “cosas amarillas”. Debido a esto y a la condición de su pierna, le pide a uno de los PJ que lo mate. En efecto, Josef está a punto de convertirse en un rabioso. Los PJ podrían ofrecerle algo de brebaje de la vieja Stoyanka para frenar la transformación, pero tendrán que realizar una **tirada enfrentada de Comunicación (Persuasión) contra Voluntad (Disciplina)** para convencerlo de que se la tome. Si quieres aumentar la presión para que los PJ tomen una decisión, Josef completa su transformación mientras ellos vacilan y se abalanza sobre ellos con alguna herramienta pestilente de su oficio.

Además de su preocupante petición, la información transmitida por Josef de que hay más rabiosos dirigiéndose hacia Sothmere también es alarmante. Sencillamente, no hay tiempo de volver y matar a esta segunda oleada antes de reunir el musgo de sombra sin condenar a los aldeanos que ya están infectados. También resulta bastante evidente que los PJ no podrán llevar a los caballos de vuelta por el riesgo, pues es demasiado escarpado, así que no pueden utilizar la ruta de las colinas que emplearon mientras seguían al cuervo para interceptar a los rabiosos antes de que lleguen a Sothmere.

Si los PJ deciden recular o avanzar depende de ellos. En caso de que prefieran regresar, tendrás que decidir si los residentes de Wichford que vuelven a su aldea detienen a los rabiosos o si, tal como se sugiere en **Complicaciones incómodas**, esta segunda oleada consigue llegar a Sothmere.

La tienda de Josef puede ser saqueada del mismo modo que las demás casas de Wichford, solo que no se necesita ninguna tirada de Destreza (Forzar cerraduras) para obtener acceso.

5. CRUZANDO EL PUENTE

ENCUENTRO DE EXPLORACIÓN

Los PJ deben cruzar el río Sudrand.

El vado se encuentra tal vez a unos 50 metros, con algunas cañas sobresaliendo del agua que indican sus límites. Anteriormente, la balsa seguía una cuerda sujeta a ambas orillas, pero han cortado esta última, y sus extremos se mueven sin energía a merced de la corriente en vez de formar una única línea por encima de la superficie. Atravesar el río con un caballo podría ser traicionero, especialmente a falta de un guía conocedor de los puntos altos y bajos en las turbias aguas.

¿Cómo planeáis cruzar el río?

Intentar atravesar el agua directamente sobre la montura es difícil; un PJ debe realizar una **tirada avanzada de Destreza (Montar) con NO 13** y un umbral de éxito de 12 para cruzar apropiadamente la corriente. Un fracaso en cualquiera de estas tiradas inflige al caballo 2d6 puntos de daño y obliga al jinete a efectuar otra **tirada de Destreza (Montar) con NO 13** para evitar ser derribado. Un jinete derribado recibe 2d6 puntos de daño y seguidamente debe realizar una **tirada avanzada de Constitución (Nadar) con NO 13** y un umbral de éxito de 9 para llegar hasta el otro lado (él decide cuál). Cada fracaso durante el nado resulta en otros 1d6 puntos de daño provocados por chocar contra rocas y tragar agua. Los personajes que nadan deberán seguir haciendo tiradas hasta alcanzar el umbral de éxito o ahogarse.

Alternativamente, un personaje puede nadar o caminar a través del vado (tal como se describe arriba) y reparar la cuerda o colocar una nueva, permitiendo que los otros PJ la utilicen para guiar a sus caballos. Un PJ que registre la aldea puede encontrar una cuerda de reemplazo de longitud aceptable con una **tirada de Percepción (Buscar) con NO 11**. Hacer bien los nudos requiere una única **tirada de Astucia (Ingeniería) con NO 7** (y una penalización de -3 si el héroe intenta hacerlo mientras nada).

Cuando la cuerda ya esté tendida, los jugadores recibirán una bonificación de +3 a las tiradas de Destreza (Montar) y Constitución (Nadar) que realicen para cruzar el río.

Una vez que los PJ hayan cruzado el río solo necesitarán seguirlo para reunirse con el cuervo. La lluvia sigue golpeándolos cuando el ave los lleva a adentrarse en la siniestra Espesura de Korcari.

6. LA HISTORIA DE UN TRAMPERO

ENCUENTRO DE INTERPRETACIÓN

Los PJ se encuentran con un trampero que les contará más cosas sobre los extraños acontecimientos que están ocurriendo recientemente en la Espesura de Korcari.

Habéis cabalgado durante tres horas desde que cruzasteis el vado, y podéis ver la extensión de colinas que os separa del bosque. También veis un carro y una hoguera en la que un hombre grande vestido con pieles aviva las brasas que hay bajo la carne que se está asando. Cuando os acercáis, dos perros de gran tamaño y pelaje gris y blanco os ladran.

"¡Bog! ¡Ipa! ¡Estaos quietos!", dice el hombre al veros. "¡Bienvenidos a mi hoguera! ¡Me alegro de volver a ver rostros amigables!"

¿Cómo respondéis?

Este encuentro tiene lugar a unas tres horas a caballo del vado. La lluvia ha remitido, aunque la capa gris que cubre el cielo sugiere que se trata de una situación temporal.

Branik, un trampero del lugar, acaba de salir de la Espesura de Korcari y está aprovechando que el tiempo se ha calmado para comer algo antes de completar su viaje hasta Wichford.

PREGUNTAS Y RESPUESTAS

Si los PJ aceptan la hospitalidad de Branik, el cuervo se posa en el árbol más cercano para esperarlos. Branik les ofrece una porción de su asado y cerveza de ryott. Explica que es un trampero, como demuestra la gran cantidad de animales muertos en su carro. Una vez que los PJ se acomoden alrededor del fuego o estén igualmente preparados para oír su historia, Branik relata lo que está ocurriendo en las partes más septentrionales de la Espesura de Korcari. Si los PJ le cuentan lo que ha pasado en Wichford, Branik se entristece profundamente, pues consideraba a Josef un amigo.

"¿CÓMO HA IDO LA CAZA?"

Demasiado bien. Últimamente he atrapado el doble o el triple de animales de lo que debiera. Los chasind están nerviosos. No todos son acechadores, ¿sabéis?; la mayoría de ellos solo quiere que la dejen en paz. Pero algunos de los clanes más agresivos se han desplazado hacia el norte. Entre los chasind y los animales, es como si algo en las profundidades de la Espesura los estuviera ahuyentando.

"¿HAS OÍDO HABLAR DE LA RABIA AMBARINA?"

Sé que algo va mal. He pasado por una aldea chasind abandonada esta misma mañana y vi acechadores corriendo en el bosque cercano, dándose caza unos a otros. Uno de ellos incluso me atacó, pero lo clavé a un tronco de árbol con mi ballesta. Era salvaje y enfermizo, las dos cosas a la vez. Su arma estaba bañada de alguna clase de veneno. No hay lugar para el veneno en mi trabajo; arruina la carne.

"¿QUIERES VENIR CON NOSOTROS?"

No, creo que iré a Wichford para ver si alguno de los wichfordenses que regresaban desde Sothmere ha conseguido llegar.

"¿ALGUNA NOTICIA SOBRE EL SENDERO QUE TENEMOS ANTE NOSOTROS?"

En algún momento deberéis dejar atrás a vuestros caballos. Los marjales y pantanos de la Espesura son demasiado peligrosos para cabalgar.

"¿QUÉ DEBERÍAMOS HACER CON NUESTROS CABALLOS?"

Dosov es una aldea chasind que queda más adelante y que destila vino silvestre. Está justo al entrar en el bosque en la dirección en la que parece que vais. Son un pueblo amistoso, y deberíais ser capaces de llegar a un acuerdo para guardar a vuestros caballos. ¡Decidle a Zorya que os avise de que no bebieseis el vino!

Branik les da indicaciones a los héroes para llegar a Dosov. Parece estar lo bastante cerca de la dirección en la que el cuervo los está llevando como para que no haya problema en detenerse allí para guardar sus caballos.

BRANIK, EL TRAMPERO

Branik es un hombre muy barbudo, alto, fornido y velludo. Su larga cabellera castaña se mezcla con su largo bigote y su barba, haciendo que parezca que tiene crines. Se siente mucho más en casa en la espesura que incluso en las aldeas fronterizas de Ferelden. Aunque es de carácter sociable, Branik pasa largos períodos de tiempo sin compañía humana, y eso le viene perfectamente. Branik viste pieles y podría ser confundido con un chasind desde lejos, pero su acento delata que solo es fereldeno de nombre.

BRANIK, EL TRAMPERO

ATRIBUTOS Y CONCENTRACIONES

ASTUCIA 1 (SABER DE LA NATURALEZA); COMUNICACIÓN 2 (MANEJO DE ANIMALES); CONSTITUCIÓN 3 (VIGOR); DESTREZA 3 (TRAMPAS); FUERZA 5 (ARMAS CONTUNDENTES, HACHAS); MAGIA 0; PERCEPCIÓN 4 (OÍR, VER); VOLUNTAD 2 (CORAJE).



BOG E IPA. SABUESOS WOFUN

Bog e Ipa son los fieles compañeros de caza de Branik. Aunque se refiere a ellos como perros, en realidad son un híbrido de perro y lobo conocido como sabueso wofun, criado especialmente en las Tierras Interiores.

SABUESO WOFUN

Los sabuesos wofun parecen perros pastores fereldenos de mayor estatura y pelaje gris y blanco. Aunque su inteligencia equivale a la de un mabari, los sabuesos wofun son de genio vivo y desoyen las órdenes en combate.

ATRIBUTOS (CONCENTRACIONES)			
-1	ASTUCIA		
0	COMUNICACIÓN		
1	CONSTITUCIÓN (CORRER)		
3	DESTREZA (MORDISCO)		
2	FUERZA (SALTAR)		
-1	MAGIA		
2	PERCEPCIÓN (OLFATO, RASTREAR)		
1	VOLUNTAD		
VALORES DE COMBATE			
VELOCIDAD	SALUD	DEFENSA	ARMADURA
16	20	13	0
ATAQUES			
ARMA	ATAQUE		DAÑO
MORDISCO	+5		1D6+2
APTITUDES			
PROEZAS PREDILECTAS: <i>Derribo, Hostigar.</i>			

7. ACECHADORES

ENCUENTRO DE COMBATE

Una banda de acechadores chasind que seguía a Branik intercepta a los PJ.

A medida que el sol empieza a ponerse, el terreno rocoso va dando paso a una ligera inclinación que conduce a los límites del bosque envuelto en la niebla. Unas gotas de lluvia caen en vuestras ropas de viaje, indicando que se avecina otra tormenta.

Algo parece no ir del todo bien.

El mero hecho de que algunos chasind se hayan convertido en rabiosos no implica que no siga habiendo por ahí bandas de acechadores chasind normales. Uno de estos grupos ha estado siguiendo el rastro del carro de Branik. Han avisado a los PJ y se esconden en las colinas, esperando para emboscarlos.

Pide una **tirada enfrentada de Percepción (Ver) contra Destreza (Sigilo)**. Los PJ que ganen detectarán a los acechadores ocultos tras cantos rodados por encima de ellos,

y podrán atacar con normalidad durante el primer asalto; los PJ que fracasen se verán sorprendidos. Los acechadores acribillan a flechas a los PJ antes de bajar de un salto y atacar cuerpo a cuerpo. Los PJ que disparen a acechadores tras cantos rodados sufren una penalización de -2 debido a la cobertura.

Hay dos acechadores por cada PJ. Los chasind luchan hasta que la mitad de ellos haya caído, momento en el que el resto se retira a sus caballos, que pastan escondidos a unos 100 metros de distancia, protegidos por otro acechador chasind.

Si un acechador es capturado, puede ser persuadido para hablar con una **tirada enfrentada de Comunicación (Persuasión) contra Voluntad (Disciplina)**. Todos los acechadores formaban parte de una incursión organizada en las Tierras Interiores. Los chamanes habían dicho que la Espesura de Korcari se estaba volviendo demasiado peligrosa. No obstante, estos acechadores creen que sus chamanes los traicionaron. El veneno que los chamanes elaboraron para ayudar en las incursiones corrompió las mentes y la carne de quienes lo utilizaron. Este grupo de acechadores decidió abandonar la horda y volver a hacer lo que se les da mejor. Descubrieron el rastro dejado por Branik y decidieron pillarlo desprevenido. Los PJ simplemente supusieron un nuevo objetivo tentador.

ACECHADOR CHASIND

ATRIBUTOS (CONCENTRACIONES)			
1	ASTUCIA		
0	COMUNICACIÓN		
2	CONSTITUCIÓN (VIGOR)		
3	DESTREZA (ARCOS, HOJAS LIGERAS, SIGILO)		
2	FUERZA (TREPAR)		
1	MAGIA		
3	PERCEPCIÓN (BUSCAR, RASTREAR, VER)		
1	VOLUNTAD (MORAL)		
VALORES DE COMBATE			
VELOCIDAD	SALUD	DEFENSA	ARMADURA
13	20	13 (14 CON ESCUDO)	3
ATAQUES			
ARMA	ATAQUE	DAÑO	ALCANCE
ARCO CORTO	+5	1D6+4	16/32 METROS
ESPADA CORTA	+5	1D6+4	-
APTITUDES			
PROEZAS PREDILECTAS: <i>Atravesar armadura, Hostigar.</i>			
TALENTOS: <i>Arquería (Experto), Entrenamiento con armaduras (Aprendiz), Exploración (Experto).</i>			
GRUPOS DE ARMAS: <i>Arcos. Hojas ligeras, Pelea.</i>			
EQUIPO			
ARMADURA DE CUERO LIGERA, ESCUDO LIGERO, ARCO CORTO, 20 FLECHAS, ESPADA CORTA.			

EN EL BOSQUE

Durante esta parte de la aventura, los PJ entran en el bosque pantanoso y reciben algo de ayuda en una aldea chasind. Avanzando por el bosque, encuentran unos cuantos peligros antes de llegar al lugar designado y seguir las indicaciones de la vieja Stoyanka para invocar a los duendes de fuego.

ENTORNOS: LA CIÉNAGA

La advertencia de Branik de que los caballos no iban a ser capaces de franquear las ciénagas que rodean los caminos seguros demuestra ser acertada, y el cuervo o está interesado en seguir los senderos en el bosque. Sobrevuela la blanda tierra cenagosa y los espesos pantanos, lo que dificulta cabalgar o incluso guiar a los caballos sin perder muchísimo tiempo.

A menos que los PJ dejen atrás a uno de ellos (una tarea apropiada para un personaje cuyo jugador falte a una sesión de juego), disponen de tres opciones. La primera es llevar a los caballos a Dosov y rezar porque cuiden de sus monturas. La segunda es dejar a los caballos pastando en algún lugar y rezar porque los acechadores chasind u otras amenazas no los hieran o roben. Finalmente, los PJ podrían insistir en llevar los caballos con ellos, lo que conlleva otros problemas.

Por cada media hora que los PJ guíen o monten a sus caballos a través del marjal, cada caballo deberá superar una **tirada de Destreza con NO 11**. Con un fracaso, el caballo sufrirá 1d6 puntos de daño. Un PJ que monte un caballo que sufra daño deberá realizar una **tirada de Destreza (Montar) con NO 9** o será derribado de su montura y recibirá 1d6 puntos de daño.

Si los PJ se frustran demasiado, siempre pueden volver atrás y visitar Dosov. Solo se requiere una **tirada de Astucia (Navegación) con NO 11** o de **Astucia (Cartografía) con NO 7** para encontrarla, asumiendo que se enterasen de su localización a través de Branik.

1. LA ALDEA DE DOSOV

ENCUENTRO DE INTERPRETACIÓN

Los PJ llegan a la aldea de Dosov y reciben la hospitalidad que esta les proporciona.

Según vais entrando en el bosque, la tierra va haciéndose progresivamente más pantanosa, y finalmente llegáis a una amplia extensión de agua cenagosa acibillada por las gotas de lluvia que caen desde el cielo crepuscular. A cierta distancia divisáis una pequeña aldea hecha de casas edificadas sobre postes. Varias antorchas y linternas bañan la aldea en un fulgor espe-luznante cuando la luz del sol va dejando de brillar. Un par de barcas de fondo plano llenas de barriles atraviesan el pantano, dirigiéndose hacia la aldea.

¿Os acercáis a ella?

LEYENDAS DE LOS DUENDES DE FUEGO

La mayoría de los chasind conocen historias sobre la “gente pequeña de los pantanos”, que en ocasiones se aparecen a los humanos como minúsculas criaturas resplandecientes. Algunos chasind han oído hablar de las “linternas de pantano”, hechas al atrapar a un duende de fuego en una jaula portátil o una linterna. Desgraciadamente, nadie sabe lo que los duendes de fuego necesitan tomar para sobrevivir, por lo que muchos de ellos han muerto en el interior de sus lámparas aprisionadoras.

Posicionada entre las Tierras Interiores y el resto de la Espesura de Korcari, Dosov ha realizado un negocio provechoso produciendo vino silvestre (que técnicamente no es vino, sino un alcohol cereal) a partir del ryott. El vino silvestre es mucho más fuerte que la cerveza y es una bebida predilecta entre los chasind de esta región. Los barriles de las barcas planas contienen bienes conseguidos a cambio de la última partida de vino silvestre enviada río abajo a otras comunidades chasind.

La aldea descansa sobre postes debido a la inestabilidad de la tierra, además de cómo método de protección. Los hogares están conectados por una serie de pasarelas de tablas, desde las que un vigilante observa la llegada de extraños. Pequeños rediles en los terrenos más alejados del pantano contienen animales. Asumiendo que los PJ no están acercándose sigilosamente a la aldea, el vigilante los llama y les pregunta sus intenciones. Si los PJ mencionan a Branik o preguntan por Zorya, el vigilante la llama.

Tras unos instantes, una mujer aparece en la pasarela. Es una mujer de atractivo natural cercana a la mediana edad, con pelo oscuro y trenzado y una amplia sonrisa. Sorprendentemente, lleva muy poca ropa y tiene una gran serpiente colocada alrededor de los hombros.

“Soy Baba Zorya. ¿Sois amigos de Branik? ¿Qué os trae a Dosov?”

¿Cómo respondéis?

Si los PJ mencionan la advertencia de Branik: “¡Decidle a Zorya que os he dicho que no bebáis el vino!”, Zorya ríe y les dice que Branik nunca consiguió adquirir gusto por el vino silvestre.

Si los PJ preguntan por sus caballos, Zorya los invita a su morada en vez de “discutir nuestros asuntos aquí fuera, con el frío y la lluvia”.

En su casa, Zorya se sienta en lo que podría considerarse un porche, una parte abierta de su cabaña que está orientada hacia el pantano. Se sienta a una pequeña mesa con una botella de cerámica de vino silvestre y dos copas pequeñas. Su serpiente se enrosca en su regazo, y ella invita a uno de los PJ a sentarse con ella para “hablar de negocios”. Ello implica consumir unas cuantas copas de vino silvestre.

Zorya está perfectamente dispuesta a guardar los caballos de los personajes a cambio de algo. Como chasind que es, negocia mediante el trueque y le encuentra poca utilidad al dinero. Su forma de negociar es agresiva pero justa.



Dirige la negociación como una **tirada avanzada enfrentada de Comunicación (Negociación)** con un umbral de 9. Si el negociante (Zorya solo tratará con un único PJ) alcanza primero el umbral, deben entregarse a cambio bienes de un valor equivalente aproximadamente a 60 mp. Si Baba Zorya lo alcanza primero, esta cantidad será más probablemente de 100 mp. Siéntete libre de ajustar estas cantidades si una u otra parte lo hace particularmente bien o mal. Deberías obligar a los PJ a discutir sobre objetos reales que tengan para trocar, en vez de reducir la discusión a un asunto numérico.

El vino silvestre complica las negociaciones. Después de cada asalto de tiradas de negociación, todo el que beba, lo que incluye a Zorya y al PJ negociante pero no se limita necesariamente a ellos, debe superar una **tirada de Constitución (Beber alcohol)**. Un personaje que fracase perderá el conocimiento. Uno que tenga éxito acumulará una penalización por embriaguez a todas las tiradas que realice a continuación (lo que incluye especialmente las sucesivas negociaciones) basada en el resultado que obtenga en el dado dragón:

ALDEANOS DE DÓSOV

Reservados moradores del pantano.

ATRIBUTOS Y CONCENTRACIONES

ASTUCIA 0 (SABER DE LA NATURALEZA); COMUNICACIÓN 0;
CONSTITUCIÓN 1 (BEBER ALCOHOL); DESTREZA 0; FUERZA 1;
MAGIA -1; PERCEPCIÓN 2; VOLUNTAD 0.

NEGOCIACIONES CON ZORYA

RESULTADO	PENALIZACIÓN POR EMBRIAGUEZ
1	-3 a todas las tiradas
2-3	-2 a todas las tiradas
4-5	-1 a todas las tiradas
6	Sin penalización

Si el negociador de los PJ pierde el conocimiento, debe acudir un sustituto. Zorya conserva cualquier progreso que haya acumulado hacia el umbral de éxito de la negociación, pero el PJ debe volver a empezar de cero. Si todos los negociadores se desmayan, la negociación se reanuda cuando uno de ellos se despierte. Si Zorya pierde el conocimiento, los aldeanos guardan los caballos sin coste.

Las penalizaciones debidas a la embriaguez remiten a un ritmo de -1 por hora, o -2 en cada hora que un PJ pueda superar una **tirada de Constitución (Beber alcohol) con NO 15**. Un personaje inconsciente puede ser reanimado con una **tirada de Astucia (Curación) con NO 13**. Esta tirada puede intentarse una vez cada hora. Si no es reanimado, un personaje desmayado se despierta en (1d6 + Constitución) horas. Los personajes desmayados recobran la consciencia con una penalización de -5 a todas las tiradas, que remite con el tiempo del modo descrito arriba.

Asumiendo que se llegue a un acuerdo, Zorya convoca a algunos aldeanos para que cerquen a los caballos. Presumiblemente, los PJ querrán ponerse de nuevo en camino.

BABA ZORYA

Anciana de la aldea de Dosov de espíritu libre.

ATRIBUTOS Y CONCENTRACIONES

ASTUCIA 2 (TASACIÓN); COMUNICACIÓN 4 (LIDERAZGO, MANEJO DE ANIMALES, NEGOCIACIÓN, PERSUASIÓN); CONSTITUCIÓN 5 (BEBER ALCOHOL); DESTREZA 0; FUERZA 2; MAGIA 0; PERCEPCIÓN 3 (EMPATÍA); VOLUNTAD 4 (DISCIPLINA)

BABA ZORYA

Zorya es la líder de la aldea de Dosov, de ahí su título; “baba” significa “mujer anciana” en un viejo dialecto chasind. Es un espíritu libre, y afirma que no tiene esposo ni amante porque está casada con Dosov. Cerca de la mediana edad, Zorya es muy atractiva. Trenza su largo cabello negro y difícilmente es vista sin Sasha, su serpiente.

ALDEANOS DE DOSOV

Los aldeanos de Dosov son chasind, y son más recios, bajos y fornidos que los fereldenos del sur. La mayoría de ellos aguanta bien su licor gracias a su constante exposición a la principal exportación de Dosov.

2. CUANDO EL CUERVO DETIENE EL VUELO

ENCUENTRO DE EXPLORACIÓN

El cuervo escoge el lugar en el que los PJ deben preparar el caldo que atrae a los duendes de fuego.

A medida que os abris paso a través del agua que os llega a la pantorrilla en el ahora oscuro bosque pantanoso, con las ropas empapadas por la lluvia, apenas acertáis a ver al cuervo posarse en un solitario árbol muerto que sobresale de un pequeño montículo en el agua cenagosa. El cuervo se gira y os mira una última vez antes de desplomarse del árbol, muerto como una piedra.

Claramente, aquí es donde debéis invocar a los duendes de fuego.

Los PJ deben hervir agua y verter en ella la hedionda mezcla de la vieja Stoyanka. Ello requiere reunir leña y hacer un fuego. Es de esperar que los PJ hayan pensado en traer un caldero, aunque en un aprieto, un casco servirá. Un PJ que pase una **tirada de Astucia (Saber de la naturaleza)** con NO 11 podrá recabar los materiales necesarios en unos 20 minutos.

Hervir la mezcla produce un espeso caldo verdoso que parece sopa de guisantes, además de un gas nocivo. Todo el que quiera evitar el vómito debe superar una **tirada de Constitución (Vigor)** con NO 11.

SASHA

Sasha, una gran pitón macho, es la mascota protectora y el compañero de Sasha.

ATRIBUTOS (CONCENTRACIONES)

-1	ASTUCIA
-2	COMUNICACIÓN
2	CONSTITUCIÓN
4	DESTREZA (MORDISCO)
5	FUERZA (CONSTREÑIR)
0	MAGIA
2	PERCEPCIÓN (VER)
1	VOLUNTAD

VALORES DE COMBATE

VELOCIDAD	SALUD	DEFENSA	ARMADURA
18	15	14	1

ATAQUES

ARMA	ATAQUE	DAÑO
MORDISCO	+4	1d3+5

APTITUDES

PROEZAS PREDILECTAS: Derribo, Postura defensiva.

CONSTREÑIR: Con un ataque de mordisco exitoso, Sasha se enrolla alrededor de la víctima. Cada asalto posterior al primer ataque, Sasha puede constreñir automáticamente, infligiendo 1d3+5 puntos de daño. Sasha debe apartarse con una **tirada avanzada de Fuerza (Fortaleza)** con un umbral de éxito de 10. Cada tirada consume un asalto.

ESCAMAS: Las escamas de Sasha le confieren un valor de armadura de 1.

3. INVOCACIÓN INCORRECTA

ENCUENTRO DE COMBATE

La sopa atrae a un visitante indeseado antes de que lleguen los duendes de fuego.

La presencia de los PJ y el olor de la sopa atraen a un cangrejo de pantano gigante antes de que lleguen los duendes de fuego. Este crustáceo quiere coger la olla y beber su contenido.

Pide una **tirada de Percepción (Ver)** con NO 11 y una penalización de -2 debido a la oscuridad. Quien la supere se percatará de un objeto grande que se mueve hacia el grupo bajo el agua cenagosa. En el siguiente asalto, la enorme criatura emerge y sube arrastrándose a su montículo.

Los PJ que superen una **tirada de Percepción (Empatía)** con NO 11 se dan cuenta de que el cangrejo está buscando la sopa.

Hay varios factores desagradables en juego en este combate. Todos los ataques y tiradas relevantes sufren una penalización de -1 debido a la oscuridad (pese a la luz de la hoguera). Los ataques y otras tiradas físicas que se realicen en el agua del pantano sufrirán una penalización adicional de -2. Estas penalizaciones no se aplican al cangrejo, por supuesto.

CANGREJO DE PANTANO GIGANTE

Los cangrejos de pantano gigantes son aproximadamente el doble de grandes que un humano. Sus pinzas tienen un alcance de unos 3 metros.

ATRIBUTOS (CONCENTRACIONES)

-1	ASTUCIA
-2	COMUNICACIÓN
3	CONSTITUCIÓN
2	DESTREZA
5	FUERZA
0	MAGIA
1	PERCEPCIÓN (OLFATO)
2	VOLUNTAD

VALORES DE COMBATE

VELOCIDAD	SALUD	DEFENSA	ARMADURA
12	40	12	8

ATAQUES

ARMA	ATAQUE	DAÑO
PINZA	+5	2D6+5

APTITUDES

PROEZAS PREDILECTAS: *Hostigar (especialmente hacia el agua cenagosa, donde la penalización a las tiradas es de -2!), Raíz enredadora, Terreno desigual.*

CAPARAZÓN DURO: *El caparazón externo del cangrejo de pantano le confiere un valor de armadura de 8.*

El cangrejo puede gastar puntos de Proeza para aprovecharse del entorno pantanoso, así como para coger el caldero y beberse lo:

PROEZAS AMBIENTALES

PP	PROEZA
1	TERRENO DESIGUAL: El PJ tropieza en terreno desigual y sufre una penalización de -1 (acumulativa con otras penalizaciones ambientales) hasta que se mueva a otro sitio.
3	RAÍZ ENREDADORA: El PJ tropieza con una raíz enredadora y cae al suelo. Además, debe superar una tirada de Fuerza (Fortaleza) con NO 9 por cada objeto que lleve en las manos para evitar que se le caiga. Encontrar un objeto que haya caído al agua requiere una tirada de Percepción (Buscar) con NO 13 .
4	¡A CENAR!: El cangrejo atrapa el caldero con sus pinzas, lo vuelca y salta sobre él, engullendo el líquido nocivo en la blanda tierra.
6	ATRAPADO: Igual que Raíz enredadora, pero además el PJ queda atrapado en el sitio hasta que supere una tirada de Fuerza (Fortaleza) con NO 15 para liberarse forcejeando.

Sin embargo, los PJ disponen de una opción inusual en este combate:

PROEZA DE COMBATE CONTRA CANGREJO

PP

PROEZA

- 4 **SECCIONAR PINZA:** El PJ amputa una de las pinzas del cangrejo de pantano, aumentando el coste de la proeza ¡A cenar! a 6 PP en caso de que le falte una pinza o imposibilitándola si le faltan las dos. Al perder su segunda pinza, el cangrejo debe superar una **tirada de Voluntad (Coraje) con NO 15** o se arrojara a los oscuros marjales para cuidarse las heridas.

Si el cangrejo de pantano devora la sopa, el viaje de los PJ habrá llegado básicamente a su fin. Si estás dirigiendo una campaña particularmente brutal, la búsqueda habrá concluido. Los PJ deberán regresar a Sothmere y afrontar las repercusiones. Por otro lado, si te sientes más generoso, es posible salvar la situación arrojando el estómago del cangrejo en el caldero.

4. LA LLAMADA DE LOS DUENDES DE FUEGO

ENCUENTRO DE INTERPRETACIÓN

Los PJ atraen a los duendes de fuego y los siguen hasta la gruta.

El amanecer se aproxima. Mientras miráis a través de la oscuridad que se retira del pantano, veis un destello de tenue luz amarillenta, seguido de otro y después otro. Pronto aparece una docena de luces, todas ellas acercándose a vosotros. Se congregan alrededor de la olla, y podéis ver que parecen minúsculos humanoides dorados con alas zumbadoras como las de un insecto. Las diminutas criaturas evalúan la olla y después, sacudiendo la cabeza con tristeza, vuelan unos alrededor de otros mientras entonan una melodía encantada que se mezcla bien con las gotas de lluvia que agujijonean el pantano.

La emotiva canción invade vuestros oídos.

Haz que los personajes intenten una **tirada de Voluntad (Disciplina) con NO 13**. Los PJ que fallen se verán abrumados por la tristeza y la desesperación. Creen que la expedición está condenada, y que incluso si recuperan el musgo de sombra, el precio a pagar será demasiado terrible (aunque no tengan ni idea del precio que será).

Los PJ que intenten interactuar con los duendes de fuego lo encuentran frustrante. Aunque los duendes de fuego sienten curiosidad por los PJ, no están particularmente interesados por nada de lo que tienen. No están impresionados por las cosas brillantes, ni tocan ninguna comida que se les ofrezca.

Pasados unos minutos, los duendes de fuego vuelven por donde vinieron. Siguen entonando sus canciones encantadas, por lo que los PJ pueden seguirlos con una **tirada de Percepción (Ver) con NO 13** o de **Percepción (Oír) con NO 9**; es mucho más fácil oírlos que verlos a la luz del día. Cada

DUENDE DE FUEGO

Los duendes de fuego son una antigua raza en extinción de proporciones minúsculas: unos diez centímetros de altura. Son humanoides de piel amarilla y alas de insecto, y una inspección detenida revela que tienen ojos facetados como los de una mosca. También tienen dos antenas. Los duendes de fuego no llevan ropa, y sus cuerpos emanan un fulgor de un amarillo mustio. A pesar de sus piernas humanoides, los duendes de fuego no parecen caminar, y en vez de eso vuelan a todas partes. Prefieren volar a estar de pie. Tampoco parecen hablar; en vez de eso, cantan constantemente. Sus canciones afectan al ánimo de aquellos que los rodean; no está claro si esto es intencionado.

ATRIBUTOS (CONCENTRACIONES)

0	ASTUCIA
0	COMUNICACIÓN
-3	CONSTITUCIÓN
6	DESTREZA (VUELO)
-4	FUERZA
2	MAGIA
3	PERCEPCIÓN
2	VOLUNTAD

VALORES DE COMBATE

VELOCIDAD	SALUD	DEFENSA	ARMADURA
- (20 VOLANDO)	10	16	0

APTITUDES

CANCIÓN: Como grupo, los duendes de fuego pueden comunicarse e influenciar a una audiencia mediante el canto. Los efectos específicos se describen en el texto.

tirada con éxito permite que los PJ tiren una vez en una **tirada avanzada de Destreza (Acrobacia) con NO 11** y un umbral de éxito de 9. Cualquier PJ que fracase la tirada quedará fuera de la persecución. Un PJ que alcance el umbral llegará a la gruta, y podrá llamar fácilmente a cualquier compañero que se quedara atrás gritando o haciendo otras cosas parecidas. La historia avanza hasta **La gruta**, en la página 30.

Los PJ deben correr para mantener el ritmo de los duendes de fuego. En algún momento de la persecución, los PJ encuentran **El foso de alquitrán** (más abajo). Puede que quieras añadir unos cuantos peligros adicionales durante la carrera, como ramas de árbol a baja altura o raíces sobresalientes, requiriendo cada uno una **tirada de Destreza (Acrobacia) con NO 11** con éxito para evitar sufrir 1d6 puntos de daño.

5. EL FOSO DE ALQUITRÁN

ENCUENTRO DE EXPLORACIÓN

Los PJ encuentran un foso de alquitrán oculto mientras siguen a los duendes de fuego.

En algún momento durante la persecución de los duendes de fuego por parte de los PJ, las criaturas sobrevuelan una sección del pantano que oculta un foso de alquitrán. Los PJ



que corran hacia él podrán realizar una **tirada de Percepción (Ver) con NO 13** para percatarse de una gran burbuja estallando en la superficie del agua. Quienes vean la burbuja de aire podrán determinar lo que significa con una **tirada de Astucia (Saber de la naturaleza) con NO 13**, lo que les permitirá evitar completamente el peligro.

Los PJ que no vean la burbuja o no reconozcan la advertencia correrán al interior del foso y pueden quedarse atrapados en la sustancia bituminosa. Los PJ deben superar una **tirada de Fuerza (Fortaleza) con NO 11** para liberarse y ponerse a salvo. Un fracaso requiere tiradas sucesivas, una cada asalto, con un aumento al No de 2 puntos por cada asalto hasta el cuarto, momento en el que el PJ queda completamente sumergido y es susceptible de ahogarse (2d6 puntos de daño por asalto).

Los PJ que no se vean afectados pueden intentar ayudar a los amigos que se estén hundiendo arrastrándolos hacia fuera. Esto solo puede hacerse de manera segura desde cierta distancia; un PJ que se acerque para asir una mano con la suya propia quedará a su vez atrapado en el foso de alquitrán. Un PJ puede encontrar una rama apropiada con una **tirada de Percepción (Buscar) con NO 9**. Por cada PJ que ayude de este modo a un compañero atrapado, el personaje que se está hundiendo recibe una bonificación de +2 a sus tiradas para escapar.

Los PJ que no estén atrapados pueden desplazarse alrededor del foso de alquitrán con pocos problemas realizando una **tirada de Astucia (Saber de la naturaleza) con NO 9** para encontrar un terreno más seguro. Si en rodear el foso o salvar a los compañeros se tarda más de tres asaltos, los PJ deberán hacer otra **tirada de Percepción (Ver) con NO 15** o de **Percepción (Oír) con NO 11** para reorientarse hacia los duendes de fuego que se alejan.

EL HALLAZGO DE LA CURA

En esta parte de la aventura, los PJ alcanzan la gruta y se enfrentan a la sierpe guardiana. Tras derrotarla, descubren la verdadera naturaleza del musgo de sombra y deben tomar una decisión moral. ¿Se llevarán el musgo de sombra con la esperanza de que pueda curar a los aldeanos infectados aunque ello implique condenar a una antigua raza a la extinción?

1. LA GRUTA

ENCUENTRO DE EXPLORACIÓN

Los PJ encuentran la gruta y su pasadizo secreto a las cuevas en las que residen el musgo de sombra y su guardián.

Seguís las débiles luces ambarinas durante casi una hora. En un momento dado la lluvia se detiene, pero no vais a estar más secos por eso. Finalmente, atravesáis una espesa zona de arbustos de pantano y salís a una gruta. La tierra es más alta detrás de ella, y rocas

prominentes penden sobre un estanque de agua verdosa alimentada desde arriba por una única cascada. Los duendes de fuego se han detenido aquí, volando en un patrón errático y prosiguiendo con su canto fúnebre.

¿Qué vais a hacer aquí?

Los PJ que superen una **tirada de Astucia (Ingeniería) con NO 9** se dan cuenta de que los afloramientos rocosos son restos de un edificio. Su estado erosionado, agrietado y musgoso sugiere que se trata de una estructura antigua, anterior al Imperio de Tevinter y diferente a cualquier estilo arquitectónico con el que los PJ estén familiarizados.

Aquí, la canción de los duendes de fuego vuelve a atrapar las emociones de los PJ. Todo el que falle una **tirada de Voluntad (Disciplina) con NO 13** sentirá de repente como si conociera este lugar. Es el último puesto de avanzada de una civilización antigua, hermosa y olvidada. La canción de los duendes de fuego es el testimonio de su pérdida. Dichos PJ no entienden por qué saben esto, solo que es verdad. Quienes superen la tirada no se ven afectados.

Pasado un momento, los duendes de fuego empiezan a zambullirse en el estanque. Un PJ que supere una **tirada de Percepción (Ver) con NO 9** se da cuenta de que ningún duende de fuego que se zambulla vuelve a salir del estanque. Deben estar yendo a algún sitio.



El estanque tiene una profundidad de unos 3,5 metros y es en realidad un depósito artificial, aunque su propósito se ha perdido en el tiempo. La piedra está tan erosionada y cubierta de musgo que el estanque parece natural para un observador casual. El fondo del mismo está lleno de estatuillas que se han erosionado en forma de filos dentados y aristas puntiagudas. Si un PJ se zambulle en el estanque, pídele una **tirada de Constitución (Nadar) con NO 11**. Si la supera, no recibe ningún daño. En caso contrario, sufre 1d6+3 puntos de daño porque se corta con estos peligros ocultos y tal vez es atravesado por ellos. Un PJ que señale específicamente que entra con cuidado en el agua debe hacer la misma tirada, pero solo es susceptible de sufrir 1d6 puntos con un fracaso.

Los PJ que evalúen el estanque con un bastón, un arma de asta u otro objeto largo pueden descubrir el peligro realizando una **tirada de Percepción (Buscar) con NO 13**. Los héroes prevenidos de este modo no necesitan hacer tiradas ni corren peligro de sufrir daño.

Resulta difícil ver bajo el agua turbia, pero afortunadamente, aún hay duendes de fuego entrando en el estanque. Un PJ que supere una **tirada de Percepción (Ver) con NO 13** puede seguir a un duende de fuego hacia un túnel subacuático. Un PJ que falle esta tirada aun puede encontrar el camino hacia el túnel y a través de él si supera una **tirada de Percepción (Buscar) con NO 15**.

Ya en el túnel, los PJ nadan a través de él. Ello requiere una **tirada avanzada de Constitución (Nadar) con NO 9** y un umbral de éxito de 9. Por cada fallo, el PJ recibe 1d6 puntos de daño por inhalar agua. Los que pasen el túnel emergerán en una cueva subterránea.

2. ENFRENTAMIENTO CON LA SIERPE GUARDIANA

ENCUENTRO DE COMBATE

Los PJ se enfrentan a la sierpe guardiana en su hogar.

Atravesáis la superficie del agua y os encontráis en una gran caverna tenuemente iluminada por la débil luz amarillenta que emana de las docenas de duendes de fuego que vuelan por la zona, que ahora cantan una melodía más suave. ¡Lo que os llama inmediatamente la atención es una serpiente gigante enroscada en el rincón que parece lo bastante grande como para tragarse enteros!

¿Y ahora qué?

La “serpiente gigante enroscada” es en realidad la piel mudada de la sierpe guardiana. Todo el que supere una **tirada de Percepción (Ver) con NO 11** se da cuenta de ello desde el agua. Si un PJ sale del estanque para enfrentarse a ella, comprenderá automáticamente lo que es. Un personaje que supere una **tirada de Astucia (Saber de la naturaleza) con NO 11** se da cuenta de que la piel mudada significa que la serpiente guardiana debe ser incluso mayor.

La cueva mide unos 15 metros de diámetro, centrada en un estanque circular de 3 metros de radio. El techo de la cueva está a unos 9 metros de altura, con muchas entradas de

SIERPE GUARDIANA

La sierpe guardiana es una criatura de 12 metros de longitud similar a una serpiente de color plateado verdoso, con un cuerpo prensil y patas diminutas. Tiene dos retorcidas astas en la cabeza que utiliza para cornear a sus víctimas antes de tragárselas enteras.

ATRIBUTOS (CONCENTRACIONES)

0	ASTUCIA
-1	COMUNICACIÓN
3	CONSTITUCIÓN (NADAR, VIGOR)
6	DESTREZA (SIGILO)
8	FUERZA (CONSTREÑIR, CORNADA, TREPAS)
0	MAGIA
3	PERCEPCIÓN (OÍR, RASTREAR)
2	VOLUNTAD

VALORES DE COMBATE

VELOCIDAD	SALUD	DEFENSA	ARMADURA
22	50	16	5

ATAQUES

ARMA	ATAQUE	DAÑO
CORNADA	+10	3D6+8

APTITUDES

PROEZAS PREDILECTAS: *Ataque relámpago, Derribo, Hostigar (especialmente al interior del estanque).*

CONSTREÑIR: *Después de un ataque de cornada con éxito, la sierpe guardiana puede enroscarse automáticamente alrededor de su víctima y constreñirla, asfixiándola para un total de 1d6+8 puntos de daño en cada asalto subsiguiente. La sierpe puede constreñir de esta manera a un máximo de dos víctimas de tamaño humano al mismo tiempo, y es libre de seguir corneando a otros objetivos mientras tanto. Una víctima constreñida puede liberarse con una **tirada avanzada de Fuerza (Fortaleza) con NO 11**. Cada tirada requiere una acción mayor; se necesita alcanzar un umbral de éxito de 10 para escapar. Las víctimas constreñidas también pueden intentar hacer otras cosas (con la excepción de cargar, correr o moverse), pero sufren una penalización de -3 a todas las acciones, incluyendo atacar a la sierpe. Una víctima constreñida dispone de una proeza especial, “Escapar de la serpiente”. Puede gastarse un número indeterminado de puntos de Proeza a la vez con este fin, y cada punto gastado contribuye en 1 punto para alcanzar el umbral de éxito para escapar de la constricción.*

ESCAMAS: *Las escamas de la sierpe guardiana le confieren un valor de armadura de 5.*

túneles de gran tamaño (y fácilmente transitables) en lo alto de las paredes, empezando a unos cuatro metros y medio por encima del suelo. No hay señales de musgo de sombra por aquí.

Tras unos instantes, la sierpe guardiana asoma la cabeza desde uno de los agujeros que están a mayor altura con un fuerte siseo y mira con ferocidad a los PJ. Los duendes de fuego se dispersan en dirección a las paredes, y algunos de ellos entran por los túneles. La sierpe guardiana baja desliziéndose por la pared y ataca.

La sierpe guardiana lucha hasta la muerte. Si todos los PJ saltan de vuelta al agua y se retiran, la serpiente los sigue, pero está más concentrada en asegurarse de que se marchan que en matarlos. Cualquier personaje que regrese para enfrentarse a la sierpe guardiana es atacado sin piedad.

Durante el combate, todo PJ que supere una **tirada de Percepción (Oír) con NO 9** se da cuenta de que la canción de los duendes de fuego ha cambiado, volviéndose más fuerte y errática. Los duendes de fuego parecen preocupados y nerviosos.

3. LOS TÚNELES

ENCUENTRO DE EXPLORACIÓN

Los PJ exploran un laberinto de túneles, acercándose aún más al musgo de sombra.

Una vez la sierpe guardiana haya sido derrotada, los duendes de fuego dejan escapar un lamento desgarrador y desaparecen en las bocas de túnel.

Los PJ deben escalar las paredes para llegar a los túneles de entrada. Su superficie es escarpada pero natural; sea cual sea la arquitectura de la gruta, no parece haber rastro de ella aquí. Hay rocas prominentes perfectas para trepar. Un PJ solo necesita superar una **tirada de Fuerza (Tregar) con NO 11** para trepar hasta un agujero.

Una vez en el túnel, la mayoría de los PJ deberán arrastrarse o caminar en cucullas para moverse; únicamente los enanos pueden avanzar fácilmente sin agacharse. Dentro de los túneles serpenteantes la oscuridad es absoluta, con la excepción del ocasional fulgor tenue de un duende de fuego. Sin embargo, incluso en la oscuridad, un PJ puede seguir el camino a través del tacto.

Avanzar por los túneles es difícil, pues trazan curvas durante todo el recorrido. Sin embargo, un PJ que realice una **tirada de Percepción (Olfato) con NO 11** percibe un olor desagradable, idéntico al que desprendía la sopa hirviente, que inunda los túneles. Seguir este olor permite que el PJ encuentre la caverna del musgo de sombra (consulta **Musgo de sombra**).

4. EL FOSO

ENCUENTRO DE EXPLORACIÓN

Los PJ encuentran los restos de intrusos anteriores.

Si los héroes especifican que siguen uno de los túneles que pasan por la cámara etiquetada como "El foso" (consulta el mapa en la página 30), o si no concretan ninguno de los túneles en particular pero piensas que se merecen un descanso afortunado, utiliza este encuentro y lee el texto de abajo. Alternativamente, puedes saltarte este encuentro, con lo que por desgracia, la fortuna contenida en esta cueva será pasada por alto debido a la mala suerte.

Salís del túnel a una cueva que más bien es un foso, cuya profundidad podría ser, tal como sugiere la escasa iluminación, de hasta doce metros. En el fondo podéis ver gran cantidad de huesos y escombros, pero

también restos de ropa y el tenue brillo de las armaduras y las armas.

¿Está alguno de vosotros dispuesto a descender? Y si es así, ¿cómo?

El descenso requiere una **tirada de Destreza (Acrobacia) con NO 13**, y un -3 si el PJ no dispone de ninguna fuente de luz, -1 si la tiene y +2 si baja empleando una cuerda. Todo el que falle resbala y cae al foso para un total de 3d6 puntos de daño.

El fondo del foso contiene los huesos y los efectos personales de anteriores intrusos, algunos antiguos y otros recientes. Registrar el foso requiere una **tirada de Percepción (Buscar) con NO 11**, un -1 con fuente de luz y un -3 sin ella. El dado dragón de un resultado exitoso determina lo que se encuentra, lo que incluye todo lo que hay en la siguiente tabla hasta el número obtenido en el dado dragón, incluido este.

TESORO DEL FOSO

DADO DRAGÓN	TESORO ENCONTRADO
1-2	4d6 monedas de cobre.
3	3d6 monedas de plata.
4	1d3 monedas de oro.
5	Una armadura de malla ligera aplastada con un antiguo diseño tevinterano. Puede volver a dársele forma con una tirada de Astucia (Ingeniería) con NO 11 y un día de trabajo con las herramientas apropiadas.
6	Una antigua espada corta de diseño indeterminado que se encuentra en perfectas condiciones a pesar de su mohosa vaina. Está grabada con runas olvidadas y añade +1 a las tiradas de ataque y daño efectuadas con ella.

Volver a subir desde el foso hasta el saliente que rodea la cámara requiere la misma tirada que se hizo para descender, con las mismas consecuencias en caso de fallo.

5. MUSGO DE SOMBRA

ENCUENTRO DE INTERPRETACIÓN

Tras descubrir que el musgo de sombra es la única fuente de sustento de los duendes de fuego, los PJ deben decidir si los dejan morir por el bien de los aldeanos infectados.

Entráis en una gran cámara con varias salidas. Los duendes de fuego revolotean por la zona, iluminando la cámara con un débil fulgor amarillo. Un enfermizo brillo verde emitido por una sustancia costrosa que yace en montones en el suelo ilumina aún más la estancia. El olor es abrumador aquí, una versión más intensa si cabe del hedor de la sopa que elaborasteis para atraer a los duendes de fuego.

Entrar en esta sala puede inducir náuseas. Los PJ que fallen una **tirada de Constitución (Vigor) con NO 15** vomitarán y no podrán obligarse a entrar. Los PJ que la superen pueden sufrir una penalización a todas las tiradas mientras permanezcan aquí, dependiendo del resultado del dado dragón: 1-2 resulta en una penalización de -2, 3-4 resulta en una penalización de -1, y quienes sean lo bastante afortunados para sacar 5-6 no sufren penalización alguna.

Un personaje que supere una **tirada de Astucia (Saber de la naturaleza) con NO 9** se da cuenta de que el musgo de sombra es excremento; específicamente, es el excremento condensado de la sierpe guardiana. Con una **tirada de Percepción (Ver) de NO 9**, también se dan cuenta de que algunos de los duendes de fuego se están comiendo la luminiscente costra externa del musgo de sombra.

Si uno o más PJ entran en la caverna, los duendes de fuego empiezan a entonar una canción depresiva y vacua. Quienes la oigan deberán hacer una **tirada de Voluntad (Disciplina) con NO 11**. Quienes la superen resisten sus efectos; quienes la fallen, entenderán súbitamente la relación entre la sierpe guardiana y los duendes de fuego, si no lo han hecho ya.

La sierpe guardiana era algo más que la mera protectora del alimento de los duendes de fuego; también era su creadora. La propia sierpe guardiana es una creación mágica de los duendes de fuego. Cuando muere, uno de los duendes jóvenes se convierte en la siguiente sierpe guardiana. Los PJ comprenden que una vez hubo muchas colonias de duendes de fuego, cada una con su propia sierpe guardiana. Con el paso de los milenios, las sierpes guardianas han sido destruidas junto a los duendes de fuego que cada una de ellas sustentaba. Ahora solo queda esta única colonia. El musgo de sombra que queda cuando una sierpe guardiana muere es lo único que puede sustentar a los duendes de fuego durante el tiempo suficiente como para que madure una nueva sierpe guardiana. Si este musgo de sombra les es arrebatado, los PJ condenarán a los duendes de fuego a morir de hambre y a extinguirse. Igual que antes, los PJ no entienden cómo conocen esta información, únicamente saben que es cierta.

Un PJ que supere una **tirada de Percepción (Ver) con NO 11** se da cuenta de que se requerirá todo lo que hay en esta cámara para llenar la bolsa, por lo que los personajes deben tomar una decisión. ¿Condenan a los duendes de fuego para salvar a los aldeanos? ¿Se arriesgan a coger menos musgo de sombra?

Los duendes de fuego no interfieren con los héroes sea cual fuere su decisión, aparte de entonar un estremecedor cántico fúnebre si los PJ recogen cualquier cantidad de musgo de sombra.

Si los jugadores protestan ante esta terrible decisión, puedes recordarles que han entrado en la guarida de la sierpe guardiana con la intención de robarle, y que la mataron mientras intentaba proteger su hogar. Asesinar a la sierpe guardiana no era necesario; *Dragon Age* proporciona reglas para dejar inconsciente a una criatura en vez de matarla. En parte, los héroes se enfrentan a esta terrible decisión debido a sus propias acciones.

EL VIAJE DE REGRESO

Tras haber recogido el musgo de sombra (o no), los PJ deben encontrar el camino de salida de la Espesura de Korcari y volver a Sothmere. Esto es más difícil que el camino de ida, pues no tienen un cuervo encantado que los guíe.

1. ¿POR QUÉ CAMINO?

ENCUENTRO DE EXPLORACIÓN

Los PJ deben averiguar el modo de volver por el camino por el que vinieron.

Salís chorreando del estanque de la gruta. Estáis bastante seguros de que debe ser la mañana del día posterior a vuestra partida desde Sothmere, y parece como si el sol tal vez se haya alzado, pues la niebla que cubre el territorio con una capa gruesa es más verdosa que negra.

¿Es un engaño de vuestros ojos, o del pantano, el hecho de que todo parezca diferente ahora que cuando desaparecisteis en el interior de las cuevas? ¿Por qué camino vinisteis? ¿Dónde *está* el sol, ya puestos? ¿Y en quién de vosotros confiaréis para que os saque de la Espesura?

Determinar el camino de salida de la Espesura de Korcari requiere una **tirada avanzada de Astucia (Navegación) con NO 13** y un umbral de éxito de 15. Cada tirada representa unas dos horas de viaje mientras los PJ emprenden el camino, cambian de ruta, vuelven atrás e intentan averiguar dónde están en medio de la bruma dejada de la mano del Hacedor. Después de cada tirada, tanto si se supera como si no, los PJ tendrán un encuentro. Dado que los PJ deben acumular 15 puntos en su dado dragón para salir de la Espesura, definitivamente sufrirán varios encuentros, que son descritos en las próximas secciones. Todos ellos son opcionales, y no es necesario utilizarlos en orden.

Muchos de estos encuentros implican intentos de los chasind de contener la amenaza de los rabiosos antes de que esta los destruya.

2. LOBOS EN EL BOSQUE

ENCUENTRO DE COMBATE

Los PJ se enfrentan a un animal que es casi un mito.

Según vais abriéndoo camino a través de la tierra pantanosa, oís chapoteos a vuestro alrededor. Cerca hay grandes lobos de enmarañado pelaje marrón teñido de verde por el musgo, el moho o el Hacedor sabe qué. ¡Los lobos gruñen y atacan!

LOBO DE MARJAL

Los lobos de marjal son grandes lobos que se han adaptado a la vida en el pantano. Tienen garras depravadamente afiladas para aferrarse a la tierra suelta, y son nadadores excelentes.

ATRIBUTOS (CONCENTRACIONES)

-1	ASTUCIA
-1	COMUNICACIÓN
3	CONSTITUCIÓN (CORRER, Nadar)
4	DESTREZA (MORDISCO)
3	FUERZA (SALTAR)
-1	MAGIA
2	PERCEPCIÓN (OLFATO, RASTREAR)
1	VOLUNTAD

VALORES DE COMBATE

VELOCIDAD	SALUD	DEFENSA	ARMADURA
17	25	14	0

ATAQUES

ARMA	ATAQUE	DAÑO
MORDISCO	+6	1d6+5

APTITUDES

PROEZAS PREDILECTAS: *Derribo, Golpe poderoso.*

GARRAS HURGADORAS: *Un lobo de marjal puede continuar un ataque de mordisco exitoso hurgando con una proeza especial que cuesta 2 PP. Garras hurgadoras debe utilizarse contra un único objetivo, y tiene un valor de ataque de +3 y un daño de 1d6+5.*

Aunque los lobos han sido cazados prácticamente hasta su extinción en Ferelden, unas pocas manadas aún prosperan en el sur de la Espesura de Korcari. Estos lobos, al igual que los chasind, han sido empujados al norte por la creciente Ruina. Hay dos lobos de marjal por cada PJ.

3. CEPO (OPCIONAL)

ENCUENTRO DE EXPLORACIÓN

Los PJ se enfrentan a una trampa pensada para un rabioso.

A través de una apertura entre los matorrales veis un soto de árboles apiñados en un montículo. Advertís el brillo de un hacha y parte de un humanoide vestido como un acechador chasind agachado entre el follaje, esperando alguna cosa en la otra dirección.

¿Y ahora qué?

Lo que han visto los PJ no es realmente un acechador, sino un muñeco relleno de hierba de pantano. Un PJ que supere una **tirada de Percepción (Ver)** con **NO 17** se da cuenta de esto. Si alguno de ellos pregunta específicamente si el chasind se mueve, recibe una bonificación de +3 a esta tirada.

Los cazadores de rabiosos chasind diseñaron esta trampa para atrapar rabiosos que proviniesen de casi todas direcciones, y hay varios cepos colocados alrededor de la arboleda. Los PJ que piensen en mirar y superen una **tirada de Destreza (Trampas)** con **NO 15** detectan un cable de activación. Si un personaje se acerca y activa el cable, la trampa lo alcanza a él y a un segundo PJ que se encuentre cerca por un total de 2d6 puntos de daño a cada uno. Un PJ que supere una **tirada de Destreza (Acrobacia)** con **NO 11** sufre la mitad del daño.

Existe la posibilidad de que un PJ que grite atraiga a una partida de cazadores de rabiosos chasind, lo que en la práctica atraería el siguiente encuentro, **Cazadores de rabiosos**, hacia los PJ. Todo personaje herido por una trampa debe realizar una **tirada de Voluntad (Disciplina)** con **NO 13** o gritará lo bastante fuerte como para que los cazadores de rabiosos lo oigan.

Los cazadores de rabiosos llegan con sigilo a la escena, esperando encontrar un rabioso. Que parlamenten o ataquen dependerá del modo de actuar de los PJ. Consulta el próximo encuentro para más detalles.

4. CAZADORES DE RABIOSOS

ENCUENTRO DE INTERPRETACIÓN Y/O DE COMBATE

Una banda de cazadores de rabiosos embosca a los PJ para descubrir lo que saben.

Después de enterarse de que su veneno estaba corrompido, los chasind tomaron medidas inmediatamente para contener la rabia ambarina. Los chamanes responsables fueron ejecutados y el resto de veneno se destruyó. Se organizaron partidas



de cazadores de rabiosos chasind para perseguir a los rabiosos mientras los aldeanos chasind huían a zonas purgadas.

En este encuentro, una partida de cazadores de rabiosos está agazapada en una región pantanosa, esperando para emboscar a cualquier rabioso que se cruce en su camino. Cuando los PJ aparecen, los cazadores de rabiosos permanecen a la espera hasta tener a los PJ rodeados, con la esperanza de tener la oportunidad de interrogar a estos extranjeros y descubrir lo que saben.

Detectar la emboscada antes de meterse en ella requiere una **tirada enfrentada de Percepción (Ver u Oír) contra Destreza (Sigilo)**. Tira una única vez por el grupo entero de chasind. Los cazadores de rabiosos disponen de una bonificación de +2 a su tirada dado que han contado con mucho tiempo para prepararse. Hay un cazador de rabiosos por cada PJ.

Los chasind están más interesados en interrogar a los PJ que en matarlos. Si se las han arreglado para rodearlos antes de ser descubiertos, la mitad aproximada de los cazadores de rabiosos aparecen mientras los demás permanecen escondidos, y exigen que los héroes tiren las armas, aunque los chasind no consideran que esto sea una condición necesaria para parlamentar. Señalan que solo necesitan hablar con uno de los PJ, por lo que si los otros deben morir primero, que así sea. Mientras están dispuestos en posiciones de emboscada, los cazadores de rabiosos chasind presentan una confianza extrema y disponen de una ventaja significativa, por lo que suman +2 a todas sus tiradas de Comunicación y Voluntad mientras dicha condición persista.

Asumiendo que se dé una negociación en vez de un combate, los chasind hacen preguntas como estas:

¿OS HABÉIS ENCONTRADO CON ALGUNO DE LOS LUCHADORES LOCOS?

¿A ALGUNO DE VOSOTROS LO HAN MORDIDO ESTOS LOCOS (PREGUNTAN ESTO CON MUCHA DESCONFIANZA)?

¿HASTA DÓNDE SE HA EXTENDIDO LA LOCURA? ¿HASTA LAS COLINAS DEL NORTE (POR "COLINAS DEL NORTE" SE REFIEREN A LAS TIERRAS INTERIORES DE FERELDEN)?

Pide **tiradas enfrentadas de Comunicación (Engaño, Negociación y/o Persuasión)** según resulte apropiado. Alternativamente, puedes pasar por alto las tiradas y limitarte a interpretar la discusión y la negociación.

Los chasind se muestran muy preocupados al oír que la rabia ambarina se ha extendido hasta las Tierras Interiores, si los PJ revelan que así ha sido. Están *muy* interesados en oír que puede haber una cura, o que los héroes tienen un brebaje que enlentece la locura progresiva.

En cuanto los chasind estimen que han averiguado todo lo posible, pueden sentirse tentados de matar a los PJ por principio general. Se sienten doblemente tentados si alguno de los héroes admite estar infectado o haber sido mordido. Los PJ, por supuesto, pueden arreglárselas para llegar a un acuerdo de algún tipo, y quizá incluso negociar a cambio de información o de guía para salir de la Espesura. El modo en que acabe este encuentro depende de los jugadores y de ti.

Obviamente, si los PJ advierten la emboscada antes de que se realice, puede estallar el combate antes de mediar palabra.

CAZADORES DE RABIOSOS CHASIND

ATRIBUTOS (CONCENTRACIONES)

2	ASTUCIA (NAVEGACIÓN, SABER DE LA NATURALEZA)
0	COMUNICACIÓN
2	CONSTITUCIÓN (VIGOR)
3	DESTREZA (ARCOS, HOJAS LIGERAS, SIGILO, TRAMPAS)
3	FUERZA (HOJAS PESADAS)
0	MAGIA
3	PERCEPCIÓN (BUSCAR, RASTREAR, VER)
1	VOLUNTAD (MORAL)

VALORES DE COMBATE

VELOCIDAD	SALUD	DEFENSA	ARMADURA
13	25	13	3

ATAQUES

ARMA	ATAQUE	DAÑO	ALCANCE
ARCO LARGO	+5	1D6+6	26/52 METROS
ESPADA BASTARDA	+5	2D6+4	-

APTITUDES

PROEZAS PREDILECTAS: *Golpe poderoso, Hostigar.*

TALENTOS: *Arquería (Experto), Combate con un arma (Experto), Exploración (Experto).*

GRUPOS DE ARMAS: *Arcos, Hojas ligeras, Hojas pesadas, Lanzas, Pelea.*

EQUIPO

ARMADURA DE CUERO LIGERA, ESPADA BASTARDA, LANZA, ARCO LARGO, 20 FLECHAS.

No obstante, los cazadores de rabiosos siguen estando interesados en hablar, por lo que cualquier chasind que no haya sido detectado intentará atacar por sorpresa al menos a uno de los PJ y usarlo de rehén para obligar a los otros a dejar de combatir. Si esto ocurre, los cazadores de rabiosos pierden su ventaja de +2 a Comunicación y Voluntad.

5. ALDEA VACÍA

ENCUENTRO DE COMBATE

Los PJ son atacados por un búho aberrante en una aldea abandonada.

Os acercáis a una aldea de casas construidas sobre postes en el borde de un lago pantanoso. La aldea parece desierta, y hay montones de ceniza ardiendo a sus afueras. Un búho gigante está posado sobre uno de los edificios. Tiene plumas negras y grandes ojos color rojo sangre. Ulula y sisea con su pico segmentado en cuatro partes, revelando varias hileras de dientes desiguales en su interior. El siseo se convierte en un chillido cuando se abalanza sobre vosotros con sus depravadas garras extendidas.

Tirad iniciativa.



BUHO ABERRANTE

Un búho gigante corrompido y retorcido por la Ruina.

ATRIBUTOS (CONCENTRACIONES)

-1	ASTUCIA
-1	COMUNICACIÓN
0	CONSTITUCIÓN
4	DESTREZA (MORDISCO)
6	FUERZA (GARRAS)
0	MAGIA
7	PERCEPCIÓN (VER)
3	VOLUNTAD

VALORES DE COMBATE

VELOCIDAD	SALUD	DEFENSA	ARMADURA
6	40	17	1

ATAQUES

ARMA	ATAQUE	DAÑO
GARRAS	+8	1d6+6
MORDISCO	+6	2d6+6

APTITUDES

PROEZAS PREDILECTAS: Golpe poderoso.

PELLEJO: Un búho aberrante tiene la piel dura, lo que le proporciona un valor de armadura de 1.

COCODRILO DE KORCARI

Los cocodrilos de Korcari miden unos 3 metros de longitud y poseen unas fauces depravadas. Estos cocodrilos han adquirido gusto por la carne humana tras alimentarse de chasind desprevenidos.

ATRIBUTOS (CONCENTRACIONES)

-1	ASTUCIA
-1	COMUNICACIÓN
2	CONSTITUCIÓN (NADAR)
4	DESTREZA (SIGILO)
6	FUERZA (MORDISCO)
0	MAGIA
2	PERCEPCIÓN (VER)
1	VOLUNTAD

VALORES DE COMBATE

VELOCIDAD	SALUD	DEFENSA	ARMADURA
7	25	14	3

ATAQUES

ARMA	ATAQUE	DAÑO
MORDISCO	+8	1d6+6

APTITUDES

PROEZAS PREDILECTAS: Golpe poderoso.

PELLEJO DURO: Un cocodrilo tiene un pellejo duro que le confiere un valor de armadura de 3.

Esta fue una de las primeras aldeas invadidas por los rabiosos. Al principio eran cuatro, pero se cobraron seis víctimas antes de ser derrotados. Los aldeanos decidieron desplazarse a un lugar más seguro después de quemar los cuerpos.

Un búho aberrante (o varios; hay uno por cada tres PJ) se ha desplazado hasta la aldea, picoteando los restos cocidos en los montones de ceniza. El búho lucha hasta la muerte. Tras la batalla, planea darse un festín con cadáveres frescos.

6. COCODRILOS

ENCUENTRO DE COMBATE

Varios cocodrilos atacan a los PJ en el pantano.

Vuestro camino os lleva a través de una sección más cenagosa de la Espesura. Os sentís incómodos en este lugar, como si os estuvieran observando.

Solicita una **tirada de Percepción (Ver)** con NO 13.

Los cocodrilos nadan y reptan hacia los PJ justo por debajo de la superficie del agua. Los personajes que superen la tirada detectan los ojos de los cocodrilos acercándose a ellos. Si los PJ fracasan, los cocodrilos se acercan lo suficiente para atacar sin avisar. Hay un cocodrilo por cada PJ. Están hambrientos, pero no de un modo desesperado; si uno o dos cocodrilos son derrotados, los otros regresan deslizándose a las aguas y parten en busca de una presa más fácil.

7. RABIOSO ATRAPADO

ENCUENTRO DE EXPLORACIÓN

Un rabioso ha caído en una trampa chasind y le ha preparado una sorpresa a todo el que se acerque.

Oís gritos más adelante, Parecen de un humano, pero no veis a ninguno.

Hay un foso abierto más adelante. Esta trampa se tapó con hojas y un rabioso ha caído dentro. Una de las piernas del rabioso se ha roto en la caída, y se ha pinchado con las estacas del fondo del foso. El rabioso herido ha utilizado su daga para fabricar pequeños dardos recubiertos de su veneno para lanzárselos a cualquiera que se asome a mirarlo. Desde su posición, el rabioso sufre un -2 a su tirada de ataque.

A pesar de un posible ataque por sorpresa, los PJ no se encuentran en peligro inmediato dado que el rabioso no puede abandonar el foso.

8. ACECHANDO A LOS ACECHADORES

ENCUENTRO DE COMBATE Y/O DE INTERPRETACIÓN

Los PJ descubren la verdad sobre los rabiosos a partir de una fuente improbable.

Este es el último encuentro de los PJ en la Espesura. Utilízalo después de que finalmente alcancen o superen su umbral de orientación.

Creéis que finalmente podríais haber alcanzado el borde de la Espesura, pero justo al atravesar la línea de árboles, avistáis a un jinete solitario galopando en vuestra dirección aproximada. Tal vez “jinete” sea una palabra demasiado fuerte; este chasind está desplomado contra su caballo y guía las riendas con una mano. Su otro brazo cuelga limpiamente a su costado. Se da cuenta de vuestra presencia y se incorpora, gritándole a vuestro grupo a través de la distancia:

“¡Por favor! ¡Tenéis que detenerlos!”

Este es Gyera, un cazador de rabiosos chasind cuyo pequeño grupo fue emboscado por dos rabiosos. Ha sido gravemente herido, pero se las ha arreglado para escapar mientras sus compañeros eran masacrados. Gyera es consciente de que los rabiosos se están dando un festín con sus amigos e implora a los PJ que los maten antes de que infecten a nadie más. Una **tirada de Astucia (Curación) con NO 11** indica que el propio Gyera no ha contraído la rabia ambarina. Sus estadísticas son las mismas que las de los cazadores de rabiosos de **Cazadores de rabiosos**, en la página 34, salvo que su Salud ha bajado a 7 puntos.

Si los PJ buscan a los rabiosos, estos se encuentran tan solo a unos cien metros de distancia.

A medida que os abris paso a través de los arbustos, os topáis con una macabra escena. Dos chasind yacen muertos y desmembrados mientras dos rabiosos les arrancan pedazos de carne con sus armas y las mastican con dientes retorcidos.

A menos que se vean sorprendidos, los rabiosos tiran inmediatamente su repulsiva comida y atacan a los PJ. Poseen las mismas estadísticas que otros rabiosos (consulta ¡Rabiosos! en la página 12) y luchan hasta la muerte.

Después de la pelea, Gyera está dispuesto a proporcionar cualquier pieza que falte en el puzzle de los rabiosos (el origen de la rabia ambarina, el modo en que se extiende, y demás) a los PJ. Cree que la mayoría de los rabiosos al sur del río han sido exterminados. Estos últimos dos cogieron desprevenido a su grupo.

9. REGRESO A DOSOV

ENCUENTRO DE INTERPRETACIÓN

Los PJ recogen sus caballos.

Si los PJ dejaron sus caballos en la aldea de Dosov, es probable que quieran recogerlos. Descubren que sus monturas han sido bien cuidadas. Baba Zorya se alegra de verlos y siente curiosidad por si han encontrado lo que estaban buscando. Les regala una botella de vino silvestre para que los mantenga calientes durante el viaje a casa.

Alternativamente, si los PJ perdieron sus caballos en el pantano, puede que quieran comprar nuevas monturas en Dosov. En tal caso, deben negociar con baba Zorya del mismo modo que en **La aldea de Dosov**, en la página 25. Si un PJ gana la

MANTENER EL DRAMATISMO Y VARIAR EL RITMO EN EL VIAJE DE VUELTA

Existe el riesgo de que los encuentros de los héroes después de encontrar el musgo de sombra (o de que fracasen en su intento) se vuelvan repetitivos y anticlimáticos si se manejan sin la idea de mantener el dramatismo. Dado que una de las preguntas más importantes del escenario ya ha sido respondida (“¿Conseguirán los PJ lo que necesitan?”), es importante volver a enfocar el dramatismo en preguntas sin responder, como: “¿Lograrán los PJ estar de vuelta a tiempo?”. Para conseguirlo, pon énfasis en la manera en que cada escena de retraso, cada intento de orientarse, afecta al éxito o fracaso final de los héroes.

No obstante, un riesgo relacionado es que todos los encuentros en el pantano, e incluso aquellos que tienen lugar después de que el pantano sea dejado atrás, rasgarán la misma cuerda de retraso e inconveniencia. Cualquier historia que toque las mismas notas una y otra vez se vuelve aburrida debido a la repetición, así que debes asegurarte de variar el sentido general (positivo frente a negativo) de los sucesivos encuentros que presentes mientras los PJ viajan de regreso a Sothmere.

negociación, los caballos de monta cuestan el precio normal (120 mp). Si gana Zorya, cuestan la mitad más (180 mp).

En cualquier otro caso, sáltate este encuentro.

SEXTA PARTE

EL TRAMO FINAL

En esta última parte de la aventura, los PJ deben regresar a Sothmere y enfrentarse a ser Vilem, sobreviviendo a una emboscada y dándole la vuelta a la decisión de una magistrada de la cámara negra. Esto puede dar como resultado un juicio por combate entre uno de los PJ y ser Vilem. Sin embargo, antes deberán enfrentarse a otra difícil decisión moral.

1. EL ÚLTIMO GOLPE DE UN CABALLERO

ENCUENTRO DE INTERPRETACIÓN Y/O DE COMBATE

Los PJ se enfrentan a otro grupo que fue tras el musgo de sombra por el mismo motivo por el que ellos lo hicieron.

Conforme os acercáis a las colinas rocosas que hay entre el bosque y el río Sudrand, el cielo vuelve a cubrirse de nubes oscuras. Una ligera lluvia os rocía cuando un relámpago revela a un jinete solitario detenido en la cima de la primera colina.

¿Os acercáis?

Un PJ que logre superar una **tirada de Percepción (Ver) con NO 13** y una penalización de -1 debido a la lluvia consigue discernir los colores y emblemas de ser Vilja Wulver. Una **tirada de Astucia (Heráldica) con NO 13** revela que el caballero lleva el blasón de la aldea ribereña de Wulverton, a un día a caballo hacia el oeste.

Puede que los PJ desconfiados miren alrededor para comprobar que el caballero esté verdaderamente solo. Haz una **tirada enfrentada de Percepción (Ver) contra Destreza (Sigilo)** entre los compañeros de Vilja y los PJ. Los personajes sufren una penalización de -1 debido a la lluvia, mientras que los compañeros de Vilja reciben una bonificación de +1 por haber tenido mucho tiempo para prepararse.

En cualquier caso, el caballero baja la colina a caballo como si fuera a reunirse con los PJ, pero se detiene a medio camino y saca su espada, manteniéndola baja a un costado. Un PJ que supere una **tirada de Comunicación (Etiqueta) con NO 9** se da cuenta de que está esperando a que un PJ salga a recibirlo. Asumiendo que un PJ haga esto, Vilja formula su petición.

El cansado caballero os mira con férrea determinación. "Con gran pesar, debo pedirlos que entreguéis el musgo de sombra. Si lo hacéis voluntariamente, podréis marcharos sin derramamiento de sangre".

SER VILJA WULVERTON

Un honorable caballero convertido a su pesar en un bandido.

ATRIBUTOS (CONCENTRACIONES)

1	ASTUCIA (SABER MILITAR)
2	COMUNICACIÓN
3	CONSTITUCIÓN (VIGOR)
4	DESTREZA (MONTAR)
4	FUERZA (HOJAS PESADAS)
0	MAGIA
1	PERCEPCIÓN
2	VOLUNTAD

VALORES DE COMBATE

VELOCIDAD	SALUD	DEFENSA	ARMADURA
11	39	16	7

ATAQUES

ARMA	ATAQUE	DAÑO	ALCANCE
BALLESTA	+1	2D6+2	30/60 METROS
DAGA	+4	1D6+5	-
ESPADA LARGA	+6	2D6+4	-

APTITUDES

PROEZAS PREDILECTAS: *Desarmar, Golpe poderoso.*

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

GRUPOS DE ARMAS: *Arcos, Hojas ligeras, Hojas pesadas, Pelea.*

EQUIPO

ARMADURA DE MALLA PESADA, ESCUDO MEDIANO, ESPADA LARGA, DAGA, BALLESTA, 20 VIROTES.

Si los PJ preguntan por qué los compañeros del caballero están escondidos, ser Vilja se disculpa por el engaño y hace un gesto a sus aliados para que salgan. Ser Vilja sabe que nunca es sabio permitir que los acechadores chasind conozcan la verdadera fuerza de uno, y él no tenía ni idea de que los PJ iban a respetar su petición de parlamentar.

Ser Vilja Wulverton es el caballero y burgomaestre de Wulverton. Un hombre relativamente joven, ya ha conocido la desgracia, pues su propio padre cayó ante las frecuentes incursiones avvaritas contra su aldea.

Los rabiosos atacaron su aldea esta mañana, infectaron a su esposa y a uno de sus hijos y mataron al otro. En total, diez personas de Wulverton están infectadas. El sabio de su propia aldea le dijo cómo buscar el musgo de sombra, y él lo hizo. Desgraciadamente, cuando invocó a los duendes de fuego, la visión que experimentó durante su pesada canción le hizo comprender que el musgo de sombra ya no estaba, que probablemente nunca volvería, y que estaba abandonando el bosque. Incluso vio los rostros de quienes lo robaron: los PJ. Ha decidido interceptarlos antes de que sea demasiado tarde.

Ser Vilja tiene la intención de salvar a los suyos o morir en el intento. Si los PJ no le entregan el musgo de sombra,

VOLUNTARIOS DE WULVERTON

Wulverton no dispone de una milicia permanente, pero la mayoría de sus habitantes saben apañárselas en un combate.

ATRIBUTOS (CONCENTRACIONES)

0	ASTUCIA
0	COMUNICACIÓN
2	CONSTITUCIÓN (VIGOR)
1	DESTREZA
2	FUERZA (ARMAS CONTUNDENTES, HACHAS U HOJAS PESADAS)
0	MAGIA
1	PERCEPCIÓN
2	VOLUNTAD

VALORES DE COMBATE

VELOCIDAD	SALUD	DEFENSA	ARMADURA
9	15	13	5

ATAQUES

ARMA	ATAQUE	DAÑO	ALCANCE
BALLESTA	+1	2D6+2	30/60 METROS
ESPADA LARGA, HACHA DE BATALLA O MAZA	+4	2D6+2	-

APTITUDES

PROEZAS PREDILECTAS: *Hostigar.*

TALENTOS: *Entrenamiento con armaduras (Aprendiz).*

GRUPOS DE ARMAS: *Arcos, Armas contundentes, Hachas, Hojas pesadas, Pelea.*

EQUIPO

ARMADURA DE MALLA LIGERA, BALLESTA, 20 VIROTES, ESCUDO MEDIANO, Y UNA ESPADA LARGA, UN HACHA DE BATALLA O UNA MAZA.

él lamentará tener que luchar con ellos. Un PJ que efectúe una **tirada de Percepción (Empatía) con NO 9** se da cuenta de que esta decisión le supone una tortura a ser Vilja. Siempre ha sido un soldado honorable, y ahora, por culpa de las circunstancias, se ha visto reducido a ser un bandido corriente.

Esta escena puede desarrollarse de muchas maneras diferentes. Deberías interpretar estas interacciones en lugar de reducir cualquiera de ellas a una tirada. Presiona a cada bando para tomar decisiones en vez de para que tiren los dados.

Ser Vilja es respaldado por Dobreela y por un voluntario de Wulverton por cada PJ. Si la determinación de ser Vilja flaquea, Dobreela o uno de los voluntarios podrían empezar el combate de todos modos.

En un combate contra los PJ, ser Vilja contiene sus golpes mortales, pero no ha instruido a sus compañeros para que hagan lo mismo. Cada uno de ellos lucha según dicten su conciencia y el comportamiento de los PJ.

Si el combate termina y ser Vilja sigue en pie, este se asegura de que los PJ sepan que han condenado a su familia a la muerte, llorando abiertamente.

DOBREELA LA DOTADA

Aprendiz del sabio de Wulverton.

ATRIBUTOS (CONCENTRACIONES)

2	ASTUCIA (CURACIÓN, SABER DE LA NATURALEZA)
1	COMUNICACIÓN
0	CONSTITUCIÓN
2	DESTREZA
1	FUERZA
4	MAGIA
0	PERCEPCIÓN
3	VOLUNTAD (DISCIPLINA)

VALORES DE COMBATE

VELOCIDAD	SALUD	DEFENSA	ARMADURA
12	23	12	3

ATAQUES

ARMA	ATAQUE	DAÑO	ALCANCE
BÁCULO	+2	1D6+2	-
LANZA ARCANA	+4	1D6+4	16 METROS

APTITUDES

POTENCIA MÁGICA: 14 **MANÁ:** 18

PROEZAS PREDILECTAS: *Hechizo potente.*

TALENTOS: *Quirugía (Aprendiz).*

GRUPOS DE ARMAS: *Bastones, Pelea.*

HECHIZOS: *Brazo invernal, Debilidad, Sanar (ten en cuenta que su armadura provoca un punto de impedimento cuando Dobreela lanza sus hechizos).*

EQUIPO

ARMADURA DE CUERO LIGERA, BÁCULO, DAGA, VARITA.

Si ser Vilja y sus hombres consiguen derrotar a los PJ y arrebatarles el musgo de sombra, cabalgarán hacia Wulverton a toda velocidad. Alcanzar al grupo de ser Vilja requiere una **tirada enfrentada de Astucia (Navegación)**.

DOBREELA LA DOTADA

Dobreela es instruida por Maximilian, el sabio de Wulverton. Se enfrenta a un desafío importante: Maximilian es uno de los afectados. Ella es una joven atractiva de pelo negro como ala de cuervo, pero apenas es más que una niña. Este plan no le gusta más que a ser Vilja, pero sigue su liderazgo; a pesar de las circunstancias, está un poco enamorada de él.

2. REGRESO A WICHFORD

ENCUENTRO DE INTERPRETACIÓN

Los PJ vuelven a Wichford y se encuentran con Strom, que los avisa del plan de ser Vilem.

Una densa lluvia cae, y brillan los relámpagos cuando os dirigís hacia el río. Veis muchas luces pequeñas más adelante: Wichford yace ante vosotros.

Los wichfordeños que estaban fuera han regresado a casa para enterrar a sus muertos y restablecer el orden. La balsa ha sido arreglada y la posada local está abierta. De hecho, Strom Karsgard está allí hospedado, y fuma una pipa en el porche cuando ve a los PJ. Les implora que se resguarden del terrible tiempo y se ofrece a pagar su comida y alojamiento, ya que sería absurdo que se obligaran a seguir en estas condiciones climatológicas.

Si los PJ creen que el tiempo es vital y desean enfrentarse al clima, Strom les dará igualmente la siguiente información, pero no será ante un sustancioso pescado y una cerveza de ryott.

Strom les cuenta que ser Vilem mandó a buscar un magistrado de la cámara negra el día siguiente a la partida de los PJ, y que se espere que dicho magistrado esté en la aldea en algún momento del tercer día. El alguacil Milo parecía convencido de que el magistrado esperaría al menos a que los PJ llegaran con el musgo de sombra antes de tomar una decisión, pero Strom no confía en ser Vilem.

3. UN MENSAJE DE SER VILEM

ENCUENTRO DE COMBATE

Ser Vilem se asegura la victoria; sus soldados leales emboscan a los PJ de camino a Sothmere.

La lluvia muestra escasas señales de detenerse mientras seguís vuestro camino rodeando la ribera del Sudrand para llegar al sendero bajo que conduce hasta Sothmere. Pronto veis una banda de jinetes vestidos con armaduras que cabalgan hacia vosotros. Muestran los colores del arl Neruda, el señor de ser Vilem.

Aunque ser Vilem tiene a un magistrado de la cámara negra en el bolsillo, preferiría disponer las cosas aún más a su favor. Ha creado una unidad de sus soldados más leales y les ha ordenado interceptar a los PJ si consiguen atravesar Wichford. Sus instrucciones son matar a los PJ, quemar los cuerpos y deshacerse de todo el musgo de sombra que esté en su posesión. Hay un soldado por cada PJ.

Un soldado llamado Kristof dirige a la banda. Les pregunta a los PJ si han localizado el musgo de sombra. Les dice que están patrullando la zona por si hay más ataques. Si se les pregunta por la segunda oleada de rabiosos, Kristof informa a los PJ de que nunca consiguieron llegar a Sothmere.

Los personajes desconfiados pueden realizar una **tirada enfrentada de Percepción (Empatía) contra Comunicación (Engaño)**. Si Kristof es descubierto, él y sus hombres sacan sus espadas y atacan.

Si los PJ no sospechan, los soldados les dejan pasar para después girarse y dispararles por la espalda con sus ballestas. Pretenden abalanzarse contra cualquier superviviente con pezuñas y espadas.

Si este combate tiene lugar durante la noche, todas las tiradas de combate son penalizadas en -3 debido a la oscuridad

y a la densa lluvia. Si es por la mañana, la lluvia solo causa una penalización de -2.

Utiliza las estadísticas del soldado del fuerte de ¡Rabiosos! en la página 15. Sus nombres son Antal, Bozek, Cheslov, Kristof y Tivadar. Usa solo los nombres que necesites; también puedes utilizar soldados a quienes los PJ hayan conocido anteriormente, para que esta traición sea mucho más dolorosa.

4. LOS RESTOS DE LA SEGUNDA OLEADA

ENCUENTRO DE EXPLORACIÓN

Los PJ descubren lo que le ha ocurrido a la segunda oleada de rabiosos que se dirigió hacia el norte desde Wichford.

En la linde del camino veis una fila de espadas, cuatro en total, clavadas en el suelo. Al otro lado del camino hay un gran montón de ceniza en el que al menos hay semienterrada una docena de armas socarradas.

Aquí es donde los residentes de Wichford que regresaban del Festival de la Inauguración se encontraron con la segunda oleada de rabiosos. Los residentes estaban preparados para luchar y acribillaron a los rabiosos a flechazos cuando estos cargaban. Aun así, no pudieron acabar con todos ellos antes de tenerlos encima, y cuatro wichfordeños perdieron la vida. Sus cuerpos fueron incinerados junto a los de los rabiosos para evitar que propagasen la enfermedad.

5. EVITAR LA QUEMA

ENCUENTRO DE INTERPRETACIÓN Y/O DE COMBATE

Los PJ regresan a Sothmere justo cuando los aldeanos infectados están a punto de ser ejecutados.

Hace solo un par de días, Sothmere era un lugar de alegres festejos. Ahora, es una pira funeraria; muchas piras, en realidad. A medida que os acercáis, podéis ver soldados del fuerte atando a los aldeanos infectados a postes con pilas de ramas a sus pies. La mayoría de ellos llora o grita. Veis a Bogdan ofrecerle una daga de grandes dimensiones a ser Vilem, que con gesto altivo está junto a una mujer vestida con la túnica de una magistrada de la cámara negra.

¿Vais a dejar que esto ocurra?

Tal como Strom les contó, una árbitra ha venido a Sothmere, y resulta evidente que está aliada con ser Vilem. Los aldeanos infectados van a ser ejecutados y sus cuerpos quemados para destruir esta horrible enfermedad. Bogdan ha afilado convenientemente un arma para que las gargantas de las víctimas sean seccionadas limpiamente. La madera está seca; se ha sacado de pilas de compost y se ha mezclado con paja del granero. El alguacil Milo está sentado en el suelo,

con la cabeza apoyada en las manos mientras solloza. La vieja Stoyanka se mantiene a cierta distancia, con su encorvado cuerpo apoyado en su bastón de andar.

Si los PJ tienen el musgo de sombra, ello bastará para que la magistrada se detenga. No obstante, ser Vilem se opone a cualquier retraso en obrar la “justicia” planeada, argumentando que la sentencia ya se ha dictado y que eso es todo. Esto se reduce a una **tirada enfrentada de Comunicación (Persuasión)** entre los PJ y Vilem. Si ganan los PJ, Gelda estará dispuesta a darle a la vieja Stoyanka unas horas para que elabore su cura con la esperanza de que sea útil, pero si no, los preparativos para la quema continúan.

Como cuestión independiente, aunque es muy posible que ocurra antes de que se decida el asunto de la ejecución, si los PJ acusan a ser Vilem de estar detrás de una emboscada contra ellos, este exigirá con arrogancia una satisfacción. Ser Gelda está de humor para concedérsela. Si los PJ presentan pruebas adicionales, como a uno de los asaltantes dispuesto a testificar en contra de ser Vilem, este exigirá una satisfacción por parte del soldado en primer lugar. Narra simplemente que ser Vilem despacha fácilmente al soldado. Alternativamente, si el soldado está gravemente herido, ser Gelda le permite designar a uno de sus captores como campeón.

Si ser Vilem es superado en el juicio por combate, los PJ obtendrán una bonificación de +3 a las tiradas enfrentadas de Persuasión contra él, incluso hasta el punto de ser capaces de hacer una nueva tirada enfrentada para convencer a ser Gelda de que espere hasta que la vieja Stoyanka haya intentado curar a los aldeanos antes de cumplir con la ejecución.

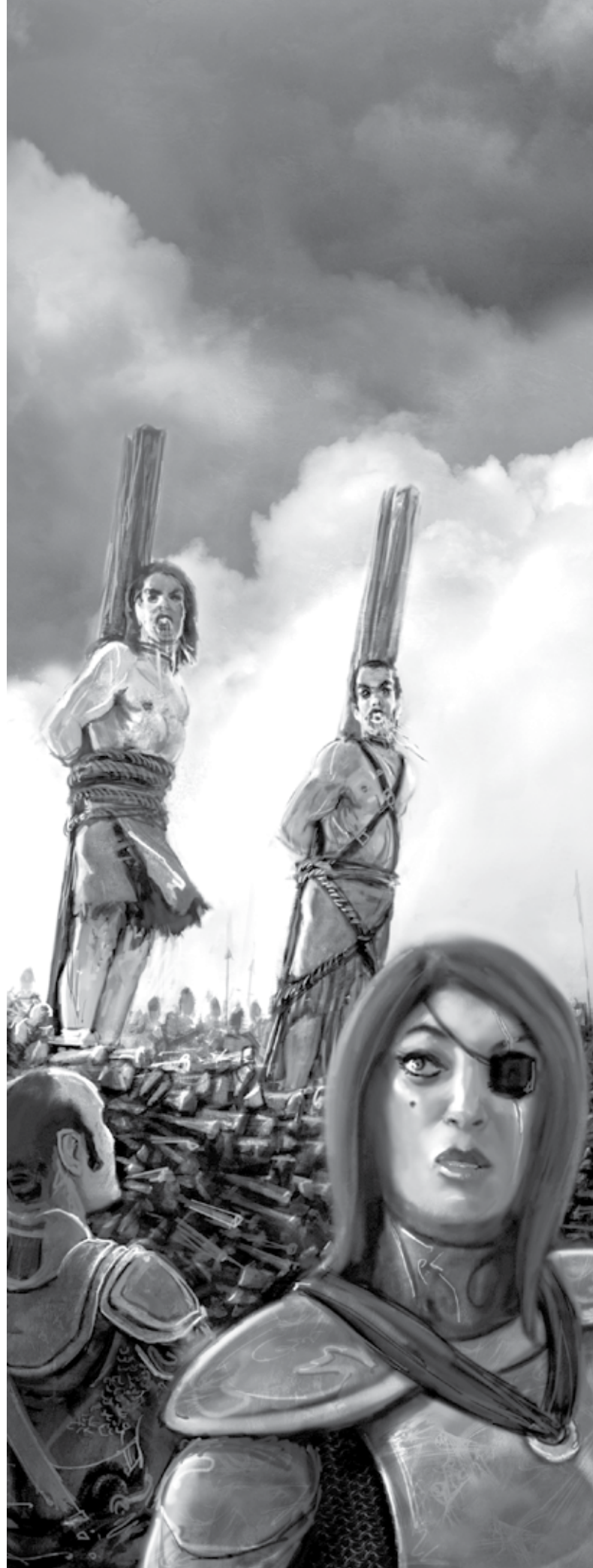
Si los PJ entran al galope y atacan, o si recurren al combate después de que las negociaciones terminen, es probable que sean masacrados. Las fuerzas de ser Vilem han sido reforzadas por el bann Dusic, que le envió diez soldados, y por la guardia personal de ser Gelda, de cuatro efectivos. El resto de la unidad de ser Vilem (nueve menos las bajas en **Un mensaje de ser Vilem**) está en el fuerte. La única esperanza real de los PJ si eligen esta opción consiste en animar a los aldeanos a sublevarse con una **tirada de Comunicación (Persuasión) con NO 15**.

Si los PJ atacan, ser Gelda intenta detenerlos con una llamada al razonamiento. En el caso de que ellos la maten, se condenarán a un combate a muerte, y el NO para persuadir a los aldeanos de que los ayuden aumentará a 17; nadie quiere verse implicado en la muerte de una magistrada de la cámara negra, sin que importen las circunstancias.

Las estadísticas de ser Gelda y su guardia se indican abajo. Los refuerzos del bann poseen las mismas estadísticas que los soldados del fuerte de ser Vilem.

SER GELDA CERMAC

Ser Gelda es una mujer dura (el título caballeresco fereldeno “ser” se aplica igualmente a hombres y mujeres) de cuarenta y tantos años que sigue siendo atractiva a pesar de una retorcida cicatriz que cruza el lado izquierdo de su rostro, causada por un ataque que dejó ciego uno de sus ojos; una herida infligida por alguien que no estaba de acuerdo con una de sus sentencias. Ella cubre este ojo con un simple parche. Normalmente, ser Gelda es una árbitra justa, y habría esperado a que los PJ llegasen antes de tomar una decisión. Desgraciadamente,



SER GELDA CERMAC

Árbitra.

ATRIBUTOS (CONCENTRACIONES)

5	ASTUCIA (ESCRITURA, SABER CULTURAL, SABER HISTÓRICO, SABER MILITAR)
6	COMUNICACIÓN (PERSUASIÓN)
2	CONSTITUCIÓN
1	DESTREZA (HOJAS LIGERAS)
2	FUERZA (ARMAS CONTUNDENTES)
0	MAGIA
-1	PERCEPCIÓN
3	VOLUNTAD (DISCIPLINA)

VALORES DE COMBATE

VELOCIDAD	SALUD	DEFENSA	ARMADURA
8	55	11	7

ATAQUES

ARMA	ATAQUE	DAÑO
DAGA	+3	1D6+3
MAZA	+4	2D6+2

APTITUDES

PROEZAS PREDILECTAS: *Desarmar, Postura defensiva.*

TALENTOS: *Combate con un arma (Aprendiz), Contactos (Experto), Entrenamiento con armaduras (Aprendiz), Erudición (Aprendiz), Lingüística (Aprendiz, leer tevenés clásico).*

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

EQUIPO

ARMADURA DE MALLA PESADA, MAZA, DAGA.

ser Gelda le debe un favor al padre de ser Vilem desde hace mucho tiempo, y por eso se ha aliado a regañadientes con ser Vilem, aunque tiene dudas. Sencillamente, desea saldar su deuda y marcharse de Sothmere.

LA GUARDIA DE LA ÁRBITRA

Los guardas de ser Gelda son luchadores defensivos, más preocupados por defender a la árbitra que en lograr ventaja. Solo si ser Gelda es asesinada lucharán sin cuartel, dándose cuenta de que han fracasado en su deber y que ahora deben, en la medida de lo posible, reparar su honor en memoria de la árbitra.

6. LA CURA

ENCUENTRO DE INTERPRETACIÓN

La vieja Stoyanka elabora su cura.

Si los PJ se las han arreglado para regresar con la cantidad completa de musgo de sombra y también han evitado que ser Vilem ejecute a los aldeanos, **La rabia ambarina** concluye del siguiente modo:

La vieja Stoyanka coge el saco de musgo de sombra, lo abre y chasquea la lengua al ver su contenido, inconsciente de su olor o acostumbrada al mismo.

LA GUARDIA DE LA ÁRBITRA

Guardaespalda de ser Gelda.

ATRIBUTOS (CONCENTRACIONES)

0	ASTUCIA (SABER MILITAR)
0	COMUNICACIÓN
2	CONSTITUCIÓN (VIGOR)
2	DESTREZA (MONTAR)
4	FUERZA (HOJAS PESADAS)
0	MAGIA
0	PERCEPCIÓN
2	VOLUNTAD (CORAJE)

VALORES DE COMBATE

VELOCIDAD	SALUD	DEFENSA	ARMADURA
8	45	14	8

ATAQUES

ARMA	ATAQUE	DAÑO	ALCANCE
BALLESTA	+2	2D6+1	30/60 METROS
DAGA	+2	1D6+5	-
ESPADA BASTARDA	+6	2D6+5	-
LANZA A DOS MANOS	+4	2D6+4	-

APTITUDES

PROEZAS PREDILECTAS: *Golpe poderoso, Hostigar.*

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

GRUPOS DE ARMAS: *Arcos, Hojas pesadas, Lanzas, Pelea.*

EQUIPO

CORAZA LIGERA, ESCUDO MEDIANO, ESPADA BASTARDA, DAGA, LANZA A DOS MANOS, BALLESTA, 20 VIROTOS.

Desaparece durante unas horas en su casa, desde la que pueden oírse oraciones y encantamientos. Cuando sale, lo hace con un bebedero de madera y un cucharón. Los infectados que quedan han sido reunidos, y la sabia se acerca a ellos con una medicina que todo el mundo espera que los cure de su condición.

Que funcione o no depende de ti. Si lo hace, la piel amarillenta de los infectados empieza a aclararse. Si no, los infectados no tardan en descender hacia una locura irrevocable y se convierten en rabiosos. En cualquier caso, un trato es un trato, y si los términos se han cumplido, el alguacil Milo los honra.

Si la poción cura a Wanda, los PJ tendrán un nuevo aliado en el alguacil Milo. Este tiene la intención de pedir al bann que nombre a un PJ apropiado como sustituto de ser Vilem (a menos que dicho personaje se niegue rotundamente a aceptar la posición), y sigue interesado en encontrarle a Wanda un buen marido. Dependiendo del modo en que se desarrollen las cosas, también pueden tener una aliada en ser Gelda. Es poco probable que al final ni ser Vilem ni Bogdan les deseen a los PJ ningún bien, y podrían suponer una fuente de dolores de cabeza recurrentes para los héroes.



DONDE ANIDAN LAS ÁGUILAS

POR T.S. LUIKART

El amor, dicen, mueve montañas, pero raramente se menciona si las derriba o las levanta. Los jóvenes y los enamorados ardientes dirían que no hay ningún obstáculo imposible de superar, ninguna división imposible de cruzar, y que incluso puede tenderse un puente que cruce el vasto cisma entre fereldenos y avvaritas, si permaneces fiel a tu corazón. Es una lástima que el resto del mundo no comparta siempre tal optimismo.

Donde anidan las águilas es una aventura para un grupo de cuatro a seis personajes intrépidos de niveles comprendidos entre el 3 y el 4 que deben viajar a lo alto de las montañas de la Espalda Helada para recuperar a la hija secuestrada de un noble, o como mínimo asegurar la venganza de su padre. Por el camino, deberán tratar habitualmente con los montañeses avvaritas, que en el mejor de los casos no le tienen un gran cariño a los fereldenos, además de con los numerosos depredadores de la Espalda Helada, los efectos del frío gélido, y el hecho de que Izot Wulff ni siquiera ha sido realmente secuestrada... al menos, en un primer momento.

Donde anidan las águilas también contiene gran cantidad de información sobre los avvaritas, los resentidos hermanos de los fereldenos que fueron obligados a desplazarse a las montañas de la Espalda Helada hace siglos, lo que resultará útil tanto para dirigir esta aventura como para ambientar otras en el oeste de Ferelden. Si tienes PJ avvaritas en tu grupo, puede que quieras permitir que sus jugadores lean el **Apéndice 1: Sobre los avvaritas**, con el fin de que sepan más sobre la cultura de procedencia de sus personajes.

"TODO IBA MUY BIEN"

La historia que hay detrás de **Donde anidan las águilas** empieza en realidad hace cuatro años, durante un caluroso verano que había envuelto el arlingo de las Colinas Occidentales en un gentil abrazo. Los arlingos son el equivalente fereldeno de los condados fronterizos, y los arls que los gobiernan se cuentan entre los nobles más poderosos de Ferelden, únicamente eclipsados en poder por el teyrn y el rey. El arlingo de las Colinas Occidentales se encuentra al norte del lago Calenhad y bordea las montañas de la Espalda Helada, lo que significa que el arl Gallagher Wulff se ha pasado la mayor parte de su vida luchando contra los avvaritas casi todos los inviernos. El arl Wulff y su familia son apreciados en Ferelden, tanto por su naturaleza osada como por sus numerosas atenciones para con el pueblo de las Colinas Occidentales. Ese fatídico año, algo entrado germinario, el quinto mes del calendario fereldeno, una caravana de enanos atravesó las Colinas Occidentales de camino hacia el sur de las tierras interiores de Ferelden. En lo que constituye una sabia decisión siempre que se viaja en Ferelden, habían contratado una guarnición de guardas, siendo el más joven de ellos un atractivo avvarita cuyo nombre completo era Azur Ar Brosna O Villarroja.

El joven Azur estaba afectado de un serio caso de ansia de ver mundo, de manera que estaba dispuesto a someterse a la miríada de injurias que sufriría por parte de los habitantes de las tierras bajas. Lo que Azur no esperaba era que iba a



acudir al rescate de una joven adolescente que estaba siendo atacada por una manada de lobos aberrantes. Sin duda, le sorprendió que ella no solo no le agradeciera su ayuda, sino que además lo regañara por interferir. El divertido avvarita se disculpó solemnemente por no haber permitido que la joven se convirtiera en el almuerzo de los lobos aberrantes y regresó a sus deberes en la caravana. Mucho antes de que Azur tan siquiera hubiera vuelto a la caravana, Izot Wulff, la joven, quien era la cuarta hija del arl y su segunda niña, había decidido que se casaría con él algún día.

Pasaron los años, como ocurre siempre, durante los que Azur iba y volvía de la Espalda Helada acompañando caravanas cuando estas atravesaban el arlingo de las Colinas Occidentales. No era casualidad que el avvarita insistiese en viajar en caravanas dirigidas hacia el este, pues cierta joven osada no se apartaba a menudo de sus pensamientos. En cada viaje, ambos se encontraban durante unos pocos días que siempre resultaban ser demasiado breves, hasta que finalmente, Izot era lo bastante mayor como para que Azur decidiera que ya había llegado el momento de robarla como había que hacerlo. Izot, por su parte, tenía la impresión de que ella había de dedicar una cantidad de esfuerzo exagerada a convencer a Azur de que limitarse a anunciarle al arl de las Colinas Occidentales que él, un avvarita, pretendía robar a su hija para casarse con ella era una muy mala idea. Azur finalmente estuvo de acuerdo en que podrían decirselo al padre de ella alrededor de un mes después de haberse casado. Los jóvenes amantes hicieron planes para robar él y ser robada ella la siguiente primavera.

Azur eligió un día en el que el invierno apenas había relajado su presa sobre las montañas de la Espalda Helada para bajar discretamente a las Colinas Occidentales y reclamar a su prometida, acompañado por dos de sus amigos. Izot se resistió obedientemente durante unos instantes antes de acompañar a su amado de vuelta a su montañoso hogar.

Desgraciadamente para el amor, en el viaje de vuelta a Villarroja los planes de Azur e Izot se torcieron horriblemente. Su pequeño grupo fue sorprendido por una peligrosa cuadrilla de cazadores avvaritas dirigidos por el depravado Balan Ar Malad. Toparse con la cruel banda fue un caso de la peor suerte posible, pues con la llegada de la primavera los avvaritas habían estado preparándose para retirarse a sus villas en la zona oriental de las montañas de la Espalda Helada. Balan mató al amigo de Azur, Sollus, y dejó al propio Azur inconsciente, deteniéndose justo antes de matarlo solo porque en el instante previo a que su cabeza fuera aplastada, el segundo al mando de Balan, un hombre mucho más templado llamado Torin, reconoció a Azur como el sobrino del caudillo Owyne de Villarroja y detuvo el golpe de gracia de Balan. Por su parte, Izot mató a un hombre e hirió a otros dos en la escaramuza. En vez de matar a la chica de las tierras bajas en lo que normalmente habría sido la respuesta de Balan, este quedó impresionado por su fiera naturaleza y decidió llevarla con él para "divertirse" más tarde. Balan y sus hombres partieron con una indócil Izot a rastras y se adentraron en las montañas.

PRESENTACIÓN

La trama de **Donde anidan las águilas** requiere que los PJ se encuentren de viaje en el arlingo de las Colinas Occidentales a principios de la primavera cuando empieza la aventura. El supuesto básico es que son un grupo de aventureros respetados o algo parecido, como una banda competente de mercenarios o de guardas de caravanas, que estarían dispuestos a adentrarse en las montañas de la Espalda Helada para recuperar a la hija secuestrada del arl Wulff, o al menos para descubrir su suerte. Aunque el arl está falto de hombres, es un hecho que no estaría dispuesto a enviar a alguien incompetente a las montañas tras su amada hija.

Dado que **Donde anidan las águilas** está pensada para personajes experimentados, probablemente no debería ser el primer desafío al que se enfrente tu grupo de aventureros. Esto también es buena idea porque, cuanto más familiarizados estén tus jugadores (y sus personajes) con la cultura de Ferelden, más discordante será el contraste que experimentarán al aprender a tratar con los montañeses avvaritas. No obstante, si ya saben algo sobre los avvaritas, tal vez por haber jugado a *Dragon Age: Origins*, podrías considerar introducirlos como residentes del arlingo de las Colinas Occidentales. Esto podría incluso justificar la implicación de personajes de niveles inferiores, pues la férrea lealtad de los PJ hacia la casa del arl podría convencerlo para que actuase contra el buen juicio. Un grupo de nivel bajo debería contar sin excepción al menos con un personaje que posea la concentración Rastrear.

Si estás utilizando **Donde anidan las águilas** como parte de una campaña de larga duración, es una idea excelente presentar los PNJ de esta aventura a algunos PJ antes de dirigirla. Si los personajes ya conocen y aprecian al arl Wulff o si ya conocían de antes a Izot, es probable que estén mucho más motivados de lo que puede conseguir el dinero.

El ajuste temporal para el comienzo de la historia es deliberadamente flexible; empieza a finales del invierno, tras unos pocos días de primavera, lo que generalmente cae en la primera o la segunda semana de guardián. Los aspectos importantes son que la estación acaba de cambiar y que Izot Wulff solo lleva desaparecida unos días.

Aunque el arl y sus hombres creen que los avvaritas han secuestrado a su hija, el arl está dispuesto pese a todo a contratar a uno o dos avvaritas para esta tarea si alguno de los PJ lo es. ¿Por qué? Porque el arl Wulff conoce demasiado bien al pueblo avvarita: son una panda de individuos discolos y pendencieros que se vuelven unos contra otros casi con tanta facilidad como contra los extranjeros. De hecho, puede que solo sea porque se necesita a un avvarita para atrapar a otro en las montañas de la Espalda Helada.

POR EL HALITO DEL HACEDOR, HACE FRÍO AQUÍ

El grueso de esta historia tiene lugar en la cordillera de la Espalda Helada, una serie de imponentes picos en el extremo occidental de Ferelden. Los enanos del reino de Orzammar, que viven bajo las raíces de la Espalda Helada, las llaman los Dientes Helados, y con buen motivo. La mayor parte de la

cordillera está eternamente cubierta de nieve, con una única ruta, el Paso de Gherlen, considerado seguro para el viaje en cualquier época del año. Quienes viajan a las montañas de la Espalda Helada a principios de la primavera, incluidos los PJ, experimentan un constante y penetrante helor que no disminuirá hasta que el corto y vibrante verano alcance las alturas. Deberían dar gracias; el invierno es mucho peor. Durante la presente aventura, se aplican las siguientes reglas en las montañas:

- Siempre que un personaje no avvarita se vea obligado a acometer con rapidez cualquier actividad física extenuante, como al ser atacado, deberá superar una **tirada de Constitución (Vigor) con NO 11** contra los efectos insensibilizadores del frío constante o sufrirá una penalización de -2 a todas las tiradas de carácter físico que realice durante tres asaltos mientras se calienta. Si cuenta al menos con un minuto para prepararse especialmente para la tarea frotándose las manos, dando taconazos y demás, superará automáticamente la tirada. Los avvaritas disponen de un modificador cultural de +2 para tener éxito en esta tirada.
- Las armas de metal envainadas, como las pertenecientes a los grupos de Hojas ligeras y pesadas, a menudo quedan pegadas dentro de sus vainas debido a la escarcha, hecho que constituye uno de los motivos por los que los avvaritas prefieren las hachas y las lanzas. Siempre que un personaje tenga que preparar rápidamente su espada, como en una emboscada, deberá superar una **tirada de Fuerza (Fortaleza) con NO 11** al utilizar la acción de equipar objeto para liberar el arma de su vaina. Si tiene éxito, su hoja abandona la vaina con normalidad, pero si falla se quedará atascada y el jugador deberá utilizar otra acción de equipar objeto para volver a intentarlo o elegir un curso de acción diferente.
- Con grandes vaharadas de aliento visible alzándose constantemente en el aire y el crujido de la nieve bajo los pies, permanecer sin ser visto es extremadamente difícil en las montañas de la Espalda Helada. Todas las tiradas de Destreza (Sigilo) sufren una penalización de -2.

RESUMEN DE LA AVENTURA

Izot Wulff, hija del arl Gallagher del arlingo de las Colinas Occidentales, ha sido aparentemente raptada a las puertas de la casa de su padre, aunque las circunstancias que rodean su desaparición son insólitas y poco representativas de una típica incursión avvarita en Ferelden. Los Personajes Jugadores son convocados por el arl y contratados para adentrarse en las montañas de la Espalda Helada para recuperar a su hija o descubrir su sino. Aunque el arl preferiría enviar a un bann de confianza o a algún otro agente similar, recientemente se han avistado bandas errantes de engendros tenebrosos en las Colinas Occidentales y no le sobran hombres, ni siquiera para su hija.

Mientras ascienden por las frías faldas de la Espalda Helada, los PJ se topan con los restos de un extraño escenario de batalla desde el que parten dos conjuntos de huellas distintos.

Por un lado está el rastro de Azur, el amor de Izot, siendo arrastrado hacia el asentamiento de Villarroja por su amigo

Martain. Por el otro está el de la banda de cazadores de Balad, que se dirige hacia el oeste. Tras un encuentro con la vida salvaje local, los personajes descubren un verdadero horror: un campo repleto de avvaritas muertos de todas las edades, asesinados por engendros tenebrosos.

A partir de aquí, las decisiones de los personajes determinan gran parte de lo que ocurre. Los avvaritas de Villarroja necesitan ayuda contra los engendros tenebrosos hasta que su banda de cazadores regrese, aunque está claro que no esperan que unos habitantes de las tierras bajas los ayuden. El herido Azur desea ir tras Izot, pero su tío, el caudillo Owyne, tiene otros planes. Si están dispuestos a ayudar a sus enemigos culturales, puede que los PJ obtengan aliados contra el cruel Balan, pero primero se avecina un depravado combate contra los engendros tenebrosos.

El rastro de Balan lleva a los PJ a una agotadora caminata hacia las altas montañas en la que les espera un fatídico combate sobre un quebradizo puente de hielo, así como la posibilidad de tener que atravesar un paso encantado que ningún avvarita osaría cruzar. Si los PJ son osados, diplomáticos y astutos, puede que al fin sometan al brutal Balan y rescaten a Izot Wulff. Si no, una fría muerte los aguarda en medio de los gélidos picos de los Dientes Helados.

MUCHOS CAMINOS

Gran parte del modo en que se desarrollen los eventos de **Donde anidan las águilas** depende de las decisiones que tomen los PJ. Es probable que haya encuentros enteros que no ocurran si ellos evitan ciertos caminos o se niegan a tratar con los avvaritas de cualquier modo no violento. No hay problema con eso. La flexibilidad es la verdadera clave aquí. Puede ser que los PJ carguen montañas arriba, pasando completamente de largo Villarroja mientras corren con rapidez tras Balan. Si ese es el caso, puede que acaben bajando otra vez de las alturas para enterarse de la suerte que ha corrido Azur ante la insistencia de la recientemente rescatada Izot.

TRAMAS SECUNDARIAS OPCIONALES

Como resulta de esperar en una aventura de *Dragon Age*, las siguientes tramas secundarias pueden incluirse para complicar la línea argumental principal del modo que estimes oportuno. Todas ellas son completamente independientes de la historia principal, y si decides no utilizarlas, ello no afectará negativamente a la aventura.

EL GUARDIÁN DE MI HERMANA

Izot tiene numerosos hermanos que la quieren, pero un hermano pequeño en particular casi venera a su hermana mayor. A Berchan Wulff le quedan pocos meses para tener doce años, pero lo que le falta en edad lo compensa

abundantemente en coraje. El rapto de Izot ha dejado a Berchan devastado, y prácticamente exigió a su padre que le dejara ir tras ella. El arl no supo si darle un coscorrón a su hijo pequeño o si abrazarlo con fuerza.

Berchan ha sido enviado al señorío de invierno del arl con instrucciones específicas de quedarse allí hasta que su padre diga otra cosa. Se han seleccionado varios guardas para que lo vigilen por turnos, ya que es un chico listo. En realidad, demasiado listo para sus guardas. Berchan ya tiene un plan pensado por medio del que pretende escabullirse del señorío y dirigirse a las montañas de la Espalda Helada en pos de su hermana. Cuando los PJ se crucen en su camino, sin importar lo competentes que puedan parecer, nada lo convence de que no les pueda ir bien su ayuda. Dicho esto, no obstante, Berchan es lo bastante listo para saber que si se acerca abiertamente a los PJ, no cabe duda de que rechazarán su ofrecimiento de ayuda. Sin embargo, se presenta deliberadamente a los PJ mientras estos inspeccionan las tierras del señorío. A continuación, Berchan espera a que los aventureros estén a un día de distancia antes de salir tras ellos. Es un niño de las Montañas Occidentales y ha tenido muchos tutores hábiles; seguirá con facilidad a los personajes en las montañas.

Berchan llega en cualquier momento oportuno (o inoportuno). Tal vez, por ejemplo, un divertido caudillo Owyne anuncia a los PJ que estos tienen un “visitante” cierto tiempo después

BERCHAN WULFF

Testarudo hijo de un arl de once años.

ATRIBUTOS Y CONCENTRACIONES

ASTUCIA 1 (SABER DE LA NATURALEZA); COMUNICACIÓN 0 (ENGAÑO); CONSTITUCIÓN 1; DESTREZA 0; FUERZA -3; MAGIA 0; PERCEPCIÓN 1; VOLUNTAD -2.

de que lleguen a Villarroja. O, si los PJ pasan totalmente de largo el asentamiento avvarita, quizá Berchan cabalgue hasta su campamento una tarde con un claro exceso de confianza un día o dos antes de que se encuentren Balan y sus hombres. Obviamente, los PJ no pueden perder a uno de los hijos del arl mientras buscan a otro. Hay una cosa segura: los avvaritas no aceptarán responsabilizarse del niño bajo ninguna circunstancia. ¡De hecho, replican que su aptitud para rastrear a los PJ en la espesura debería asegurarle un lugar en su partida de caza! En realidad, Berchan no es un no combatiente; él es, después de todo, el hijo de un arl. A menos que se lo lleven de las montañas de la Espalda Helada arrastrándolo físicamente y lo devuelvan al señorío de su padre, el grupo no se librará de él hasta que encuentre a su hermana.

Si utilizas esta trama secundaria, también deberías decidir hasta qué punto Berchan está engañado sobre sus propias capacidades. Por un lado, podrías decidir que sea un completo inepto, en cuyo caso deberías utilizar las estadísticas de no combatiente que se proporcionan arriba. Esta opción carga con un lastre mayor a los héroes, pero corre el riesgo de acabar por resultar cómica. Por el otro lado, puedes presentarlo como el hermano orgulloso, capaz e intensamente leal que sin embargo se ha metido en algo que lo sobrepasa. Esta opción tiene un mayor potencial de ser intensamente emotiva. Si la eliges, Berchan utiliza las mismas estadísticas que Izot, que se encuentran en la página 77.

NO ESTAMOS SOLOS

Los avvaritas son famosos de ser un pueblo díscolo, tanto que en su larga historia con Ferelden, numerosas incursiones a las tierras bajas han fracasado debido a las luchas internas entre los miembros de varios clanes y sus respectivas villas. Hay actualmente sangrientas disputas entre varios clanes avvaritas que literalmente llevan existiendo un siglo o más, y cuyas causas originales en muchos casos han sido olvidadas. Incluso cuando los avvaritas son conocedores del motivo que empezó la lucha, explicarles a los incrédulos habitantes de las tierras bajas cómo han estado batallando con otro clan durante décadas porque un hijo bastardo rechazó una vez a su tatarabuela pone a prueba la paciencia incluso del montañés más tolerante, así que rara vez se molestan.

Dado que a los avvaritas les gusta alimentar su rencor, y dado que un tal Visant Ar Norig de Villatormenta se enorgullece de ser un avvarita como hay que ser, él y una pequeña partida de caza han viajado al norte para cobrar venganza por una amplia variedad de injusticias que no es posible enumerar. Visant detesta profundamente al villano Balan, pero por otro lado, no le tiene especial cariño a nadie que proceda de los clanes poco importantes de Villarroja.



Visant y su banda constituyen un comodín que puedes jugar si los acontecimientos no están resultando lo bastante “interesantes”. Visant va en busca de un poco de emoción, una oportunidad de saquear y algo de gloria. Existen numerosos puntos en los que podrían aparecer el impetuoso hijo de Norig y sus hombres, y podrían decidir ayudar a los PJ o retrasarlos, siendo posible incluso que cambiaran de idea durante el curso de la aventura.

Visant y sus hombres poseen las estadísticas de los Cazadores avvaritas del *Manual del DJ*, con un aumento de 1 punto en Astucia y de 2 puntos en Voluntad en el caso del propio Visant.

PRIMERA PARTE

EL CORAZÓN DE UN PADRE

Cuando la aventura da comienzo, los PJ salen de El Cuervo Fumador, una taberna de la pequeña aldea de Elmrige en las Colinas Occidentales, tras haber escoltado una caravana o haber hecho alguna otra tarea similar. Un heraldo enviado por el arl Wulff se acerca a ellos y procede a escoltarlos hasta el arl, que está acampado cerca. El arl contrata al grupo para que se adentre en las montañas de la Espalda Helada y recupere a su hija o al menos le traiga noticias de su suerte. Después de ciertas pesquisas en el señorío del arl, los personajes se dirigen hacia las faldas de la Espalda Helada.

ENTORNOS:

ELMRIDGE EN LAS COLINAS OCCIDENTALES

En Ferelden, el arlingo de las Colinas Occidentales se considera la peligrosa frontera, con mucho demasiado cerca de los montañeses avvaritas y con la amenaza implícita de Orlais más allá. La tierra está densamente poblada de bosques, con árboles extendiéndose hasta donde alcanza la vista hacia las imponentes montañas nevadas al oeste. Los caminos que atraviesan la región son escasos y están embarrados, aunque muchos tienen profundos surcos permanentes por las numerosas caravanas que pasan al este en dirección al Bannorn.

La primavera apenas acaba de llegar, y amplias secciones de las colinas siguen cubiertas de una fina capa de nieve. Los caminos aún están delimitados por blanquecinas pilas de fango, y el aire es fresco. Elmrige es más una parada de caravanas que una verdadera aldea, un lugar en el que los viajeros se quedan poco tiempo antes de seguir hacia donde sea que pretendan ir. La mayor parte de los edificios del asentamiento son de madera o de lona; la piedra se reserva a una pequeña y solitaria capilla. La mayoría de los establecimientos atienden las necesidades de los viajeros; hay tabernas, almacenes, equipamiento y armas en abundancia. La proximidad con Orzammar hace que los bienes forjados por enanos sean sorprendentemente fáciles de encontrar para tratarse de una aldea tan pequeña.



1. UNA CITACIÓN EN PRIMAVERA

ENCUENTRO DE INTERPRETACIÓN

Un heraldo se aproxima a los PJ con una citación del arl local.

Acabáis de pegaros un festín en El Cuervo Fumador, una taberna que sirve los mejores desayunos de la aldea de Elmrige, una especie de pequeña parada de caravanas mercantes y peregrinos que atraviesan el arlingo de las Colinas Occidentales. Mientras comíais, habéis estado discutiendo varias ideas acerca de los próximos planes de vuestro grupo. Dado que el invierno apenas ha dado paso a la primavera, puede que el trabajo escasee en los próximos meses.

Mientras habláis entre vosotros, un hombre vestido con elegantes pieles da la vuelta a toda prisa a una esquina cercana montado a caballo. Cuando ve a vuestro grupo, una expresión de satisfecho reconocimiento cruza su rostro, aunque ninguno de vosotros lo reconoce a él. El hombre desmonta y se acerca a vuestro grupo.

“Soy Odras, heraldo del arl Gallagher Wulff. El arl solicita vuestra presencia con la mayor urgencia posible. Si estáis dispuestos, os llevaré ante él de inmediato”.

EL HERALDO DEL ARL

Odras, hombre libre de Ferelden y heraldo del arl Wulff durante más de veinte años.

ATRIBUTOS Y CONCENTRACIONES

ASTUCIA 2 (HERÁLDICA); COMUNICACIÓN 3 (ETIQUETA, PERSUASIÓN); CONSTITUCIÓN -1; DESTREZA 0; FUERZA -2; MAGIA -1; PERCEPCIÓN 2 (BUSCAR); VOLUNTAD 1 (DISCIPLINA).

Aun en el caso de que los PJ no hayan conocido antes al arl, como uno de los nobles más poderosos de Ferelden no cabe duda de que han oído hablar de él. El arl Wulff tiene una intachable reputación por todo el oeste de Ferelden de hombre valeroso que se preocupa por su gente y se toma en serio sus deberes. Obviamente, si han tenido trato con el arl en el pasado, habrán conocido ya a Odras; deberías ajustar consecuentemente la introducción del encuentro.

Odras es persuasivo y elocuente. Es conocedor, en parte, del asunto del que el arl desea hablar a los PJ, pero se niega a discutirlo con el grupo por adelantado, diciendo que es un asunto privado y que no le corresponde a él hablar de ello. Sin embargo, Odras está claramente disgustado por algo; conoce a Izot desde que nació y sabe que ha desaparecido y que su suerte se desconoce.

Si tus jugadores albergan sospechas, puede que quieran saber si Odras está diciendo la verdad, por qué parece nervioso y cómo los ha reconocido. Deja que hagan **tiradas de Percepción (Empatía)** o de **Comunicación (Indagar)** si lo desean y tira tú mismo unos cuantos dados en secreto fingiendo oposición, pues no hay un verdadero enfrentamiento. Odras es el heraldo del arl Wulff; una **tirada de Astucia (Heráldica) con NO 7** identifica el blasón de la montaña y el asta de ciervo del arlingo de las Colinas Occidentales en su jubón. No hay manera de saber por qué está disgustado ya que no habla sobre ello, aunque a posteriori resultará evidente para los PJ si estos lo acompañan. Odras los ha reconocido porque como el grupo de exitosos aventureros errantes que son, le han sido descritos en el pasado. Si esa no es una descripción precisa de los PJ, el arl ha estado preguntando discretamente por hombres apropiados y ellos fueron descritos como candidatos probables para la búsqueda que tiene en mente. Si se le pregunta por qué el tiempo es un factor importante, Odras apunta que el arl abandonará la zona en breve en una urgente expedición marcial.

Debido a la naturaleza de la nobleza en Ferelden, los PJ no serán citados a la fuerza ante la presencia del arl por medio de guardas armados, como sería el caso en muchos de los demás países de Thedas. Sin duda, los personajes pueden decir que no están interesados y mandar a Odras a paseo. Aunque este hace lo posible por convencerlos, si realmente no pueden ser persuadidos, acabará por sacudir la cabeza y marcharse en su caballo. Hasta aquí llega **Donde anidan las águilas** para tu grupo de PJ. A finales de verano o principios de otoño, acabarán por oír noticias del oeste de que Izot Wulff fue secuestrada y asesinada en las montañas de la Espalda Helada, o, si te apetece retorcer el cuchillo, tal vez oigan que fue raptada y rescatada por un intrépido grupo de aventureros que ahora gozan de riqueza y fama por todo el Ferelden occidental.

Dando por hecho que los PJ acceden a oír lo que el arl tiene que decir, este encuentro termina cuando Odras los lleva al campamento del arl, justo al salir de Elmridge.

2. EL DILEMA DEL ARL

ENCUENTRO DE INTERPRETACIÓN

Los PJ son escoltados ante la presencia del arl Wulff, que tiene una peligrosa propuesta para ellos. Desea que viajen a las montañas de la Espalda Helada y le devuelvan a su hija o noticias de su suerte.

Odras os conduce a un claro al sur de Elmridge en la que vivaquea una gran tropa de hombres, tal vez un centenar. Hay expectación en el aire; claramente, se avecina una batalla. El heraldo desmonta y, haciéndolos un gesto para que lo sigáis, se acerca a una tienda de grandes dimensiones en una pequeña colina.

El interior de la tienda resulta austero, y sus únicos muebles son una cama improvisada y varias sillas sencillas de madera dispuestas alrededor de una gran mesa. Las paredes de lona están cubiertas de mapas. Un hombre enorme que viste una coraza grabada ornamentalmente está de pie en el centro de la estancia. Su mirada penetrante os evalúa cuando acudís a la presencia del arl, pues sin duda este hombre es él.

“Saludos”, trona el gigante. “Soy Gallagher Wulff, protector del arlingo de las Colinas Occidentales. Yo – yo, ahh...”. El hombre se queda en silencio, claramente superado por la emoción. Sus enormes puños se cierran y se abren. “Necesito vuestra ayuda. Una de mis hijas... Mi hija Izot ha sido secuestrada. Llevada a las montañas de la Espalda Helada por los avvaritas”.

Este encuentro es una discusión de las circunstancias que rodearon el rapto de Izot. Odras permanece callado en la esquina, aportando en ocasiones algún detalle al distraído arl. En realidad, Wulff prácticamente ha dado a su hija por muerta. Es consciente de que los avvaritas raras veces hacen prisioneros a los habitantes de las tierras bajas durante mucho tiempo. Por lo que sabe del modo en que los avvaritas suelen tratar a las mujeres de las tierras bajas, casi *espera* que ella esté muerta.

Durante la conversación, el arl relata lo siguiente:

- Izot lleva cuatro días desaparecida.
- La capa desgarrada de Izot fue encontrada a las puertas del señorío de invierno del arl. Se encontraron huellas de botas cerca de la capa y en un ventisquero próximo; el rastro se dirigía hacia el oeste.
- El arl dio órdenes de que no se perturbase el lugar del presunto secuestro hasta que sus agentes pudieran inspeccionarlo. El arl no lo ha visto en persona; ya estaba en camino cuando se llevaron a su hija.
- Típicamente, los avvaritas solo cabalgan en invierno. Dicho esto, la primavera apenas acaba de llegar.
- Izot cumplió dieciocho años hace dos meses. Es una hermosa chica rubia de ojos grises. Como hija de arl que es, está entrenada en el combate.

ARL GALLAGHER WULFF

Señor del arlingo de las Colinas Occidentales y padre dolido.

ATRIBUTOS Y CONCENTRACIONES

ASTUCIA 2 (SABER HISTÓRICO, SABER MILITAR); COMUNICACIÓN 2 (ETIQUETA, LIDERAZGO); CONSTITUCIÓN 3 (BEBER ALCOHOL); DESTREZA 1 (MONTAR); FUERZA 5 (ARMAS CONTUNDENTES, FORTALEZA, HOJAS PESADAS); MAGIA -1; PERCEPCIÓN 0; VOLUNTAD 3 (DISCIPLINA).

PREGUNTAS Y RESPUESTAS

El arl Wulff responde a las preguntas siguientes de un modo parecido al que se expresa aquí.

"DEBES DE TENER MUCHOS HOMBRES PROPIOS, ¿PARA QUÉ NOS NECESITAS?"

Necesito a todos los hombres a mi servicio y a alguno más. Un enorme ejército de engendros tenebrosos ha estado asaltando la campiña, y aldeas enteras han sido pasadas por la espada y cosas peores. Cabalgaré contra ellos dentro de una hora; el deber de un arl. Pero el corazón de padre que late en mi interior me exige que haga algo. Ese es el motivo por el que estáis aquí.

"EN TODO CASO, ¿POR QUÉ NOSOTROS?"

Vuestra reputación os precede. Una pequeña fuerza puede viajar con rapidez y atraer menos la atención de los montañeses.

"¿ACASO LOS AVVARITAS NO INTENTARÁN PEDIR UN RESCATE POR TU HIJA?"

Puede que no sepan que es mi hija, pues ella nunca se lo diría. Si descubrieron que es la hija de un arl, probablemente la matarían para glorificarse, sacrificándola a sus dioses paganos. En todo caso, pedir un rescate no es su estilo.

"¿A DÓNDE CREES QUE PODRÍAN HABÉRSELA LLEVADO?"

Los clanes avvaritas viven en aldeas rodeadas de murallas de piedra a las que llaman "villas". Solo se de dos villas que estén a una semana de mi señorío hacia el oeste. Uno está en el norte, pero mis exploradores dicen que esos salvajes están guerreando con otra villa incluso más al norte y que no se pueden permitir guerreros para que realicen incursiones. Más cerca hay una villa a cuatro o cinco días en dirección a las montañas de la Espalda Helada, más allá del límite de las Colinas Occidentales. Si mi hija ha de ser encontrada, mi mejor apuesta es que será en esta villa más cercana.

"¿CREES QUE AÚN ESTÁ VIVA?"

Tanto si lo está como si no, querría saber lo que ha sido de mi hija. Si no podéis traerla de vuelta, bastará alguna prueba de su muerte, aunque la cabeza del asesino sería incluso mejor recibida.

"NOS SUPERAN EN NÚMERO POR ALGO MÁS QUE UN POCO. ¿NO ES PROBABLE QUE SEAMOS MASACRADOS POR LOS AVVARITAS A PRIMERAS DE CAMBIO?"

Una vez más, ese es el motivo por el que es mejor una pequeña banda. Los avvaritas solo guerrean en invierno, algo que tiene que ver con sus dioses. Dado que ahora es primavera, no atacarán directamente a una pequeña fuerza, mientras que una mayor sin duda los obligaría a luchar independientemente de la estación. Tienen honor, a su manera. Si os mantenéis alerta, deberíais ser capaces de tratar con ellos.

"TENEMOS A UN AVVARITA JUSTO AQUÍ"

El arl atenúa sus referencias a "dioses paganos" si hay algún PJ avvarita en la tienda. Una **tirada de Astucia (Saber cultural) con NO 11** revela que el dios que exige que los avvaritas luchen en invierno podría ser Haakon, el Aliento del Invierno, Señor del Invierno y Amo de la batalla. Técnicamente, no exige que los avvaritas luchen solo en invierno; en vez de eso, ellos lo hacen para aprovechar el frío del invierno en contra de sus enemigos. Consulta el **Apéndice 1: Sobre los avvaritas** al final de esta aventura para ver más detalles. La misma tirada también deja claro que los avvaritas bajo ningún concepto asaltarán Ferelden sin estar cubiertos por una tormenta de nieve, y que no ha habido ninguna en semanas. Dicho todo esto, los diversos clanes avvaritas tienen tradiciones ampliamente divergentes, y un PJ avvarita no tendría ni idea del motivo por el que algún grupo de avvaritas en particular podría haber estado dispuesto a descender a las tierras bajas en un momento tan tardío de la estación.

"¿QUÉ SACAMOS NOSOTROS A CAMBIO?"

Si accedéis a hacer esto, os equiparé y os proporcionaré caballos fuertes en caso de que los necesitéis. A cambio de la noticia de su muerte y la prueba de su fallecimiento, os daré a cada uno de vosotros cien monedas de plata. Si me traéis a mi hija viva de esas montañas, cada uno de vosotros recibirá dos soberanos, y no olvidaré fácilmente tal servicio para mi casa.

El arl no está dispuesto a regatear; ha hecho su oferta, y esta es bastante generosa. El hecho de saber que grandes ejércitos de engendros tenebrosos rondan por la campiña puede motivar al grupo de tomarse unas vacaciones en las montañas de la Espalda Helada. Si los PJ están dispuestos, el arl les da la mano, dándoles las gracias individualmente con gesto grave. Le hace un gesto a su heraldo, señala que "Odras cuidará de vosotros" y se gira hacia sus mapas.

Si los personajes necesitan caballos, Odras los conduce a una zona de descanso del campamento en la que adquiere algunos caballos de monta para ellos. Los personajes que carezcan de la concentración Destreza (Montar) pueden cabalgar, pero serán incapaces de hacer nada más elegante que aguantar sobre la silla, y desde luego no podrán luchar desde ella. Odras les proporciona conjuntos de ropa de montaña si los PJ los necesitan. El resto de equipo básico puede obtenerse fácilmente en el campamento, junto con provisiones de viaje para varias semanas. Odras le entrega al personaje que parezca estar al mando de los PJ una carta que los identifica como agentes del arl Wulff y solicita que el mayordomo del señorío de invierno del arl los trate con toda cortesía. También les da un tosco mapa del arlingo de las Colinas Occidentales junto con instrucciones para encontrar el señorío de invierno del arl. Odras les dice que regresen al señorío tras salir de las montañas de la Espalda Helada, señalando que el mayordomo sabrá hacerle llegar al arl las noticias con rapidez. A continuación les ruega que actúen con la velocidad del Hacedor y se despide de ellos.

Si los PJ no están dispuestos, esta aventura pasará de largo como en el final del primer encuentro. El arl los despide bruscamente y no se molesta en verlos marchar.

3. LO QUE EL SEÑORÍO PUEDE REVELAR

ENCUENTRO DE EXPLORACIÓN

Los PJ investigan las tierras del señorío de invierno del arl y obtienen algunas pistas respecto a lo que puede haber ocurrido.

Tres días de dura cabalgada os llevan a la residencia del arl Wulff, una sólida fortaleza en el límite del arlingo de las Colinas Occidentales, más baluarte de piedra que señorío de invierno. Ya ha oscurecido cuando llegáis, pero a primera hora de la mañana el mayordomo del arl, un hombre llamado Konwal, os conduce personalmente al lugar en el que Izot fue secuestrada.

El aire matinal es vigorizante y gélido. Las montañas de la Espalda Helada se alargan hacia las nieves, cubriendo todo el horizonte occidental en ambas direcciones. Konwal os conduce a un claro que se encuentra a un mero tiro de arco de distancia de las murallas del señorío, donde se han clavado algunas banderas pequeñas en la tierra, rodeando un área de gran tamaño de nieve removida y enfangada.

Hay un montón de huellas de botas superpuestas y lodo removido en la zona marcada con banderas, lo que hace que sea difícil ver nada particularmente útil en la zona próxima a donde fue encontrada la capa. Un PJ astuto que decida trepar a un árbol para echar un vistazo a la escena desde arriba obtiene un modificador de +2 a cualquier tirada de Percepción aplicable.

Cualquier personaje puede examinar el lugar mediante una **tirada de Percepción (Rastrear) con NO 15**. Un éxito proporciona información en función del resultado del dado dragón. Un fracaso en la tirada significa que no puede discernirse nada en la nieve revuelta y enlodada.



INVESTIGACIÓN EN EL SEÑORÍO DE INVIERNO

DADO
DRAGÓN

INFORMACIÓN

1-2

Hay muchas marcas por toda la zona que no van a ninguna parte, como si alguien hubiera caminado deliberadamente por allí para dar la impresión de que había muchas personas presentes. En realidad, estimas que no más de tres o cuatro personas dejaron estas huellas.

3-4

Alguien fue sacado del claro hacia atrás, con los talones de las botas arrastrando, pero solo durante unos tres metros o así, antes de que lo soltaran.

5-6

A pesar del evidente forcejeo, no se derramó una única gota de sangre en todo el claro, ni puedes encontrar ninguna en el área circundante.

Todo personaje que anuncia específicamente que está examinando la zona boscosa circundante puede hacer una **tirada de Percepción (Buscar) con NO 11**. El éxito lleva al personaje a un soto de coníferas alejado unos veinte metros del claro señalado con banderas, marcado de forma extraña: se ha grabado un símbolo en la corteza de un gran pino (uno de los amigos de Azur decidió distraerse durante el rato que estuvieron esperando a que Izot "pasara por allí" haciendo marcas). Una **tirada de Astucia (Saber cultural) con NO 11** superada identifica el símbolo como una versión estilizada del símbolo de Korth, el Padre de la Montaña, señor supremo del panteón avvarita. Buscar por las coníferas revela finalmente unas huellas parcialmente ocultas bajo ramas, que pueden haber sido colocadas para esconderlas. Los personajes que superen una **tirada de Percepción (Rastrear) con NO 9** pueden asegurar que al menos tres hombres estuvieron esperando, presumiblemente ocultos, en el claro durante varias horas.

Konwal señala el ventisquero en el que fueron encontradas las huellas que se alejan y seguidamente se retira parcialmente para permitir que los PJ inspeccionen la escena sin interrupciones, aunque responde a cualquier pregunta que estos tengan lo mejor que puede.

El ventisquero está a unos treinta metros del claro. Los personajes que superen una **tirada de Astucia (Saber cultural) con NO 13** sabrán que los avvaritas emplean con frecuencia ramas de árbol para borrar sus pisadas en la nieve si intentan ser sigilosos. Sin embargo, no hace falta un experto para darse cuenta de que alguien hizo un obvio intento de ocultar estas pisadas, aunque el esfuerzo fue claramente apresurado, ya que en varios sitios las huellas solo estaban parcialmente cubiertas y en otros no lo estaban en absoluto. Konwal está seguro de que los guardas estaban patrullando cerca, pues el señorío estaba en alerta desde que llegaron noticias de los ataques de los engendros tenebrosos, pero las patrullas no se alejan tanto.

Konwal les dice a los personajes que están invitados a interrogar al personal del señorío. Todos sus miembros están visiblemente preocupados por Izot y claramente la quieren, lo que tal vez alivie los temores que los PJ puedan albergar de que su desaparición venga de dentro. Su capa desgarrada se encontró a primeras horas de la mañana, no mucho tiempo después de las primeras luces, hace ocho días. Si los PJ piden

ver la capa, Konwal se la enseña. Es una recia prenda de invierno, y el desgarrón es desigual, lo que sugiere que lo produjo un tirón más que un corte. No hay sangre en ella.

Si a los PJ se les ocurre preguntar si alguien ha notado algo fuera de lo corriente *desde* la desaparición de Izot, alguien apunta indecisa que la capa desgarrada en efecto pertenece a Izot, pero que su capa *favorita*, una prenda mucho más grande y cálida, inexplicablemente, no está. También falta una ornamentada espada corta, regalo de su padre, lo que implica que Izot iba armada, lo que no era raro cuando estaba fuera de las murallas del señorío.

Las preguntas sobre el temperamento de Izot les dan a los PJ la impresión general de que esta era una chica amable pero enérgica. “Sin duda, la hija del arl”, es el consenso general. “Tiene sus mismos ojos, ¿sabéis?”

RESOLUCIÓN DE LA PRIMERA PARTE

Para cuando acabe la Primera parte, los PJ deberían tener absolutamente claro lo que se espera de ellos: que viajen a las montañas de la Espalda Helada y traigan a Izot Wulff o noticias de su suerte con pruebas físicas de la misma. Si los supuestos “aventureros” están totalmente convencidos de no aceptar esta tarea, no hay mucho que puedas hacer al respecto. Puede que repliquen que es un suicidio adentrarse en las montañas de la Espalda Helada con una mínima probabilidad de encontrar a la joven viva, y aunque esto es un aspecto debatible, lo que es indiscutible es que esta búsqueda es noble y que hay una buena cantidad de lucro implicada.

Los personajes deberían haber aprendido algunas cosas acerca de los avvaritas y saber que deberían buscar una aldea con murallas de piedra conocida como “villa”. En cuanto al objeto de su búsqueda, es probable que sospechen que no es del todo lo que parece. Existen discrepancias entre lo que les han contado sobre Izot y lo que realmente han encontrado. El hecho de que el “forcejeo” durante su desaparición pareciera fingido y no hubiera sangre sin duda aumentará sus dudas, especialmente porque se les ha dejado claro que ella es capaz de defenderse. La presencia de avvaritas fuera de temporada también es muy extraña.

Dado que *Romeo y Julieta* es una de las historias de amor más famosas, es muy posible que tus jugadores se lancen miradas de complicidad sobre la trama cuando la **Primera parte: El corazón de un padre** toca a su fin. No hay problema; la historia está a punto de dar un giro inesperado.

Si estás utilizando la trama secundaria opcional **El guardián de mi hermana**, asegúrate de que Berchan se presente a los PJ mientras están en el señorío, para que cuando aparezca más tarde sepan quién es.

EL MAYORDOMO DEL ARL

Konwal, hombre libre de Ferelden y mayordomo del arl Wulff.

ATRIBUTOS Y CONCENTRACIONES

ASTUCIA 3 (CURACIÓN, SABER MUSICAL); COMUNICACIÓN 2 (ETIQUETA, NEGOCIACIÓN); CONSTITUCIÓN 0; DESTREZA 1; FUERZA 1; MAGIA -2; PERCEPCIÓN 0; VOLUNTAD 2 (MORAL).

EN LAS MONTAÑAS DE LA ESPALDA HELADA

En esta parte los PJ viajan a las montañas, donde conocen la fauna local cuando uno de los peligrosos depredadores autóctonos de la Espalda Helada decide darles una bienvenida apropiada a las tierras altas. Poco después, varias aves carroñeras los conducen al lugar del segundo rapto de Izot. Dos rastros se alejan de la escena, pero ambos llevan sin tardanza a los personajes a una dantesca visión: un campo cubierto de cadáveres brutalmente asesinados por engendros tenebrosos, que no se han marchado en su totalidad...

ENTORNOS: LOS DIENTES HELADOS

Las montañas de la Espalda Helada han ocupado un lugar en la historia de Ferelden durante incontables siglos. Son la barrera natural que hizo que tanto la ocupación tevinterana como la orlesiana finalmente fracasaran, así como la fortaleza casi inexpugnable que permite que los avvaritas continúen acosando a sus odiados hermanos. Los habitantes de Orzammar llaman a las montañas de la Espalda Helada los “Dientes Helados” al estilo típicamente cínico de los enanos, porque sus numerosos peligros mastican y escupen a los imprudentes.

Las zonas más altas de la Espalda Helada son masas de roca y hielo perenne desprovistas de árboles. A menudo están envueltas en nieblas gélidas y pueden presentarse tormentas de nieve fuera de temporada, a veces incluso en mitad del verano. Tanto si están envueltos en niebla como si son fácilmente distinguidos, los picos se yerguen eternamente amenazantes sobre los viajeros, visibles continuamente por encima de los árboles.

Las lomas a media y baja altura están densamente pobladas de coníferas: alerces, abetos, píceas y gran cantidad de pinos. Cobijados entre los árboles de hoja perenne hay unos pocos árboles de fronda como abedules, serbales, sauces y lamparillas. La tierra está cubierta de gran variedad de musgos que se aferran a las rocas y a los propios árboles. Pocas plantas aparte de varios líquenes y algunos de los musgos más resistentes pueden crecer en la tierra del suelo del bosque, que es altamente ácida.

Las lomas a media y baja altura están a menudo húmedas, pero el agua suele estar congelada, lo que deja capas de nieve en el suelo durante ocho meses de la mayoría de los años. En la primavera tardía y durante el verano, el aire se torna cálido y húmedo. Los granjeros avvaritas corren a aprovecharse de la breve temporada de siembra desplazándose desde sus villas amuralladas hasta las faldas para plantar sus cultivos, de los que cuidan de manera nómada mientras pastorean sus rebaños de cabras y se mantienen alerta ante los habitantes de las tierras bajas.

Muchas especies de roedores viven en las montañas de la Espalda Helada: marmotas, liebres, ardillas e incontables ratones corretean libremente. Los lince, los zorros, las comadrejas y las aves depredadoras se alimentan de los roedores. Las aves rapaces como las águilas, los búhos y los halcones más fuertes son comunes, y los avvaritas mantienen con ellas una relación especial. Rebaños de renos, ciervos, cabras montesas y algún que otro alce vagan por los bosques. Sin embargo, a lo que los viajeros tienen que tener cuidado es a las grandes especies depredadoras que no temen al hombre: lobos de los riscos, brontos salvajes, osos de las cavernas, leones rojos y dragones.

1. HORA DE ALMORZAR

ENCUENTRO DE COMBATE

Mientras los personajes cabalgan hacia las faldas, son atacados por uno de los infames predadores de la Espalda Helada: un león rojo.

Durante dos días desde que dejasteis el señorío del arl habéis viajado incansablemente hacia el oeste, en dirección a los piedemontes de la cordillera de la Espalda Helada. En ocasiones hay señales de lo que creéis es vuestra presa; un pequeño grupo de cuatro o tal vez cinco personas pasó por aquí la semana pasada.

El bosque es espeso a vuestro alrededor. En un día o dos como mucho, habréis de dejar atrás a los caballos. A pesar de la llegada de la primavera el aire es desagradablemente frío, y vuestro aliento se arremolina visiblemente en el aire de la tarde.

Os habéis detenido para orientaros, evaluar el disperso rastro y tal vez comer algo. El bosque está vivo, con cantos de pájaros y sonidos de roedores que corretean por la maleza. Aun así, de vez en cuando todo se queda en silencio...

Un león rojo, uno de los depredadores nativos más peligrosos de las montañas de la Espalda Helada, ha estado acechando a los aventureros a través del piedemonte, esperando una ocasión para atacar. Ha sido un invierno largo, por lo que la bestia está hambrienta y se muestra osada, aunque los leones rojos son increíblemente peligrosos en el mejor de los casos.

Haz que los PJ intenten una **tirada enfrentada de Percepción (Oír o Ver) contra Destreza (Sigilo)** mientras el león rojo se desliza a través de la maleza a escasos 20 metros de ellos a favor del viento. Los leones rojos son famosos por su capacidad casi sobrenatural de moverse sin hacer el más mínimo ruido. La bestia obtiene un +9 a su tirada por su Destreza de 7 y su concentración de Sigilo. Aunque normalmente obtendría un +2 adicional debido al camuflaje de su piel, también sufre una penalización de -2 a causa del frío (consulta la sección **Por el hálito del Hacedor, hace frío aquí** para ver más detalles, varios de los cuales probablemente afectarán a los PJ durante este encuentro). Además, el león rojo obtiene una segunda tirada si no logra superar a los PJ, debido a su talento Exploración de rango Experto.

Suponiendo que el león gane la tirada (lo que es muy probable), prosigue con el encuentro como si nada malo ocurriera.

Empieza a describir la huella de una bota que ha descubierto el personaje de mayor Percepción, o alguna otra cualidad del terreno que han descubierto como si ese fuera el motivo por el que hacían la tirada. La bestia es lo bastante lista como para esperar a que los personajes estén distraídos o dispersos antes de atacar. Si un PJ abandona el grupo o parece vulnerable por algún otro motivo, el astuto predador ataca.

El león rojo ataca con asombrosa celeridad, intentando partirlle el cuello con rapidez a su presa y arrastrar el cuerpo con odiosa rapidez para alimentarse en algún otro lugar. Si el león gana la tirada de Sigilo, el primer ataque recibe un +3 ya que pillará al objetivo completamente desprevenido, para un total de +12 al ataque de Mordisco contra una Defensa en la que no se cuenta el escudo. Tira iniciativa para el asalto siguiente, recordando los posibles problemas asociados al frío.

Durante el combate, recalca la velocidad sobrenatural del león. Se mueve casi como un borrón, atacando desde direcciones diferentes, saltando tras los árboles solo para volver tras sus pasos y cargar inesperadamente. La bestia se concentra en acabar con su presa elegida hasta haber perdido 30 puntos de Salud, momento en el que huye. Mientras el león lucha, es probable que los caballos entren en un estado de pánico absoluto. Si no estaban atados, los PJ deberán dedicar tiempo a reunirlos para evitar que huyan ladera abajo, posiblemente partiéndose una o más patas en el desigual terreno.

Si el león rojo se las arregló para herir significativamente a su presa antes de ser ahuyentado, no irá lejos. En vez de eso, empieza a acechar al grupo desde la distancia, permaneciendo lo bastante alejado como para que no lo avisten fácilmente. En algún momento durante la noche, volverá para acabar lo que empezó, deslizándose hacia el campamento lo más silenciosamente posible.

Si la criatura consigue matar a su objetivo, se llevará la carne a rastras o se retirará, esperando que el resto del grupo acabe por dejar el cuerpo atrás (como harían los avvaritas). En caso contrario, reaccionará como se ha descrito anteriormente, siguiéndolos desde la distancia hasta que surja una oportunidad.

Si los PJ consiguen ganar la tirada enfrentada para detectar a la criatura, la oirán acercarse o verán un atisbo del gran felino deslizándose entre los árboles. Esto les da la oportunidad de prepararse de manera que estén listos cuando la criatura finalmente se abalance hacia el campamento. Una **tirada de Astucia (Saber de la naturaleza)** con NO 11 revelará la información de la sección sobre los leones rojos, además del hecho de que son conocidos por no rendirse fácilmente.

2. DOS RASTROS QUE DIVERGEN EN EL BOSQUE

ENCUENTRO DE EXPLORACIÓN

Los PJ descubren los restos de un enfrentamiento y una serie de extrañas sepulturas. Por si fuera poco, su camino se bifurca ante ellos con pocas indicaciones sobre qué ruta es la correcta.

LEÓN ROJO

Contándose entre los depredadores más famosos de la Espalda Helada, los leones rojos son enormes felinos capaces de acabar con osos de las cavernas. No temen a las diversas especies que utilizan herramientas, consumiéndolas con la misma disposición que cualquier otra cosa que puedan atrapar en las montañas. A menudo los leones rojos pasan de los tres metros de longitud y típicamente superan largamente los 270 kilos de peso. Sus pelajes son de un elegante bermejo con rayas grises y negras, y son muy valorados por los enanos de Orzammar.

ATRIBUTOS (CONCENTRACIONES)

2	ASTUCIA
0	COMUNICACIÓN
5	CONSTITUCIÓN (VIGOR)
7	DESTREZA (INICIATIVA, MORDISCO, SIGILO)
6	FUERZA (GARRAS, SALTAR)
-1	MAGIA
3	PERCEPCIÓN (OLFATO, VER)
2	VOLUNTAD

VALORES DE COMBATE

VELOCIDAD	SALUD	DEFENSA	ARMADURA
15	50	17	0

ATAQUES

ARMA	ATAQUE	DAÑO
GARRAS	+8	1D6+6
MORDISCO	+9	2D6+6

APTITUDES

PROEZAS PREDILECTAS: *Fauces legendarias, Tomar la iniciativa.*

FAUCES LEGENDARIAS: *El mordisco de un león rojo puede aplastar el acero. Como proeza especial que cuesta 3 PP, el mordisco del león rojo causa 2d6 puntos de daño adicionales.*

Pelaje: *Si se mata a un león rojo sin dañar significativamente su piel (si pierde más de la mitad de su Salud debido a ataques de armas que generalmente golpean o perforan en lugar de cortar), su pelaje podrá venderse en las proximidades por un precio de 30 mp a los comerciantes enanos.*

TALENTOS: *Exploración (Experto).*

El tenue rastro que habéis estado siguiendo desde que abandonasteis las Colinas Occidentales ha llegado a un abrupto final. Esparcidos por un pequeño claro se encuentran los restos de lo que parece haber sido un combate atroz. El musgo aún está cubierto de sangre, aunque calculáis que ha pasado una semana desde el enfrentamiento.

Hay huellas de toda clase en el fango que cubre este lugar y lo que parecen varios sacos rajados entre las rocas.

¿Dónde buscáis primero?



Hay gran cantidad de información que hallar en el claro empapado de sangre, pero requerirá tiempo y esfuerzo reunirla toda.

Antes que nada, he aquí un resumen de lo que ocurrió ese fatídico día para que lo entiendas correctamente. Los jóvenes amantes, atolondrados por estar finalmente juntos y sabiendo que solo quedaba día y medio para llegar a Villarroja, fueron mucho menos precavidos de lo que habrían debido, y su grupo se adentró en una emboscada. Los hombres de Balan los pillaron casi desprevenidos y los rodearon rápidamente. Aunque los cazadores de Balan tenían ventaja, no estaban preparados para el combate que sucedió, pues habían subestimado la ferocidad de sus objetivos y la destreza marcial de la chica de las tierras bajas, que daban por hecho que sería un mero "premio" de una incursión de final de temporada.

Dos de los hombres de Balan resultaron muertos y cinco fueron heridos en el combate. A su vez, Balan mató al joven amigo de Azur, Sollus, y le dio una paliza tremenda al propio Azur. Después de que el segundo de Balan, Torin, identificase a Azur como el sobrino del caudillo Owyne, incluso el descontrolado Balan supo que había que tener algún gesto para evitar una guerra sangrienta con Villarroja. Además, el combate había sido estimulante, como debía ser; todos los presentes habían luchado con pasión (incluso, sorprendentemente, la chica de las tierras bajas), y Haakon, el Aliento del Invierno se disgustaría si esto no fuera reconocido mediante el trato hacia los muertos por parte de Balan.



Así, Balan ordenó que se llevara a cabo una ceremonia funeraria completa en el lugar, declarando que todos los que habían caído serían “ofrecidos a la Dama” con la ceremonia debida. En vez de incinerar o enterrar a los valientes guerreros, los avvaritas desmiembran sus cuerpos y se los ofrecen a las aves carroñeras de las montañas. No solo la carne se corta en pequeños trozos para facilitar su consumición, sino que los huesos se muelen y se introducen en pequeños sacos de cuero para que los pájaros puedan devorarlo todo (consulta el **Apéndice 1: Sobre los avvaritas** para ver más detalles sobre la diosa avvarita de la muerte, la Dama de los Cielos).

Tras completar la ceremonia funeraria, Balan reclamó a Izot como su premio. Permitiendo que el último miembro del grupo de los amantes, Martain, cuidase de Azur, aún inconsciente, Balan y sus hombres se dirigieron al oeste, arrastrando a una indócil Izot con ellos. Martain descansó durante un día, cuidando de Azur lo mejor que pudo, y marchó hacia Villarroja, arrastrando con él a su amigo semiinconsciente y delirante a causa de la fiebre.

Evidentemente, las exequias al aire libre de los avvaritas ha dejado gran cantidad de evidencias en el claro, aunque comprender con exactitud lo que están viendo podría resultarles complicado a los aventureros. La simple cantidad de sangre derramada en el claro le dice a cualquiera que supere una **tirada de Astucia (Curación) con NO 7** que múltiples cuerpos deben haber sido cortados en pedazos para dejar tales rastros. Sin embargo, quienes hayan tenido éxito también notan la precisión de las manchas de mayor tamaño, que

EL CLARO ENSANGRENTADO

DADO
DRAGÓN

INFORMACIÓN

- | | |
|-----|--|
| 1 | Obviamente, hubo un gran combate en el claro. Un grupo de diez o más personas emboscó a otro de cuatro o cinco. |
| 2 | Al menos hubo dos muertos en la pelea, pero probablemente fueran más. Varios más resultaron heridos. |
| 3-4 | Uno de los miembros del grupo más pequeño era una mujer o un elfo. Lo deducí por el tamaño y la forma de las marcas de las botas, así como por la profundidad de las depresiones dejadas en el suelo. |
| 5 | Dos grupos distintos abandonaron la zona tras la batalla; uno se dirigía directamente hacia el oeste, y el otro hacia el oeste-suroeste. Un pequeño grupo, tal vez de dos o tres personas, se resguardó en los árboles cercanos durante una noche. |
| 6 | El grupo encaminado hacia el oeste era el mayor, aunque se tomaron la molestia de caminar unos sobre las huellas de otros para ayudar a ocultar su número, un truco de cazador muy común. Uno de los miembros del grupo más pequeño (dirigido hacia el oeste-suroeste) daba claros traspiés, moviéndose únicamente con la ayuda de uno de sus camaradas. |

están concentradas en una porción del claro (que es donde los cuerpos fueron entregados).

La inspección de los restos de los sacos revela únicamente que eran bolsas de cuero toscamente cosidas que no presentan indicios de lo que contenían. Una **tirada de Percepción (Buscar) con NO 13** revela un saco todavía lleno enganchado en las ramas más bajas de un árbol cercano. Contiene lo que aparenta ser un alimento en grano, empapado de sangre. Por supuesto, es hueso triturado. Una **tirada de Percepción (Buscar) con NO 9** sirve para encontrar una piedra con una ligera depresión cerca de una roca redonda, manchada de sangre y cubierta de arañazos: la maja utilizada para triturar el hueso.

Los avvaritas raramente hablan de sus prácticas funerarias con los habitantes de las tierras bajas. Se requiere una **tirada de Astucia (Saber cultural) con NO 17** para que un no avvarita recuerde historias de “exequias al aire libre” entre los montañeses bárbaros. Si han discernido con éxito lo que hay dentro del saco intacto, los PJ obtienen una bonificación de +3 a esta tirada. Este es uno de los momentos en los que disponer de un avvarita en el grupo marca una gran diferencia, pues un avvarita se dará cuenta de forma automática de que en el claro se llevaron a cabo una o más ofrendas a la Dama. Todo el que conozca la práctica sabrá que los avvaritas no aplicarían prácticamente en ningún caso la ceremonia al cadáver de un habitante de las tierras bajas.

Una **tirada de Percepción (Rastrear) con NO 11** revela gran parte de lo que ocurrió en el claro, en función del resultado del dado dragón. Consulta la tabla El claro ensangrentado

para ver los distintos resultados. Un número elevado revela lo que haya indicado más todo lo que queda por debajo. Varios personajes pueden dedicarse a la búsqueda, lo que resulta en una mayor cantidad de información.

Si todos los PJ fallan sus tiradas de Rastrear, solo descubren que hubo un gran enfrentamiento y que varios grupos abandonaron el claro en direcciones diferentes, presumiblemente hacia el oeste, pero todos los rastros se pierden rápidamente entre el musgoso follaje del bosque.

Aunque tienen poca información específica, los personajes deberían tener la noción de que el asentamiento avvarita de Villarroja se encuentra al oeste-suroeste de su posición actual. No resulta complicado concluir que el grupo más pequeño de los dos abandonó el claro en dirección a dicha aldea.

Después de que los personajes hayan examinado el claro, el personaje de mayor Percepción se percata de algo extraño a lo lejos hacia el oeste, tal vez a medio día de viaje: una enorme bandada de aves carroñeras, quizá un centenar o más, volando en círculos en el viento.

Al final de este encuentro, los PJ parecen tener diversas opciones ante ellos, pero a menos que se den la vuelta y vuelvan a descender la montaña, todas las rutas obvias conducen al próximo encuentro, **Segunda parte: 3. Un espantoso descubrimiento**. Ambos rastros acaban por atravesar los sangrientos campos en tierra alta del siguiente encuentro, que también se halla entre los personajes y Villarroja. Por supuesto, ni los aventureros ni sus jugadores tienen idea de estos hechos, así que asegúrate de que se decidan por un curso de acción antes de avanzar hasta el próximo encuentro, y dirígelo conforme a las circunstancias.

3. UN ESPANTOSO DESCUBRIMIENTO

ENCUENTRO DE COMBATE Y DE EXPLORACIÓN

Los personajes descubren el escenario de una despiadada carnicería: un gran grupo de granjeros avvaritas (hombres, mujeres, niños e incluso sus cabras) han sido salvajemente asesinados y sus cuerpos han sido abandonados para que se pudran. La investigación revela que los engendros tenebrosos han sido los responsables, y que aún no se han marchado de la zona...

Percibís su olor mucho antes de encontrar la fuente, un hedor a podredumbre que corta el limpio aire de la montaña. Cuando salís de la línea de árboles que bordea una serie de campos en tierra alta, contempláis un montón de cuerpos que cubren la tierra, extendiéndose hasta la distante niebla a lo largo de las laderas hasta donde alcanza vuestra vista.

Hombres, mujeres, niños e incluso sus cabras han sido salvajemente asesinados y abandonados para pudrirse. Docenas de aves carroñeras, centenares de roedores y millares de insectos se alimentan de los muertos. El sonido de la alimentación resuena a través de la pétrea extensión de la Espalda Helada.

¿Qué hacéis?

Caminar como si nada entre hombres, mujeres y niños masacrados, por no mencionar la inspección de sus cuerpos, no es una tarea que pueda ser llevada a cabo a la ligera, ni siquiera por los más fuertes de corazón. Los aventureros, hechos de una pasta relativamente dura, pueden empezar a mirar entre los cuerpos en busca de pistas sobre lo que ha ocurrido aquí sin ninguna tirada, pero se requiere una **tirada de Voluntad (Disciplina) con NO 11** para reunir el aplomo necesario para empezar a dar la vuelta a los cuerpos infestados de alimañas buscando una cabeza de pelo rubio y ojos grises. Media hora de búsqueda dedicada revela que Izot no está entre los muertos.

Una inspección casual de los cuerpos revela que sus ropas son sencillas, similares a las de los terratenientes fereldenos pero más abrigadas. Hay muy pocas armas de ninguna clase a la vista, pese que sin duda hay algunos picos, palas y otras herramientas variadas como las que los granjeros emplearían. Queda claro que muchas de las personas que yacen en el claro fueron asesinadas mientras corrían, especialmente los niños.

Varias tiradas diferentes pueden determinar cuánto tiempo llevan los cuerpos en la ladera. Una **tirada de Astucia (Curación, Saber de la naturaleza o Saber militar) con NO 11** revela que los cuerpos han yacido en los campos durante tres días aproximadamente. Su descomposición se ha ralentizado a causa del frío, haciendo que huelan mucho menos de lo que deberían, pero los carroñeros de las montañas aún se lo están pasando bien.

Una **tirada de Percepción (Buscar) con NO 9** que tenga éxito revela una escena que puede erizar el vello de la nuca de los personajes: los pobres granjeros no solo fueron brutalmente asesinados, sino que además sus cadáveres fueron vejados. El personaje que sacara un mayor resultado en el dado dragón de la tirada de Percepción superada encuentra un afloramiento rocoso al que el cuerpo de un niño ha sido clavado con horribles lanzas. La cabeza de una cabra se ha colocado en lugar de la del niño con un rictus forzado en los labios mediante toscas costuras hechas de tendones. Las cuerdas atadas alrededor de las extremidades revelan que el conjunto es una especie de marioneta perversa. Sencillos símbolos pintados con sangre adornan las rocas próximas a la escena, y hay armas rotas hechas de un metal deslustrado imposible de identificar alrededor de una de las rocas cercanas. Una **tirada de Astucia (Saber histórico o Saber cultural) con NO 15** sugiere que esto es algo que harían los engendros tenebrosos y no los avvaritas.

Que los personajes comprendan esto o no es irrelevante; están a punto de obtener una gran pista en forma de un grupo de genlocks que regresa a la zona para inspeccionar su obra. No se requiere ninguna tirada para oírlos llegar, pues no se molestan en emplear el sigilo en modo alguno, tan seguros como están de su victoria y su creencia de que son los únicos presentes en las proximidades. Aunque los genlocks detestan estar al aire libre bajo la luz del sol, que hace que se den más prisa y que presten menos atención a su alrededor, no son estúpidos. Si los PJ han alterado en gran medida la apariencia evidente de los campos, como apilando los cuerpos, los genlocks no tardan en darse cuenta e investigan la situación armas en mano.



El grupo puede tender fácilmente una emboscada de algún tipo y pillar desprevenidos a los genlocks. Hay muchos lugares en los que esconderse, con rocas y árboles apropiados en abundancia. Los personajes con voluntad de hierro pueden esconderse entre los cadáveres tras superar una **tirada de Voluntad (Disciplina) con NO 11**. Esto concede un modificador de +3 a las tiradas de ataque que se realicen durante el primer asalto de combate, pues los supersticiosos genlocks asumirán que los muertos se han alzado para vengarse de sus asesinos.

Puede que los PJ deseen esconderse por completo con la esperanza de que los genlocks simplemente pasen de largo. Sin embargo, los caballos de los personajes no tardan en atraer la atención de los genlocks pues, estando ya nerviosos por culpa de los efluvios de los cadáveres, evitarán a los malolientes engendros tenebrosos y forzarán la situación.

Los genlocks superan en dos el número de PJ. Salen de la niebla desde el extremo cubierto de árboles del norte del campo bajo el sol de últimas horas de la tarde, precedidos un minuto antes o así por sus voces graves y ásperas. Son excepcionalmente pálidos, incluso para sus estándares, y han embadurnado su piel con símbolos sangrientos. Son los exploradores de avanzada de un grupo mucho mayor, aunque esto no resulta evidente de manera inmediata.

Si los PJ no atacan durante el primer minuto transcurrido desde que los genlocks entran en el campo, uno de ellos empieza a olisquear el aire y a murmurar algo a sus compañeros. Haz una **tirada enfrentada de Destreza (Sigilo) contra Percepción (Olfato)**, con un total de +4 para el genlock. Si este tiene éxito, empezará a caminar directamente hacia

uno de los PJ escondidos, deteniéndose ocasionalmente para olisquear el aire. Los personajes disponen de un asalto para actuar antes de que su colega aventurero sea descubierto. Si el genlock falla, volverá con sus compañeros para saquear los cuerpos en busca de comida.

Cuando empiece la batalla, los genlocks luchan por parejas siempre que ello sea posible. Lanzan sus hachas o cualquier otra cosa (consulta sus proezas especiales en la siguiente página) antes de blandir sus hachas de batalla y cargar al cuerpo a cuerpo.

Los genlocks llevan poca cosa de valor encima, y los personajes deberían tener cuidado, y con razón, de tocar a los engendros tenebrosos. Después del combate, la respuesta a la pregunta de quién mató a los granjeros resulta marcadamente obvia. No obstante, queda igualmente claro que la banda relativamente pequeña de genlocks con la que acaban de luchar no puede haber matado a tanta gente por sí misma. Una búsqueda sencilla en el bosque del norte revela que una fuerza de gran tamaño, más de cincuenta miembros, marchó en aquella dirección durante la semana pasada.

Se requieren dos horas de búsqueda dedicadas a efectuar una **tirada de Percepción (Buscar) con NO 15** para encontrar huellas que parten desde los campos y que claramente no son de los engendros tenebrosos. Un rastro, tal vez de hace una semana, se dirige al oeste, adentrándose más en las montañas. Este es el rastro de Balan y sus hombres. Otro rastro, que evidencia las marcas de arrastramiento de un viajero ayudando a otro (Martain tirando de Azur), pasa por el extremo más alejado hacia el oeste de los campos y se dirige al suroeste, hacia Villarroja.

Mientras uno o varios PJ buscan huellas, los demás deberán hacer una **tirada de Percepción (Ver) con NO 13**. Sigue habiendo gran cantidad de carroñeros por aquí, aunque la mayoría de los pájaros se mantiene alejada de los PJ. La excepción es un pequeño búho, del que un personaje que supere la tirada captará una extrañísima particularidad. El pájaro es una pequeña ave rapaz, no mucho mayor que dos manos situadas una sobre la otra, de brillantes ojos verdes con un matiz dorado. Todo personaje que supere la tirada concluye paulatinamente que el pequeño búho ha estado observando al grupo. Una **tirada de Astucia (Saber de la naturaleza) con NO 9** puede identificarlo como un caburé, un ave estrictamente nocturna. No solo ha permanecido activo varias horas durante el día; tampoco ha participado en la ingesta de carroña. Si los PJ se vuelven hostiles, arrojándole rocas o preparándose para dispararle, el búho desaparece entre los árboles. Si, no obstante, uno o más PJ señalan que van a observarlo durante un rato, el pájaro ahueca las plumas, establece contacto visual con ellos y les guiña un ojo a los PJ que lo observan (y que probablemente queden asombrados) antes de emprender el vuelo hacia el suroeste. Se encontrarán nuevamente con él en la **Tercera parte: Bienvenidos a Villarroja**. Si un PJ pregunta, un éxito en una **tirada de Astucia (Saber arcano) con NO 7** sugiere que, aunque supuestamente existen magos que pueden cambiar de forma, no se cree que sean capaces de hacerse tan pequeños.

Cuando el sol se pone finalmente tras las montañas de la Espalda Helada, una gruesa columna de humo se torna visible desde el suroeste...

RESOLUCIÓN DE LA SEGUNDA PARTE

La **Segunda parte: En las montañas de la Espalda Helada** toca a su fin enfrentando a los PJ a una dura decisión: seguir el complicado rastro de un grupo que podría incluir o no a su presa, que se adentra en las montañas de la Espalda Helada hacia el oeste, o tomar la ruta más fiable pero potencialmente peligrosa que parece llevar a Villarroja, la fortaleza cuyo nombre no era conocido por el arl Wulff, quien sin embargo creía que era el lugar en el que con mayor probabilidad se encontraría a Izot. Si los aventureros no han conseguido descubrir las pistas suficientes, puede que ni siquiera puedan considerar ir directamente tras los cazadores de Balan, lo que en el fondo puede ser mejor para la historia. No obstante, si lo han logrado y están decididos a dirigirse hacia el oeste en dirección a las montañas de la Espalda Helada, dirígete directamente a la **Quinta parte: Las mortíferas alturas**. Los PJ deben dejar atrás a sus caballos, pues sus monturas simplemente no serán capaces de atravesar las lomas intermedias de la Espalda Helada, densamente pobladas de árboles, musgosas y repletas de piedras, sin romperse inevitablemente una pata.

Los aventureros experimentados deberían haber derrotado a todos los enemigos presentados en este capítulo, aunque podría haber algunos heridos entre ellos. Si uno de los PJ ha muerto, Villarroja puede servir como una excelente fuente de sustitutos.

GENLOCKS			
ATRIBUTOS (CONCENTRACIONES)			
1	ASTUCIA (SABER MILITAR)		
0	COMUNICACIÓN		
2	CONSTITUCIÓN (CORRER)		
1	DESTREZA (PELEA)		
3	FUERZA (HACHAS, INTIMIDACIÓN)		
2	MAGIA		
2	PERCEPCIÓN (OLFATO)		
2	VOLUNTAD		
VALORES DE COMBATE			
VELOCIDAD	SALUD	DEFENSA	ARMADURA
6	22	13 (11*)	7
ATAQUES			
ARMA	ATAQUE	DAÑO	
HACHA ARROJADIZA	+5	1D6+5	
HACHA DE BATALLA	+5	2D6+3	
APTITUDES			
PROEZAS PREDILECTAS: Golpe poderoso, Lanzar miembro.			
LANZAR MIEMBRO: Proeza especial de 3 PP para este combate. Con una risa malvada, el genlock agarra y lanza una masa de entrañas, o tal vez la cabeza de un niño, a un objetivo cercano. Durante el siguiente asalto, el genlock obtiene una bonificación de +2 en las tiradas de ataque que realice contra su asqueado enemigo. Esto solo funciona una vez contra un mismo objetivo.			
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, Entrenamiento con armaduras (Experto).			
GRUPOS DE ARMAS: Armas contundentes, Hachas, Pelea.			
*SIN ESCUDO			
EQUIPO			
ARMADURA DE MALLA PESADA, ESCUDO MEDIANO, HACHA ARROJADIZA, HACHA DE BATALLA.			

TERCERA PARTE

BIENVENIDOS A VILLARROJA

En esta parte, los PJ conocen el asentamiento avvarita de Villarroja, que ha sufrido una gran pérdida pero sigue en terrible peligro. Los avvaritas viven en una sociedad de subsistencia, y el brutal asesinato de la mayoría de sus granjeros es una pérdida de la que la gente de Villarroja puede no ser capaz de recuperarse. Sin embargo, puede que ni siquiera tengan la oportunidad de intentarlo, ya que el grueso de sus cazadores sigue fuera, finalizando sus últimas cacerías de invierno, y los engendros tenebrosos pretenden acabar lo que empezaron más pronto que tarde.

Queda por ver si los personajes pueden sentir algo de simpatía por los enemigos tradicionales de su pueblo.

ENTORNOS VILLARROJA

Un típico asentamiento avvarita en las montañas de la Espalda Helada, Villarroja es en realidad una fortaleza de piedra con su espalda situada contra las laderas de puro granito de una montaña. La mayoría de los edificios visibles desde fuera de las murallas están hechos de piedra, siendo la madera un mero añadido como material de construcción. El bosque ha sido talado hasta unos cien metros de distancia de los altos muros de roca que rodean la aldea, dejando una ladera cubierta de musgo y de los primeros indicios de flores primaverales.

Siempre que los PJ obtengan acceso y la hospitalidad del caudillo en el próximo encuentro, se les permitirá recorrer el asentamiento sin guardas. No hay tiendas como tales en la aldea; la cultura avvarita es comunitaria y el comercio se basa en el trueque. Aun así, como huéspedes del caudillo, los PJ pueden esperar que su equipo sea reparado sin cargos y que se pongan provisiones a su disposición, aunque los suministros escaseen.

"VOY A INFILTRARME"

Durante el día, una entrada sigilosa a Villarroja es completamente imposible, pero siendo los PJ como son, puede que a uno o varios les entre en la cabeza que deberían intentarlo. Dado que los avvaritas están en una situación difícil en estos momentos (¡por decirlo suavemente!), dan por sentado que todo el que se escabulla al interior de su aldea sin anunciarse no trama nada bueno. Aun así, si un jugador insiste en que su personaje lo intente, haz una **tirada enfrentada de Percepción (Ver) contra Destreza (Sigilo)**. Los vigilantes avvaritas tienen un +3 por su Percepción y su concentración Ver, y reciben una bonificación de +4 por la completa ausencia de cobertura en la explanada, para un total de +7 en su tirada. Deben superarse al menos las tiradas de Percepción de tres vigías para lograr acceder a la villa. Un guarda que aviste a un intruso da la voz de alarma inmediatamente. Además, dado que actualmente están terriblemente asustados y a la espera de los engendros tenebrosos, disparan *un montón* de flechas con sus arcos largos a primeras de cambio y no se molestan en hacer pregunta alguna, hasta que algún tiempo después inspeccionen el cadáver.

Un personaje que alcance el muro sin ser detectado debe realizar una **tirada de Fuerza (Tregar) con NO 17** para escalarlo. Un fracaso lo deja magullado en la base de la muralla. Un éxito significa que ha logrado entrar en Villarroja sin ser visto. ¿Y ahora qué, genio?

1. LAS ARGUCIAS DEL CAUDILLO

ENCUENTRO DE INTERPRETACIÓN

Los PJ se acercan a Villarroja y deben negociar a cambio de un viaje seguro con el líder de la villa, el caudillo Owyne, que sabe mucho más de lo que da a entender.

Seguir las débiles marcas del rastro que se dirige hacia el oeste y las trazas de humo del horizonte durante medio día os conduce hasta una amplia meseta en la que los árboles se terminan de forma abrupta a unos cien metros de una imponente muralla de piedra. La aldea avvarita que tenéis ante vosotros parece una fortaleza. Dos enormes puertas de madera reforzada de hierro bloquean lo que parece la única vía de entrada.

¿Qué vais a hacer?

Obviamente, conocer las costumbres avvaritas en este momento resultaría de suma utilidad. Un avvarita realiza la tirada con NO 9; los demás deberán hacer una **tirada de Astucia (Saber cultural) con NO 13** para determinar el mejor curso de acción. Un éxito significa que un personaje considera adecuadamente que, con la matanza de su gente, no cabe duda de que los avvaritas estarán preparados para la guerra, lo que significa que se mostrarán incluso más desconfiados de lo normal con los extranjeros. Los extraños deberían acercarse mostrando sus armas, claramente visibles, a cierta distancia. Sin embargo, solo un idiota entraría en una villa avvarita sin haberse asegurado un acuerdo de hospitalidad con su caudillo (que es el título propio del líder de un clan avvarita). Dado que "clan" y "villa" son virtualmente sinónimos entre los avvaritas, el caudillo de un clan es también el amo de una villa. Un acuerdo de hospitalidad implica típicamente que el caudillo considera a los visitantes como su familia, y que cualquier perjuicio que sufran supondría una afrenta directa hacia él y por extensión hacia todo su clan. El hecho de no conseguir asegurarse tal acuerdo significa que los miembros del clan podrían elegir atacar a los visitantes a su antojo.

Es importante saber que los avvaritas no consideran que un poco de pelea *amistosa* u otro tipo de enfrentamientos para probar la valía de un guerrero constituyan "ataques" de por sí. Los personajes pueden y deberían esperar esa clase de cosas mientras permanezcan en una villa. Además, los avvaritas permiten que sus invitados conserven armas de hoja corta, como cuchillos y espadas cortas, pues son consideradas poco más que utensilios para la comida. Igualmente, los avvaritas no muestran interés en quitarles las armaduras a los PJ.

Cuando los personajes abandonan la seguridad de los árboles, suenan cuernos de varias de las atalayas dispuestas a lo largo del muro. Si los PJ no están mostrando claramente sus armas, un par de flechas aparece con un sonido vibrante en el suelo frente a ellos cuando se acercan a 40 metros de las puertas. Por otro lado, si están siguiendo las costumbres

Villarroja



apropiadas, se les permitirá ponerse bien al alcance de los arcos. A medida que se aproximan, verán media docena de arqueros o más en las murallas con flechas dispuestas que los observan con penetrantes miradas.

Cuando alcanzáis un punto a unos 25 metros de las puertas, una fuerte voz brama: "¡No os acerquéis más, habitantes de las tierras bajas!". Un hombre compacto de cincuenta y tantos años y cabello plateado sujeto con una diadema de metal aparece en lo alto de la muralla, cerca de la puerta. El hombre os examina brevemente antes de señalar con sequedad: "Generalmente no aceptamos turistas hasta drakonis, como mínimo", lo que provoca débiles risas entre varios de los demás presentes en las murallas.

"Soy el caudillo Owyne de Villarroja. ¿Quiénes sois y qué os trae aquí?"

Lo que sigue a continuación es una negociación interpretativa entre el caudillo Owyne y los PJ, pero aquí pasan muchas más cosas aparte de las que saben los personajes. El caudillo Owyne Ar Rainne O Villarroja sabe bastante más acerca de los aventureros de lo que deja entrever, aunque hay varios hechos cruciales que desconoce, y duda de otros que *sí* se le han contado.

El caudillo Owyne es el jefe de su clan y un hombre perspicaz. Es un buen caudillo, y hasta hace muy poco, su pueblo no tenía motivo por el que dudar de su liderazgo, pero las cosas cambian. Como caudillo avvarita, Es directamente

responsable de su gente; según las costumbres avvaritas, la matanza de los granjeros fue culpa suya. La mayoría de fereldenos (y sin duda tus jugadores) lo tendría difícil para encontrar algo que reprocharle a Owyne, pues, ¿cómo habría podido saber de los engendros tenebrosos? Sin embargo, los avvaritas son un pueblo guiado por las profecías y las supersticiones. Según sus creencias, una villa sufre problemas porque uno o varios de sus muchos dioses están ofendidos, o pasa algo malo con su animal sagrado (consulta el **Apéndice 1: Sobre los avvaritas**), y cuando vienen malos tiempos, es el caudillo quien se supone que ha de arreglar las cosas.

Así que aquí está el caudillo Owyne, enfermo de dolor por el brutal asesinato de la mayoría de los granjeros de Villarroja y de los hijos de estos, pues la mayoría de ellos estaba emparentada directamente con él por sangre o por matrimonio. El hecho de que ordenase la partida de tres de las bandas de caza de Villarroja en un momento relativamente tardío de la estación también pesa en su conciencia; no es que hubiera podido salvar a los granjeros, pero sus exploradores creen que los engendros tenebrosos no han ido lejos, y pronto volverán a una villa cuyos guerreros están ausentes. Para empeorar las cosas, al sobrino del caudillo, Azur, que siempre había parecido una persona sensata, se le ha metido en su estúpida cabeza la idea de que se ha enamorado de una chica de las tierras bajas, que no tardó en perder frente al depravado bastardo Balan, resultando él mismo gravemente herido en el proceso y quedando prácticamente inútil para el próximo combate con los engendros tenebrosos. Además, Owyne sabe que siempre hay rivales rondando dentro del

clan, pues la debilidad raramente es tolerada entre los avvaritas. El acosado caudillo sabe que si no da pronto un giro a su suerte apaciguando a los dioses, será depuesto.

Cuando los avvaritas están en verdaderos problemas, buscan el consejo de los chamanes, intérpretes de la voluntad de sus dioses. El chamán de Villarroja es un tipo astuto llamado Elorn, un discípulo devoto de Imhar, el Ingenioso, una deidad avvarita conocida por sus soluciones poco ortodoxas. Elorn pudo decirle a su caudillo que una posible respuesta a sus problemas y sus plegarias sería probablemente acercarse a las puertas de Villarroja antes de que acabase la semana.

Esto es lo que sabe Owyne, acompañado del modo en que se ha enterado y seguido de lo que no sabe:

Sabe qué PJ son habitantes de las tierras bajas, pues es algo que salta a la vista para un avvarita. También es bastante bueno adivinando profesiones, así que estudiando únicamente a los personajes y el equipamiento de cada uno, se hará una idea bastante acertada de quiénes son guerreros, pícaros y magos.

Sabe que son combatientes hábiles dado que despacharon a una banda de genlocks que los superaba en número. Lo sabe porque Elorn se lo ha contado detalladamente.

Sabe que deben hallarse en mitad de alguna clase de búsqueda. Esto lo sabe por deducción. Villarroja está apartada del camino trillado; sencillamente, los viajeros de las tierras bajas no aparecen casualmente en su villa, y los PJ no parecen ni incompetentes ni perdidos.

Sabía de antemano que los PJ venían a Redhold porque Elorn se lo contó la pasada noche.

No sabe lo que están buscando los PJ, o en este caso, a quién. Azur no le ha dicho quién es Izot, o lo que es más importante, quién es su padre. Al caudillo aún no se le ha ocurrido que la aparición de los personajes podría estar relacionada con las últimas decisiones desafortunadas de su sobrino, aunque esto podría cambiar rápidamente en función de lo que digan los personajes.

No tiene ni idea del motivo por el que participan en su búsqueda. Pocos avvaritas tienen la capacidad de obligar a un grupo de guerreros competentes a viajar tan lejos y a exponerse a tales peligros por algo tan simple como una chica desaparecida. El hecho de que alguien pudiera hacerlo por meras riquezas está prácticamente fuera de su forma de pensar. Profundas deudas de honor, tal vez, armas verdaderamente exquisitas de los enanos quizá, pero dinero, no.

No sabe que han matado a un león rojo, lo cual representa un logro de gran importancia para los avvaritas. "Villarroja"

no recibe su nombre de la sangre; el león rojo es la bestia sagrada del clan.

Ten en cuenta las motivaciones del caudillo Owyne mientras lo interpretas. Por lo que a él respecta, los mismos dioses han enviado a los PJ para ayudar a su gente; no esperaría que los paganos de las tierras bajas aceptaran o creyeran esto por un segundo, así que desde luego no piensa mencionarlo. Pero en realidad, también alberga dudas. No tiene ni idea del motivo por el que los dioses elegirían a habitantes de las tierras bajas como herramientas para la liberación de su pueblo. No obstante, cuando Imhar está implicado en tales asuntos, pueden esperarse cosas extrañas.

Owyne quiere dejar entrar a los personajes en Villarroja para enterarse de más cosas sobre ellos antes de idear un modo de convencer a estos habitantes de las tierras bajas indudablemente blasfemos de que lo ayuden a ganar una batalla casi perdida contra los engendros tenebrosos, a fin de preservar a su gente durante el tiempo suficiente para que las atrasadas bandas de caza de la villa regresen.

Para el caudillo y su gente es de suma importancia la mención del león rojo que el grupo encontró o el hecho de llevar su pelaje a lomos de uno de sus caballos. El caudillo Owyne no duda en preguntarles sobre las circunstancias que rodearon ese suceso. Independientemente de la explicación de los PJ, todos los habitantes de Villarroja consideran que la reciente escaramuza del grupo con un león rojo, tanto si lo mataron como si no, es de gran importancia.

Si los PJ preguntan por una chica de las tierras bajas de cabello rubio y ojos verdes, el caudillo sabrá al instante que están interesados en la mozuela perdida de su sobrino. También alerta a Azur, pues Martain está escuchando tras la pared y rápidamente le lleva a su amigo la noticia de que hay habitantes de las tierras bajas buscando a Izot en las tierras altas.

Deja que la conversación fluya con naturalidad, pero no dejes claro que el caudillo está buscando cualquier excusa decente para extender su hospitalidad a los PJ. Si los personajes mencionan al león rojo o si su piel es vista, estalla las murmuraciones a lo largo de la muralla y el caudillo mira a su gente con una ceja notablemente arqueada. El hecho de que hayan matado a los genlocks o evitado mayores profanaciones de los cuerpos de los granjeros también ensalza a los personajes a ojos de los avvaritas.

En cualquier caso, en este encuentro las negociaciones deberían solucionarse y los PJ deberían entrar en Villarroja para gozar de la hospitalidad del caudillo durante tres días, el tiempo asignado normalmente en estos asuntos. Si los personajes la fastidian de verdad durante las conversaciones hasta el punto de que el caudillo no pueda salvarlas, asumiré que Elorn estaba equivocado y les dice que se marchen. Unas cuantas flechas largas en el suelo deberían animarlos a moverse. Es probable que Azur se acerque a los PJ un día o dos más tarde. Ve directamente a la **Quinta parte: Las mortíferas alturas**. Seguramente este curso de acción lleve a la destrucción de Villarroja antes de que termine la semana, con otras repercusiones desagradables para los PJ que se verán más tarde.

Si la negociación marcha bien, el encuentro toca a su fin con la apertura de las grandes puertas de la villa para acoger a los personajes en el interior.

CAUDILLO OWYNE AR RAINNE

Caudillo de Villarroja, cuya diadema descansa sobre una ceja arqueada de preocupación.

ATRIBUTOS Y CONCENTRACIONES

ASTUCIA 4 (SABER HISTÓRICO, SABER RELIGIOSO); COMUNICACIÓN 3 (LIDERAZGO, MANEJO DE ANIMALES, PERSUASIÓN); CONSTITUCIÓN 3 (BEBER ALCOHOL); DESTREZA 2 (ARCOS); FUERZA 2 (HACHAS); MAGIA -1; PERCEPCIÓN 1; VOLUNTAD 4 (DISCIPLINA).

2. POTENCIALES ALIADOS

ENCUENTRO DE INTERPRETACIÓN Y DE EXPLORACIÓN

Los PJ ven más de Villarroja y son presentados a varios individuos importantes, incluyendo al chamán de Villarroja y su astuto búho.

Villarroja no tiene calles, al menos, no del modo en que entendéis dicho término. Un musgoso suelo aplanado llena los espacios entre sólidas casas largas, la mayoría de ellas hechas de piedra y esparcidas arbitrariamente. El caudillo rodea con vosotros un gran campo central antes de dejaros al cuidado de uno de sus muchos parientes, citando deberes en algún otro lugar, pero no antes de deciros que le gustaría volver a hablar con vosotros antes de que vuestra estancia termine.

El caudillo deja a los personajes con Lowenna, una atractiva mujer de cabello castaño rojizo que parece tener treinta y muchos años. Ella los guía hasta una casa cerca de la cara de la montaña, diciéndoles que la misma está a su disposición durante su estancia. Si alguien le pregunta por el camino, explicará el propósito al que sirven los diversos edificios, pero en caso contrario, hablará secamente. Una **tirada de Percepción (Empatía) con NO 13** sugerirá que está disgustada, pero no con los PJ. La familia de su hermano se cuenta entre los granjeros asesinados. Ella no solo lamenta sus muertes, sino que también está preocupada porque el caudillo no ha permitido a su gente salir y ofrecer a los muertos un funeral avvarita apropiado.

Si los personajes determinan que no son la causa del humor de Lowenna, pueden intentar que abandone su sombría disposición. Si lo hacen, se verá sorprendida y hasta cierto punto confundida ante el hecho de que unos habitantes de las tierras bajas se molesten en preocuparse por sus penas. Aunque no revela sus pensamientos o el motivo exacto por el que está disgustada, se animará y se esforzará en ser más amigable. De hecho, el caudillo Owyne no ha elegido arbitrariamente a Lowenna como el contacto de los PJ, sino que juzgó que esta poseía la mejor combinación de cualidades para atraer a los PJ. Aunque Lowenna no es en modo alguno una espía, los PJ serían estúpidos si pensaran que alguna cosa de interés que mencionen en su presencia no va a llegar a oídos del caudillo.

Lowenna podría ser una aliada muy útil. Pese a que nunca traicionaría a su pueblo, es de mente abierta para tratarse de una avvarita. Explica alegremente los pormenores de su cultura y sus creencias si se le pregunta, lo que podría ayudar a que los PJ no se metan en problemas durante su estancia. Habiendo perdido a su esposo hace muchos años, también podría servir como interés romántico.

Después de que los PJ hayan tenido oportunidad de acomodarse durante una hora o así, charlando con su guía local si se sienten inclinados a ello, un niño pequeño llega corriendo y habla apresuradamente con Lowenna en susurros. Esta parece visiblemente sorprendida antes de asentir lentamente y despedirlo.

LOWENNA AN AENOR

Mujer avvarita, prima del caudillo y hermana dolida.

ATRIBUTOS Y CONCENTRACIONES

ASTUCIA 2 (SABER CULTURAL, SABER DE LA NATURALEZA);
COMUNICACIÓN 2 (ETIQUETA, MANEJO DE ANIMALES);
CONSTITUCIÓN 1; DESTREZA 0; FUERZA 0; MAGIA -1;
PERCEPCIÓN 1 (EMPATÍA); VOLUNTAD 1 (FE).

“Parece que Elorn desea echaros un vistazo. Deberíamos ir rápido, no es prudente tener esperando a un chamán”.

Lowenna sacude la cabeza ante cualquier otra pregunta, haciendo un cortante gesto de negación hacia un lado con la mano y respondiendo únicamente:

“No sé lo que quiere. Es el chamán de Villarroja, un sacerdote de los dioses verdaderos”. Sonríe con picardía mientras dice esto. “Venid, no está tan lejos”.

Lowenna conduce a los PJ hasta el centro de la aldea, hacia el campo abierto que el caudillo rodeó cruzaron el asentamiento por primera vez. Un personaje que supere una **tirada de Percepción (Ver) con NO 13** por el camino se da cuenta de que Villarroja parece desierta. Muchos de los edificios están vacíos. Aunque el desagradable frío de principios de primavera no ha disminuido, pocas de las aberturas de calefacción o de cocina de los edificios presentan humo elevándose a partir de ellas. Incluso teniendo en cuenta las familias granjeras fallecidas, está claro que no hay mucha gente por aquí.

A medida que los personajes se abren paso entre los edificios, resalta las diversas personas a las que los PJ *sí* ven: una mujer cosiendo alguna clase de vestidura, un niño pastoreando a un par de cabras obstinadas, un hombre afilando una hoja. Los PJ deberían darse cuenta pronto de que todo aquel al que ven es casi invariablemente anciano, de sesenta y tantos como mínimo, o muy joven. Pocos parecen guerreros.

A medida que los personajes alcanzan el campo central, verán un alto círculo de piedras talladas alrededor de lo que parece un gran foso. No obstante, es mucho más impactante el hombre que está de pie junto al foso. Tiene una figura esbelta, su pelo es negro como el carbón, y va vestido con túnicas de brillantes pieles blancas. Un par de astas recurvadas conectadas a alguna clase de sujeción bajo sus túnicas se extienden por sus hombros y sobre los mismos. Las astas están cubiertas de intrincadas tallas que ilustran héroes y batallas de la historia avvarita. Un pequeño y adormilado caburé descansa en la curva de una de las astas y una cabra joven está atada con una correa cerca de sus pies. Lowenna hace un gesto a los PJ para que continúen andando, aduciendo que debe hacer unos cuantos arreglos más para la estancia de los personajes. El chamán sonríe mientras estos se acercan.

“Bienvenidos. Como tal vez ya hayáis adivinado, soy Elorn, y esta dormilona es Sisilia”.

¿CHAMÁN SIGNIFICA MAGO?

Puede que los personajes no asuman inmediatamente que un chamán pueda hacer magia. Después de todo, las sacerdotisas de la Capilla no pueden. Sin embargo, en cuanto se den cuenta de ello, puede que un PJ mago tenga un serio problema a la hora de tratar con un chamán avvarita debido al hecho de que sin duda será un apóstata y tal vez un maleficar. Esto supondrá una buena interpretación. Elorn no es un maleficar, aunque conoce ciertos hechizos que probablemente horrorizarían a un pío mago del Círculo; los avvaritas ven a los espíritus del Velo de un modo muy diferente a los fereldenos. Los chamanes avvaritas tienen rituales que invitan a los espíritus a entrar en sus cuerpos durante un tiempo, pero aun así, no albergan más deseos que otros magos de convertirse en abominaciones, y por lo tanto sus rituales están específicamente diseñados para obligar también a salir a los espíritus.

ELORN

Chamán avvarita de Villarroja con un extraño sentido del humor.

ATRIBUTOS (CONCENTRACIONES)

2	ASTUCIA (CURACIÓN, SABER ARCANO, SABER DE LA NATURALEZA)
3	COMUNICACIÓN (MANEJO DE ANIMALES)
-1	CONSTITUCIÓN
0	DESTREZA
-2	FUERZA
4	MAGIA (ESPIRITUAL)
3	PERCEPCIÓN
2	VOLUNTAD (DISCIPLINA)

VALORES DE COMBATE

VELOCIDAD	SALUD	DEFENSA	ARMADURA
10	30	10	0

ATAQUES

ARMA	ATAQUE	DAÑO	ALCANCE
BASTÓN ASTADO	+0	1d6-1	-
LANZA ARCANA	+4	1d6+4	16 METROS

APTITUDES

POTENCIA MÁGICA: 14 (16 para magia espiritual) Maná: 36

PROEZAS PREDILECTAS: Hechizo imponente, Hechizo potente.

TALENTOS: Adiestramiento de animales (Experto), Erudición (Aprendiz), Magia espiritual (Experto).

GRUPOS DE ARMAS: Bastones, Pelea.

HECHIZOS: Escudo de hechizos, Estallido de llamas, Explosión mental, Sanar, Virote arcano.

LOS OJOS DE LA DAMA: Elorn conoce un ritual que le permite mirar a través de los ojos de cualquier ave rapaz que se encuentre a un número de kilómetros igual a ocho veces su atributo de Magia. No puede darles órdenes de ningún tipo, simplemente ve lo que estas ven, lo que hace que un ave astuta sea de gran utilidad.

EQUIPO

BASTÓN ASTADO, BÚHO ASTUTO LLAMADO SISILIA.

Si alguno de los personajes vio al búho después de su batalla con los genlocks y este le guiñó el ojo, Elorn añade: "... a quien creo que ya habéis conocido", dirigiéndose a ese personaje.

Los PJ han sido invitados a hablar con el chamán para que este pueda evaluar su espíritu. No importa lo que le hayan dicho sus dioses, existe una diferencia entre las promesas del mundo espiritual y la realidad del mundo material, así que quiere determinar por sí mismo si los PJ tienen el coraje necesario para aguantar lo que él sabe que se avecina, así como descubrir lo que hará falta para lograr que los personajes se queden cuando llegue ese momento.

Este encuentro debería consistir en una escena de simple interpretación entre Elorn y los PJ. Tanto si los personajes mencionaron su encuentro con los genlocks a los otros avvaritas como si no, Elorn saca el tema ahora, apuntando casualmente que lucharon bien. ¿Cómo lo sabe? Del mismo modo que supo que venían a Villarroja: conoce un hechizo que le permite mirar a través de los ojos de las aves rapaces. Sisilia es su espía favorita porque es muy lista. No lo dice en voz alta, pero podría sugerirlo indirectamente.

Elorn también puede hacer preguntas como estas para hacerse una idea de la valía y la esencia de los PJ:

"¿POR QUÉ ABANDONÁIS VUESTRAS CÓMODAS TIERRAS BAJAS? ¿ESTÁIS MÁS HECHOS PARA EL PELIGRO QUE PARA EL REPOSO?"

"HABLADME DE LAS CRIATURAS A LAS QUE HABÉIS SUPERADO, LOS VILLANOS A LOS QUE HABÉIS DERROTADO, LOS DESAFÍOS QUE HABÉIS AFRONTADO."

"DECIDME: ¿CÓMO MEDÍS LA DIFERENCIA ENTRE UN HOMBRE VALIENTE Y UN ESTÚPIDO?"

Si el grupo contiene magos del Círculo u otros personajes que tengan lazos con la Capilla, puede que desees improvisar un hechizo o ritual rápido por parte de Elorn que emplee magia espiritual para mirar en el corazón de uno o varios de los PJ que le interesen más. Naturalmente, Elorn se niega a revelar nada de lo que descubra, pero esta magia apóstata podría provocar un intercambio interesante, lo que también puede proporcionar al chamán una valiosa información acerca de los personajes.

En algún momento durante la conversación, los PJ oyen un notable estruendo proviniendo del foso que hay detrás del chamán. Si Elorn tiene conocimiento del encuentro de los PJ con el león rojo, comentará en voz alta: "Vron tiene hambre. Tal vez percibe que matasteis a su igual", antes de arrojar con indiferencia a la cabra joven al interior del foso de una patada. En caso contrario, dirá: "Vron está inquieto hoy. Supongo que todos lo estamos", antes de darle un puntapié al chivo. Los personajes oyen a la cabra balar aterrorizada, seguida de un rugido que sacude las piedras próximas al foso, y a continuación un húmedo sonido de desgarrar.

Vron es el animal sagrado de Villarroja, un león rojo salvaje que se mantiene en un profundo foso y que es alimentado con presas vivas para que siga siendo salvaje. Un personaje que realice una **tirada de Astucia (Saber cultural)** con **NO 11** sabrá que esta es una práctica básica de los avvaritas. Sacrificar prisioneros a la bestia también lo es. Si los personajes le preguntan por la criatura, el único comentario de Elorn es una ligera sonrisa acompañada de un críptico: "Como vaya Vron, vamos nosotros".

Después de que la conversación haya seguido su curso, Elorn agradece a los PJ que hayan venido y se disculpa. Les recomienda que si les gusta lo espiritual (en la bebida, claro), los personajes harían bien en probar la variedad que se sirve en una casa comunal cercana, la cual les señala.

Tras esto, los PJ pueden campar a sus anchas durante un tiempo. El mapa muestra la distribución general de la villa. La casa comunal que Elorn ha señalado es la cabaña de un cazador en la que una vieja tabernera sirve jarras de una deliciosa pero fuerte cerveza fría. Todo aquel a quien conozcan los PJ es bruscamente correcto, pero no hablador. Si los personajes necesitan que se lleve a cabo cualquier reparación básica de su equipamiento, hay artesanos que los pueden ayudar. El herrero de Villarroja ha salido con una partida de caza, así que los personajes que necesiten reparar armas metálicas no están de suerte.

Por la tarde, la cabaña del cazador se llena de algunos de los escasos guerreros que quedan en la aldea. Si tus PJ se sienten inquietos, una pelea “amistosa” con los lugareños puede poner orden. No cabe duda de que estarán deseosos de responder ante cualquier ofensa, o incluso de limitarse a demostrar su valía, una vez que la cerveza fluya. Ten en cuenta que nadie lleva armas dentro de la cabaña del cazador. Todo son puñetazos y picheles arrojados. Utiliza las estadísticas básicas de los cazadores avvaritas de la **Cuarta parte: Vienen durante la noche.**

Si estalla una pelea, deja claro que lo último que puedan recordar los PJ sea sentarse y beber aún más con los hombres con los que acaban de pelearse, mientras los avvaritas cantan una de sus numerosas canciones de invierno. Con esto, este encuentro termina.

3. AZUR AR BROSNA

ENCUENTRO DE INTERPRETACIÓN

El herido amor de Izot pide una alianza con los PJ.

Pese a que el sol brilla con fuerza, vuestro segundo día en Villarroja es tan desapaciblemente frío como el primero. Mientras estáis sentados bebiendo un té caliente que Lowenna afirma alejará el frío, oís un gemido ahogado cuando un hombre da la vuelta a la esquina de un edificio cercano y se os acerca. A medida que se aproxima, podéis ver que camina con una cojera, que tiene moratones de color verde amarillento alrededor de los ojos, y que bajo la capa, su brazo derecho está envuelto en vendajes.

“Soy Azur Ar Brosna. ¿Puedo hablar con vosotros?”

Suponiendo que los PJ acepten, Azur se sienta con un gruñido. Si Lowenna está presente, el joven sonríe y le hace un gesto, pero después sacude la cabeza hacia un lado. Ella lo entiende y se retira con elegancia.

¿Qué tema tratará Azur con los PJ? Eso depende de lo que estos hayan revelado abiertamente hasta el momento. Azur no es idiota, e incluso si los personajes han mentido acerca del motivo por el que están en las montañas o de algún modo se las apañaron para no hablar de ese tema, el joven alberga sospechas. Además, a menos que los PJ sean



desesperadamente obtusos, es probable que las heridas de Azur los hagan sospechar de él.

Si los PJ han sido honestos respecto al hecho de que están buscando a una joven de las tierras bajas, Azur responderá con la mejor de las mentiras: una versión modificada de la verdad. Les dice a los personajes que un sádico cazador avvarita llamado Balan Ar Malad y su banda secuestraron recientemente a una joven y se la llevaron hacia el oeste en dirección a la Espalda Helada. Azur explica que es poco probable que su pueblo ayude a nadie a recuperar a un habitante de las tierras bajas secuestrado; sin embargo, dado que él mismo ha servido como guarda de caravanas y tiene en mayor consideración a los habitantes de las tierras bajas que sus hermanos avvaritas, está dispuesto a guiarlos hasta la guarida de Balan a cambio de una porción justa de cualquier recompensa que esperen reclamar.

El personaje que hable más en nombre del grupo podrá realizar una **tirada enfrentada de Comunicación (Indagar) contra Comunicación (Engaño)** con Azur, que obtiene una bonificación de +3 dado que está diciendo la verdad y solo se limita a omitir ciertos hechos pertinentes, para un total de +5 a su tirada. Si el PJ gana, sabrá que Azur no está diciendo toda la verdad, aunque cree que su oferta es sincera. Si gana Azur, los PJ tendrán la impresión de que este quiere vengarse de Balan pero no está preocupado por la chica en absoluto. Si el PJ que gane la tirada acusa a Azur de mentir, él negará obcecadamente haber mentado en nada de lo que ha dicho, desafiándolos a preguntarle a cualquier habitante de la aldea sobre Balan y sugiriendo que lo busquen cuando hayan entrado en razón. A continuación se marcha, refunfuñando sobre los ingratos habitantes de las tierras bajas.

Azur está dispuesto a partir de Villarroja tan pronto como los PJ estén listos. Recomienda que se apresuren al máximo, pues retrasarse pronto hará que algunos pasos de montaña sean prácticamente imposibles de cruzar. Sugiere que los PJ salgan sin él, prometiéndoles que los alcanzará en unas horas. Para darles a los PJ la oportunidad de evitar la tragedia que esto acarrearía, permíteles efectuar **tiradas de Percepción (Empatía) con NO 11**. El éxito sugiere que Azur parece demasiado ansioso por irse de una vez, lo que debería conducirlos a averiguar la causa. Incluso si no es así, Owyne puede descubrir que los PJ se están preparando para marcharse y se acerca a ellos con su ofrecimiento (consulta la **Tercera parte: 4. El trato del caudillo**) antes de lo que había planeado, viéndose obligado a revelar sus planes.

Si los PJ acceden ante el curso de acción sugerido por Azur, puede que salven a Izot de Balan, pero Villarroja estará condenada a caer frente a los engendros tenebrosos. Consulta la sección **Desenlace** para ver una discusión de las posibles repercusiones. En cuanto a este encuentro, acábalo y pasa a la **Quinta parte: Las mortíferas alturas**, con Azur guiando a los PJ hacia las tierras altas. Si los PJ aconsejan paciencia o desean esperar los tres días completos, es probable que el ofrecimiento del caudillo a los PJ en el próximo encuentro arruine los planes de su sobrino.

Si los PJ han ocultado a los avvaritas el motivo por el que están en las montañas, Azur intenta sonsacárselo. En este

caso, la **tirada enfrentada de Comunicación (Indagar) contra Comunicación (Engaño)** incluye los intentos de Azur de descubrir las intenciones de los PJ. Si tiene éxito, les son-saca lo suficiente para saber que están buscando a alguien y pregunta: “Estáis buscando a esa chica, la que Balan se llevó, ¿verdad?”. Sigue mintiendo para ganarse la gracia de los sorprendidos PJ, ofreciéndose a llevarlos hasta ella. Si fracasa, pierde los ánimos y no tarda en rendirse. Es muy posible que salga por su cuenta para rescatar a Izot.

Si estás utilizando la trama secundaria **El guardián de mi hermana**, este es un buen día para que Berchan aparezca buscando a los PJ.

4. EL TRATO DEL CAUDILLO

ENCUENTRO DE INTERPRETACIÓN

Los PJ se reúnen con el caudillo Owyne, que negocia con ellos para que los ayuden a salvar a su gente.

Habéis sido invitados al salón del caudillo para un festín que tendrá lugar por la tarde. El exterior de su casa no está más adornado que los otros edificios de Villarroja, pero en el interior la madera está tallada con bellas escenas del bosque, y algunos muebles ostentan auténtica tapicería. La mesa está cargada de suculenta comida, y considerando la fruición con la que comen los avvaritas que os rodean, sospecháis que se trata de lo mejor que han tomado en bastante tiempo.

Cuando termináis de comer, el caudillo Owyne se os acerca y os pregunta: “¿Venís conmigo? Hay asuntos que me gustaría tratar”.

Ha llegado el momento de que el caudillo haga su apuesta, y sabe perfectamente que más le vale que sea buena. El extremo del salón del caudillo se divide en varias habitaciones, algo raro entre las casas comunales de los avvaritas que los PJ han visto hasta ahora, y Owyne los lleva a una de ellas, una especie de estudio. Hay un pequeño brasero en el centro de la estancia para dar calor, con sillas bajas a su alrededor.

El caudillo ha recabado todo retazo de información que haya podido obtener de los personajes desde la primera vez que las aves espías de Elorn los avistaron hasta este momento. Ha dispuesto agentes en la aldea para que vigilen a Azur, por lo que sabe que su sobrino ha hablado con el grupo. Aun si los personajes todavía no han confirmado que están en la Espalda Helada buscando a Izot, la chica perdida, Owyne lo sospecha. El modo en que presente su proposición dependerá de lo que sepa exactamente de los PJ y de sus razones para estar en las montañas.

El caudillo no menciona la relación de Azur con Izot. Si finalmente los personajes preguntan, Owyne confirma que Azur ha viajado frecuentemente como guarda a las tierras bajas, pero dice poca cosa más acerca de su sobrino.

Durante la conversación, Owyne comunica los siguientes puntos, algunos de los cuales ya son conocidos en parte por los PJ:

AZUR AR BROSNA

Atractivo joven avvarita, guarda de caravanas y sobrino del caudillo Owyne de Villarroja.

ATRIBUTOS (CONCENTRACIONES)

1	ASTUCIA (SABER MILITAR)
2	COMUNICACIÓN
1	CONSTITUCIÓN (VIGOR)
2	DESTREZA
3	FUERZA (HACHAS, INTIMIDACIÓN, TREPAR)
0	MAGIA
1	PERCEPCIÓN
3	VOLUNTAD (DISCIPLINA)

VALORES DE COMBATE

VELOCIDAD	SALUD	DEFENSA	ARMADURA
12	42	14 (12*)	3

ATAQUES

ARMA	ATAQUE	DAÑO	ALCANCE
ARCO LARGO	+2	1d6+3	26/52 METROS
HACHA DE BATALLA	+5	2d6+3	-

APTITUDES

PROEZAS PREDILECTAS: Golpe poderoso, Hostigar.

TALENTOS: Arquería (Aprendiz), Combate con arma y escudo (Aprendiz), Entrenamiento con armaduras (Aprendiz).

GRUPOS DE ARMAS: Arcos, Hachas, Lanzas, Pelea.

*SIN ESCUDO

EQUIPO

ARCO LARGO, ARMADURA DE CUERO LIGERO, ESCUDO MEDIANO, HACHA DE BATALLA.

- No hace mucho, una chica de las tierras bajas fue llevada hacia la Espalda Helada, al oeste, por el paria avvarita Balan Ar Malad y su banda de cazadores.
- Hace dos días, la joven aún estaba viva y aparentemente ilesa.
- Balan es, según dicen todos, un ser perverso. No pertenece a villa alguna, y no tiene familia que lo reclame.
- Balan se ha retirado a sus dominios occidentales para pasar el resto del año, hasta que vuelva el invierno. Owyne afirma de manera contundente que un no avvarita no tiene ninguna posibilidad de encontrar la morada de Balan, y que incluso un avvarita debería saber exactamente dónde mirar para tener alguna opción.
- Villarroja da cobijo a un grupo de cazadores que ya ha tratado antes con Balan.
- Con el cambio de estación, varias bandas de cazadores deben volver a Villarroja, incluyendo aquellos que saben dónde mora Balan.

Y aquí, el caudillo respira profundamente y les da a los PJ la verdadera noticia, junto con su oferta:

“Nuestros cazadores no regresarán a tiempo para salvar a mi gente de lo que se avecina. Elorn dice que una gran fuerza de criaturas de la noche, engendros tenebrosos, están masificándose en las tierras bajas próximas a Villarroja. Nunca se equivoca. Si dice que vendrán es que lo harán, y pronto. Hemos perdido ya a tantos que apenas tenemos suficientes para proteger las murallas. Necesito vuestras armas, habitantes de las tierras bajas. Necesito vuestro coraje. Permaneced con nosotros. Permaneced durante tres noches luchando contra la oscuridad y yo enviaré cazadores para que os lleven directamente a la guarida de Balan y os ayuden a recuperar a la chica si ese es vuestro deseo”.

El caudillo se levanta de repente y se adentra en las sombras de la estancia, regresando con un bulto alargado y envuelto en tela.

“No tengo oro ni riquezas extraídas de la tierra que pueda ofreceros. No tengo poder en el mundo más allá de Villarroja... pero tengo esto”. La tela cae a un lado para revelar una bella espada larga. Mientras el caudillo la sujeta en alto, un fuego plateado se enciende y destella a lo largo de la hoja, alejando las sombras de la sala.

“Su nombre es Aamor Fin. No puedo deciros en qué batallas ha luchado, ni de dónde viene. Pero es antigua, habitantes de las tierras bajas. Antigua como los huesos de las montañas de Korth, antigua como los días en los que nuestros pueblos, el vuestro y el mío, estaban juntos como alamarri. Estad con nosotros otra vez y será vuestra”.

En realidad, el caudillo no tiene nada más que ofrecer. Si los PJ rechazan su oferta, él asiente, pues es lo que espera en el fondo, y les informa de que como honorable anfitrión, debe sugerirles que abandonen Villarroja de inmediato y que huyan al noroeste, pues ya se han divisado exploradores de



los engendros tenebrosos en las cercanías. Se despedirá de ellos con un gesto brusco con la cabeza; nunca volverán a verlo.

Si los PJ aceptan quedarse, el caudillo les da las gracias por su coraje, admitiendo que no sabe si él sería capaz de tomar la misma decisión si fueran los habitantes de las tierras bajas quienes le pidieran a él que defendiera sus hogares, pero desearía que fuera así. En cuanto los PJ hayan prestado juramento de quedarse hasta que los cazadores de Villarroja regresen o hasta que transcurran tres noches, Owyne les entrega a Aamor Fin, diciendo: “Que ella os sirva bien”.

El encuentro toca a su fin cuando el caudillo reúne a los pocos líderes de guerra que le quedan para discutir planes de batalla, ya sea junto a los PJ o mientras estos se marchan.

RESOLUCIÓN DE LA TERCERA PARTE

Si los PJ nunca entran en Villarroja, puedes saltarte la **Tercera parte: Bienvenidos a Villarroja** y la **Cuarta parte: Vienen durante la noche**. Sin embargo, incluso el intento de entrar en el asentamiento alerta a Azur de la presencia de los personajes, y este podrá acercarse fácilmente a ellos en el bosque al día siguiente con una versión de la historia que utiliza en la **Tercera parte: 3. Azur Ar Brosna**, en la página 64. Puede que quieras improvisar un encuentro en el que los PJ y Azur son atacados por exploradores engendros tenebrosos rezagados antes de continuar con la **Quinta parte: Las mortíferas alturas**.

El hecho de que Elorn sea un mago apóstata podría no sentarle bien a un PJ que sea mago del Círculo, pero puedes señalar con toda la razón que los avvaritas han tenido chamanes durante siglos, a quienes tanto la Capilla como el Círculo ha ignorado cuidadosamente durante todo ese tiempo, principalmente porque no merece la pena hacer nada al respecto. Un PJ apóstata podría pedir entrenar con Elorn. Elorn estaría dispuesto a impartir a un apóstata respetuoso gran cantidad de conocimientos sobre los espíritus, pero nunca aceptaría a un no avvarita como aprendiz de chamán.

Los PJ sin escrúpulos podrían sentirse tentados de aceptar a Aamor Fin de manos del caudillo Owyne para después salir corriendo en un momento más avanzado de esa misma noche. Este es el motivo principal por el que el caudillo les exige un juramento antes de entregar la antigua espada. Si los PJ cogen el arma con mala fe y escapan con ella, déjales hacerlo; Elorn y los aliados espirituales de Villarroja maldecirán literalmente a los falsos héroes por su blasfema traición. Dependiendo del tipo de juramentos que prestaran, las maldiciones apropiadas podrían incluir heridas que no se pueden curar, armas que se tornan increíblemente pesadas durante combates cruciales, o flaqueo y pérdida del coraje en momentos críticos. Quitar tales maldiciones debería requerir gestas difíciles, como ayudar a otros avvaritas contra sus enemigos. Además, después de tal traición Aamor Fin se vuelve de un color gris apagado y pierde todas las bonificaciones, convirtiéndose en una espada larga corriente hasta que se haya efectuado la penitencia apropiada.

CUARTA PARTE

VIENEN DURANTE LA NOCHE

En esta parte, los PJ ayudan a los avvaritas de Villarroja a defender su hogar contra un pequeño ejército de engendros tenebrosos que ataca al resguardo de la oscuridad. Aunque los personajes no lo saben, solo tienen que aguantar una noche hasta que lleguen los refuerzos, pero será una noche realmente *larga*.

1. PREPARATIVOS PARA LA DANZA DE HAAKON

ENCUENTRO DE EXPLORACIÓN Y DE INTERPRETACIÓN

Los PJ tienen oportunidad de inspeccionar los preparativos de Villarroja para la batalla que se avecina, hablar con los avvaritas que conocen y oír algunos primeros informes de exploración sobre lo que está al llegar.

La mañana es testigo de los preparativos para la batalla que se llevan a cabo en toda Villarroja. Un grupo de adolescentes empluma astiles junto a un par de hombres que afila puntas de flecha. Otros refuerzan escudos y tensan el cuero de la empuñadura de las lanzas. Entre los avvaritas hay una sensación de muda expectación e incluso de emoción, más que de miedo, ante la batalla que se avecina.

¿Qué queréis hacer?

Esta una ocasión para que los PJ vigilen la villa con su atención puesta en la defensa de la misma, así como una oportunidad para que hagan sus propios preparativos. Sirve para crear expectación ante la batalla que está por llegar.

La muralla exterior está hecha de granito triturado, firmemente reforzado. Una **tirada de Astucia (Ingeniería o Saber militar) con NO 9** sugiere que haría falta una potente arma de asedio para abrir brecha en uno de los muros. Atravesar las puertas principales o escalar la muralla serían formas mucho más probables de entrar en la villa.

Los avvaritas han dispuesto manojos de flechas a lo largo de las pasarelas, al alcance de los arqueros. Cada cinco pasos, un enorme brasero lleno de madera se ha asegurado con cadenas. La pasarela que discurre próxima a la cima de la muralla tras el parapeto tiene una anchura de unos dos metros y está hecha de madera reforzada, con contrafuertes de piedra y escalas de pared a lo largo de la misma.

Hay barras de hierro, cada una de ellas con una única argolla añadida para sujetar manojos de flechas, clavadas en el suelo del interior, a unos quince metros de la muralla y a lo largo de toda ella, a intervalos de diez metros, para permitir que los guerreros que luchan en el suelo disparen por encima de la muralla si hay bastantes enemigos para justificarlo. Se han reunido barriles de agua obtenida a partir de nieve derretida cerca de los edificios más cercanos a la muralla por si se produce algún incendio, pero la preferencia de los avvaritas por los tejados inclinados de piedra hace que sea difícil que los enemigos prendan fuego a sus moradas.

Después de que los personajes hayan tenido ocasión de inspeccionar los preparativos de la batalla, pueden buscar a los avvaritas que conocen.

Los personajes que pregunten por Lowenna son dirigidos a una de las pajareras de la villa, donde la encuentran cuidando de un par de águilas de plumas de color bermejo. Les explica que los avvaritas han empleado águilas durante mucho tiempo como exploradoras y compañeras de caza, de un modo no muy distinto a los fereldenos y sus perros. Numerosos avvaritas, incluida Lowenna, son hábiles halconeros, un talento que se les enseña desde niños. La mujer se da cuenta de que las águilas están inquietas. Su presa típica ha huido del área que rodea Villarroja, lo que es mala señal.

Lowenna responderá a todas las preguntas de los personajes que le sea posible, aunque no sabe mucho sobre técnicas de lucha avvaritas, aparte de especificar que los no combatientes como ella cuidan de los heridos mientras se mantienen alejados de la muralla. La última vez que Villarroja fue realmente asediada, ella solo era una niña pequeña, y fue un clan rival de avvaritas quien los atacó.

AAMOR FIN

Aamor Fin es una bella y antigua espada larga imbuida con lirio de procedencia desconocida. Su llama plateada brilla en la oscuridad, pero no puede prender objetos inflamables ni desprende calor. Su portador recibe una bonificación de +2 a las tiradas de ataque que realice con ella, y causa un daño básico de 2d6+4 puntos, más Fuerza.

A veces, con mucha suavidad, canta.

LLEVAR LA LUCHA AL ENEMIGO

No es totalmente imposible que los PJ deseen abandonar Villarroja para espiar al adversario, o incluso infligir algo de daño antes de la llegada de la hueste enemiga. Con un oponente que se cuenta por cientos, este es un curso de acción temerario, y cualquier avvarita que se entere de dicho plan lo dirá sin reservas.

Si los jugadores persisten, usa las estadísticas que se presentan en la **Cuarta parte: 2. La lucha por Villarroja** y no te sientas excesivamente mal por matar al grupo por idiota si los PJ no se dan la vuelta y corren al encontrarse en el campo con un enemigo tan abrumador.

Los personajes que busquen a Elorn lo tendrán difícil para encontrarlo a menos que le pregunten a Lowenna. Otros avvaritas se limitan a decir que no saben dónde está el chamán, aunque no les cabe duda de que se está preparando para la inminente batalla hablando con los dioses. Lowenna les dice que lo busquen en el gran santuario, del cual puede hacerles una descripción.

El templo es fácil de encontrar, pues es el edificio más ornamentado de Villarroja y el único que cuenta con decoraciones dignas de mención. Postes tallados cubiertos de símbolos se yerguen en cada esquina del santuario. Un bajorrelieve de plata labrada está montado en el frente del templo. Este ilustra a un hombre enorme sentado en un trono grabado, con un gran oso tendido a sus pies. Un guerrero con armadura y un par de hachas gemelas está a su derecha y una mujer envuelta en un manto de plumas que lo oculta todo menos sus ojos está a su izquierda.

Elorn está sentado en un taburete, apoyado en uno de los pilares del santuario con una expresión vacía en el rostro. Sisilia no está presente; ha salido a espiar para su amo. Si los PJ entablan conversación con el chamán, este responde con voz distante. En un momento dado deja de responder a los personajes y susurra:

“Oh, no. No solo los enanos. Hurlocks entre ellos. Pero no veo ogros, gracias, Padre de la Montaña. Esta noche, creo. Sí, esta noche. Ahh, vuelve un explorador. ¿Quién? Uraig. Buen hombre.

Elorn sale de su trance y a continuación habla con claridad, afirmando que debe hacer algunos preparativos antes de consultar con el caudillo. Sugiere que los personajes se dirijan también a la casa del caudillo, pues en breve habrá noticias que les interesarán.

Si los personajes no buscan a Elorn, pasado el mediodía se propaga la noticia en la villa de que un explorador ha regresado con información sobre las criaturas de la noche.

Los PJ encuentran al explorador regresado en la casa comunal del caudillo Owyne junto a varios de sus líderes de guerra, incluidos Azur y su amigo Martain. El caudillo da la bienvenida a los personajes, ofreciéndoles una cerveza antes de volverse hacia el explorador Uraig, un hombre encorvado vestido de cuero, y pedirle que repita su información para los PJ. El explorador toca los siguientes puntos, y se explica mejor si los personajes se lo piden:

- Hay entre 150 y 200 criaturas de la noche (engendros tenebrosos) acampadas en las profundidades del bosque a unas pocas horas de viaje hacia el sureste. Es difícil decir su número exacto debido tanto al terreno como al hecho de que permanecen en el interior de la niebla, bajo los sotos más espesos.

- Unos cuarenta o así son grandes y musculosos, mientras que el resto son más pequeños y encorvados.
- Tienen a una terrible bestia con ellos, una enorme criatura rugiente a la que el explorador no pudo ver con claridad.
- No tienen ninguna arma de asedio.
- El nombre “hurlocks” es mencionado por uno de los hombres presentes en referencia a los “grandes”.

El único aspecto en el que todos los guerreros se muestran de acuerdo es en que cuando llegue un ataque, será de noche. El caudillo señala con una sonrisa sombría que actualmente Villarroja cuenta con unos cincuenta guerreros, sin contar con los PJ. “Independientemente de la estación, Haakon estará satisfecho, sin duda”.

Si los PJ no están familiarizados con otros engendros tenebrosos aparte de los genlocks, que son los más comunes, varios de los avvaritas presentes han luchado con los hurlocks. Todos recuerdan vívidamente la furia asesina de los altos engendros tenebrosos y las terribles y mortíferas heridas provocadas por sus perversas armas a dos manos.

Para cuando termine este encuentro, los PJ deberían tener una noción decente de lo que se aproxima y saber que la suerte está en su contra. Después de que las discusiones de batalla toquen a su fin, el caudillo Owyne sugiere que todos los presentes descansen un poco antes del anochecer.

2. LA LUCHA POR VILLARROJA

ENCUENTRO DE COMBATE

Los PJ luchan por sus vidas contra una horda de engendros tenebrosos que pretende invadir Villarroja y pasar a todos por la espada.

Cada una de las horas que quedan de día dura una eternidad. Casi es un alivio cuando los cuernos resuenan ásperamente desde el bosque, llamándoos al fin a la muralla. A la luz del crepúsculo, una horda de formas retorcidas vestidas con armaduras surge desfilando desde los árboles, roncando y gruñendo.

Mientras el cielo se oscurece, las abominables criaturas empiezan a golpear sus armas contra sus escudos, lentamente al principio pero con más rapidez según la luz se va desvaneciendo. Cuando la noche cae sobre la villa, ¡los engendros tenebrosos rugen un grito de batalla sin palabras y cargan!

GENLOCKS

ATRIBUTOS (CONCENTRACIONES)

1	ASTUCIA (SABER MILITAR)
0	COMUNICACIÓN
2	CONSTITUCIÓN (CORRER)
1	DESTREZA (PELEA)
3	FUERZA (HACHAS, INTIMIDACIÓN)
2	MAGIA
2	PERCEPCIÓN (OLFATO)
2	VOLUNTAD

VALORES DE COMBATE

VELOCIDAD	SALUD	DEFENSA	ARMADURA
6	22	13 (11*)	7

ATAQUES

ARMA	ATAQUE	DAÑO
HACHA ARROJADIZA	+5	1D6+5
HACHA DE BATALLA	+5	2D6+3

APTITUDES

PROEZAS PREDILECTAS: *Derribo, 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, Entrenamiento con armaduras (Experto).*

GRUPOS DE ARMAS: *Armas contundentes, Hachas, Pelea.*

*SIN ESCUDO

EQUIPO

ARMADURA DE MALLA PESADA, ESCUDO MEDIANO, HACHA ARROJADIZA, HACHA DE BATALLA.

Así empieza la lucha por Villarroja. Los engendros tenebrosos tienen toda la intención de destruir la villa en una única noche. No obstante, aunque los genlocks están muy familiarizados con las tácticas de asedio, los mismos factores que disuaden a los fereldenos de atacar las villas avvaritas están en juego aquí. El frío de la Espalda Helada ha dificultado la fabricación de equipo de asedio, por no decir nada de moverlo a través del terreno densamente poblado de árboles.

Así, el ejército de los engendros tenebrosos simplemente ha traído pesadas escalas con garfios en sus extremos para que se aferren a la cima de la muralla, así como docenas de garfios de escalada con cuerdas provistas de nudos para facilitar el ascenso.

Este combate no versa realmente sobre los avvaritas de Villarroja, sino sobre el coraje y la tenacidad de los PJ. A medida que diriges el combate, gran parte de la batalla debería quedarse en segundo plano, un panorama en el que se desarrollan las escaramuzas más pequeñas que implican directamente a los PJ. Lanza los dados periódicamente y describe imágenes que destaquen en la batalla general, como un genlock empalado por lanzas enarboladas por chicas jóvenes o un guerrero partido por la mitad por la hoja de

HURLOCK

Los miembros de las tropas de asalto pesado que asedian Villarroja son particularmente pálidos, con toscos símbolos pintados con sangre en sus armaduras.

ATRIBUTOS (CONCENTRACIONES)

1	ASTUCIA
0	COMUNICACIÓN
3	CONSTITUCIÓN (VIGOR)
2	DESTREZA (PELEA)
4	FUERZA (HOJAS PESADAS, INTIMIDACIÓN)
1	MAGIA
2	PERCEPCIÓN (OLFATO)
3	VOLUNTAD (CORAJE, MORAL)

VALORES DE COMBATE

VELOCIDAD	SALUD	DEFENSA	ARMADURA
8	30	12	8

ATAQUES

ARMA	ATAQUE	DAÑO	ALCANCE
ARCO CORTO	+2	1D6+5	16/32 METROS
ESPADA A DOS MANOS	+6	3D6+4	-
GUANTELETE	+4	1D3+5	-

APTITUDES

PROEZAS PREDILECTAS: *Golpe doble, Golpe poderoso. Los adiestradores de Maargach también utilizan Hostigar para obligar a sus enemigos a ponerse al mortífero alcance del bereskarn.*

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

GRUPOS DE ARMAS: *Arcos, Hojas pesadas, Pelea.*

EQUIPO

ARCO CORTO, 20 FLECHAS, CORAZA LIGERA, ESPADA A DOS MANOS.

un hurlock, pero son las acciones de los PJ las que marcan el éxito o el fracaso de la resistencia.

El combate tiene tres fases generales, cada una de las cuales debe ser resistida si los PJ o los avvaritas quieren ver la luz del alba. Avanzar de una fase a la siguiente implica matar bastantes engendros tenebrosos para avanzar. Las muertes que cuentan son las que se producen en las murallas o en el interior de estas. Disparar flechas a la confusa masa de engendros tenebrosos asediadores o lanzar hechizos en medio de la misma, aunque resulta útil en términos generales, no sirve para que los personajes avancen a la siguiente fase.

Existen varias proezas únicas que se encuentran a disposición de los PJ durante el curso del asedio:

PROEZAS DURANTE EL ASEDIO

PP	PROEZA
3	LA FURIA DE LA DAMA: Una de las majestuosas águilas de los avvaritas desgarran los ojos del engendro tenebroso que te está atacando. Este sufre 1d6 puntos de daño penetrante y su Defensa se reduce a la mitad (redondeando hacia abajo) contra tu próximo ataque.
4	EMPUJÓN: Tiras a tu oponente por encima del muro, causando que se precipite sobre sus hermanos, más abajo. Recibe 2d6 puntos de daño penetrante por caerse y estrellarse contra sus compañeros, quienes visten armadura (Hostigar puede utilizarse para empujar a un enemigo contra el parapeto, pero no por encima de este).
5	LLAMAR A LA LLUVIA: Con un gesto, diriges la furia de tus aliados arqueros avvaritas, que están en el suelo tras el muro. El engendro tenebroso al que te enfrentas es acibillado a flechas, lo que mata automáticamente a un único adversario humanoide o perfora a un máximo de tres oponentes próximos a ti, que sufren 3d6 puntos cada uno.

Las tácticas de los engendros tenebrosos son simples: intentan abrumar a los defensores de Villarroja mediante la pura superioridad numérica. Cuando alcanzan la muralla, lanzan garfios de escalada y escalas por todo el perímetro.

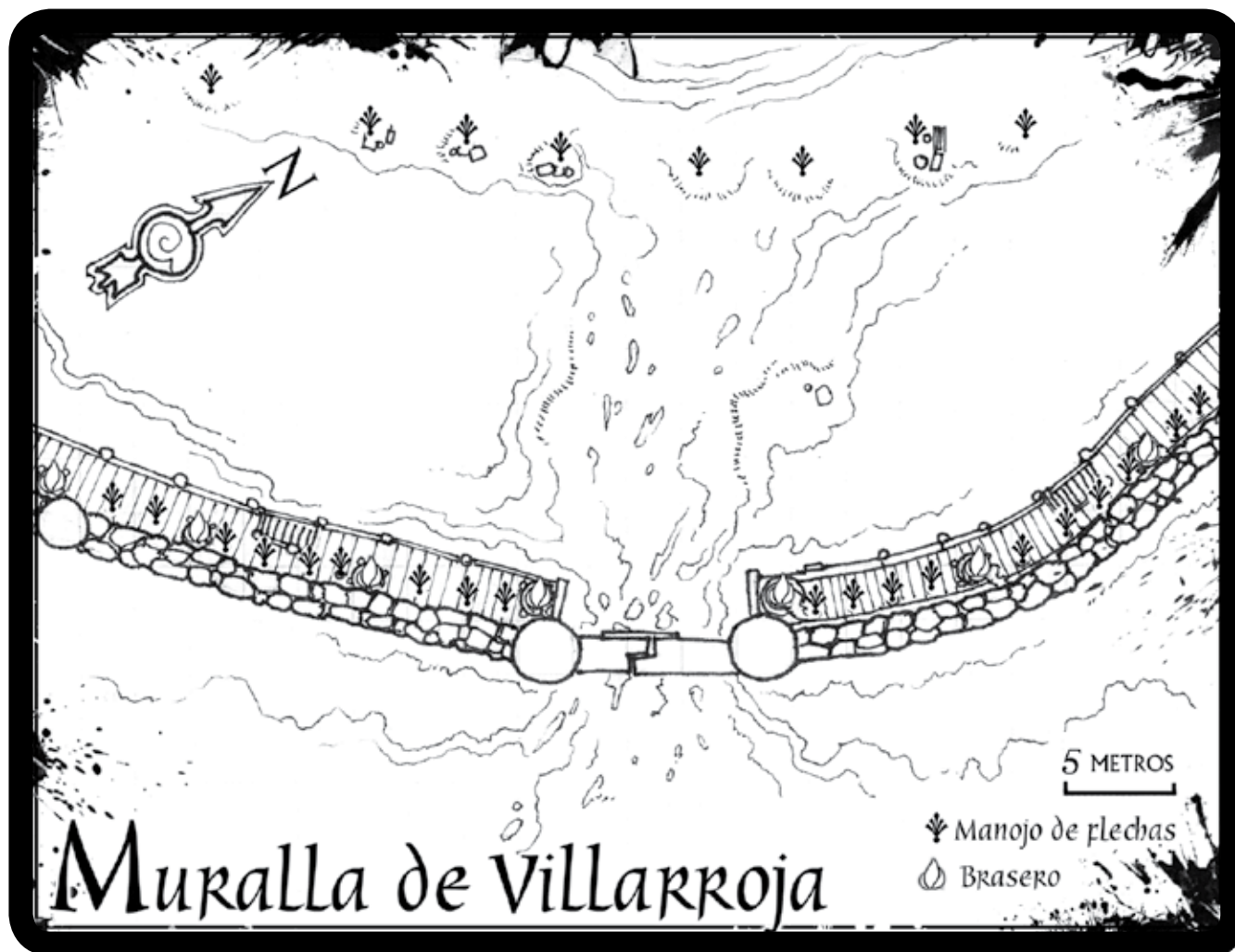
La cantidad y el tipo de engendros tenebrosos que asaltan el muro varían entre las tres fases, tal como se indica en las próximas secciones.

Los personajes que luchan alrededor de los brillantes fuegos dispuestos a lo largo de la muralla no sufren penalizaciones. Si se ven obligados a luchar lejos del muro, sufrirán una penalización de -2 por combatir de noche a menos que lleven una antorcha u otra fuente de luz con ellos; los engendros tenebrosos no sufren esta penalización. Cuando los PJ ataquen a un engendro tenebroso que intenta escalar el muro, tendrán una bonificación de +1 por terreno elevado. Finalmente, acuérdate de las bonificaciones al ataque por superar en número a un defensor; +1 por luchar dos contra uno y +2 por luchar tres o más contra uno.

PRIMERA FASE:

PONIENDO A PRUEBA LAS DEFENSAS

En esta primera fase del ataque, los hurlocks se mantienen atrás y comprueban lo que los “enanos” pueden hacer. También aprovechan la oportunidad para estudiar a los defensores e intentan distinguir a líderes, campeones y usuarios de magia. Asume que en cualquier lugar en el que estén los personajes, 1d6+2 genlocks intentan trepar el muro cada tres asaltos. Se requiere una acción mayor para trepar el muro y el empleo de escudos es imposible, así que siempre son vulnerables durante al menos un asalto, o más si son contenidos. Los PJ pueden utilizar una acción mayor para desprender escalas o garfios de escalada de la muralla. Cualquiera



de ambas opciones requiere una **tirada de Fuerza (Fortaleza) con NO 13**. Tumbiar una escala reduce la siguiente oleada de genlocks en dos y desprender una cuerda lo reduce en uno, pero no es posible reducir ninguna oleada por debajo de dos enemigos mediante esta actividad.

Según van logrando subir a la muralla, los genlocks intentarán unirse contra personajes individuales. Los PJ tendrán que matar una cantidad de genlocks equivalente al triple de PJ (así, cuatro PJ significa 12 genlocks) antes de que toquen retirada y los engendros tenebrosos se repliegan.

Los personajes pueden tomarse un respiro antes de la próxima fase.

SEGUNDA FASE: UN ASALTO BRUTAL

Menos de veinte minutos después del final de la primera fase, la segunda empieza cuando una oleada compuesta por enormes hurlocks de elite carga contra el muro. Treparán el muro para acabar cerca de los PJ a un ritmo de 1d6 cada dos asaltos. A diferencia de los genlocks, los hurlocks luchan durante varios asaltos (normalmente tres) antes de saltar desde el muro a la propia Villarroja para masacrar a cualquier no combatiente con el que se crucen. Entonces, los personajes se enfrentarán a la difícil decisión de quedarse en la muralla para enfrentarse a lo que siguen asomando por encima del muro o perseguir a los que han entrado corriendo en la aldea. Los personajes pueden dirigir ataques a las escalas y a las cuerdas del mismo modo que antes, con igual número objetivo e idénticos efectos.

En una ocasión durante esta fase, si algún PJ está a punto de morir, un estallido de energía arcana arroja a un hurlock por encima de la muralla. Elorn sale de las sombras y dedica un

gesto de asentimiento a los PJ a los que acaba de ayudar antes de desaparecer para ayudar en alguna otra parte bajo el muro.

Los personajes tienen que matar a una cantidad de hurlocks equivalente al triple de PJ antes de que los atacantes se retiren una vez más. A medida que los hurlocks se alejan, la horda de engendros tenebrosos se aleja de la muralla, retirándose hasta el borde de los oscuros bosques. Los personajes pueden tomarse un respiro antes de la última fase a menos que se les escaparan algunos hurlocks, en cuyo caso podría ordenárseles que persiguieran a los intrusos.

TERCERA FASE: ENTRADA DE MAARGACH

Una hora después de la segunda fase, los personajes se despiertan con los cánticos guturales de los engendros tenebrosos. Los PJ no tardan en discernir lo que suena como un nombre siendo aullado una y otra vez en dos sílabas: "Maaaaar..." (pausa) "¡Gaaaach!". Entonces, un rugido bestial sacude literalmente las piedras de Villarroja.

MAARGACH. EL BERESKARN

Un enorme oso corrompido por la Ruina.

ATRIBUTOS (CONCENTRACIONES)

-2	ASTUCIA
-2	COMUNICACIÓN
8	CONSTITUCIÓN (CORRER, VIGOR)
3	DESTREZA (MORDISCO)
8	FUERZA (FORTALEZA, GARRAS, INTIMIDACIÓN)
-1	MAGIA
3	PERCEPCIÓN (GUSTO, OLFATO, RASTREAR)
3	VOLUNTAD (MORAL)

VALORES DE COMBATE

VELOCIDAD	SALUD	DEFENSA	ARMADURA
13	75	13	4

ATAQUES

ARMA	ATAQUE	DAÑO
GARRAS	+10	2D6+8
MORDISCO	+5	1D6+8

APTITUDES

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

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

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

RUGIDO ATRONADOR: Por 3 PP Maargach puede infundir miedo incluso en el corazón más duro. Todos los que lo oigan deben realizar una **tirada de Voluntad (Coraje o Disciplina) con NO 10** o serán incapaces de atacar a Maargach durante el siguiente asalto, aunque podrán defenderse con normalidad.



AQUELLOS QUE INSPIRAN CANCIONES

Algunas hazañas son recordadas mucho tiempo después de que todo lo demás se desvanezca en la memoria. El coraje de resistir contra una horda de engendros tenebrosos junto a un pueblo que no es el propio genera una historia perdurable. Es posible que los personajes que sobrevivan al asedio de Villarroja sean abordados un día por uno de los legendarios Guardas Grises con una oferta...

Entonces, una pesadilla sale de la oscuridad, un titánico oso corrompido por la Ruina, uno de los infames bereskarn. De cuatro metros y medio de longitud como mínimo, el retorcido úrsido está cubierto de protuberancias óseas, y su piel cuelga flácidamente desde su inmensa figura. Cuatro hurlocks musculosos sujetan cadenas con cuchillas ligadas a sus extremidades, y lo arrastran y empujan hacia las puertas de Villarroja. El resto de la horda de engendros tenebrosos recula rápidamente por razones obvias: los personajes pueden ver a un genlock que no se mueve con suficiente rapidez siendo agarrado y reducido a pulpa por Maargach con alarmante rapidez.

Queda claro que los engendros tenebrosos *sí* han traído una especie de arma de asedio, pues Maargach se estrella contra las puertas frontales y estas crujen con el impacto. Hacen falta ocho asaltos de golpes continuos para abrir una brecha en las puertas de Villarroja. Si tiene éxito, el resto de los engendros tenebrosos penetra en Villarroja y la causa estará perdida. Las flechas y los hechizos no bastan para detener al bereskarn a tiempo, y la propia existencia de Maargach está tan marcada por el continuo dolor que apenas se percata de distracciones tales como que le prendan fuego, así que es tarea de los PJ matar a la bestia.

Afortunadamente, aparte de los adiestradores de Maargach, el resto de engendros tenebrosos se ha retirado para permitir que el monstruo haga su trabajo. Los PJ pueden bajar por la muralla o hacer que los avvaritas abran las puertas para poder cargar contra la bestia.

Los adiestradores de Maargach desconfían de él, pues los odia incluso más de lo que detesta al resto de formas de vida, si es que tal cosa es posible. Renuncian a las armas, sujetando con una mano su cadena de retención mientras aplastan a sus adversarios con puños enfundados en guanteletes.

Con la muerte de Maargach, un gran grito de victoria que sacude la noche surge de los avvaritas. Los supersticiosos engendros tenebrosos se retiran, convencidos de que la suerte está en su contra esta noche. Con suerte, todos los PJ vivirán para luchar otro día.

Las tres fases de la noche constituyen una lucha encarnizada; no es del todo improbable que uno o más PJ caigan defendiendo Villarroja. Si quieres dirigir una partida menos letal, da más importancia a la ayuda de los avvaritas. Si crees que ello añadirá profundidad a la historia más adelante, Azur participa en la salvación de uno o más PJ. Aunque la mayoría de los guerreros está ocupada luchando a lo largo de la muralla, los que están abajo pueden tomar arcos o arrojar lanzas. Elorn puede proporcionarles más ayuda directa, o tal vez sus aliados espirituales hagan acto de presencia y les echen una mano. No obstante, al final la mayor parte de las hazañas debería recaer en los PJ.

3. LOS CAZADORES REGRESAN

ENCUENTRO DE INTERPRETACIÓN

Los guerreros ausentes de Villarroja regresan al fin, permitiendo que los PJ se marchen.

Reina la calma desde la caída del oso corrompido y la retirada de los engendros tenebrosos. Poco después del alba, un gran clamor se eleva desde la muralla. Pronto, todos los avvaritas vitorean con exaltación; ¡los cazadores han regresado!

Una fuerza de cazadores avvaritas de al menos sesenta efectivos viene corriendo por la meseta que se extiende frente a la villa, volviendo a casa. Unos pocos llevan cargas pesadas, mientras que la mayoría viaja con poco peso. Varias águilas descienden súbitamente sobre el muro, posándose en lugares elevados por encima de los edificios de piedra de Villarroja.

Los cazadores son dirigidos por el hijo del caudillo Owyne, Treon. El grupo que regresa está compuesto por varias bandas que se reunieron en las montañas, al oeste, en vez de volver directamente a la villa cuando los exploradores les hablaron del asedio. A medida que los cazadores se deslizan a través de las puertas y empiezan a circular entre su gente, empiezan a sonar llantos de dolor, pues es la primera vez que tienen noticia de la masacre de las familias de granjeros, todas las cuales estaban compuestas por amigos o parientes.

Tras oír la historia de todo lo que ha acontecido, Treon pide inmediatamente conocer a los personajes. Es un hombre grande, y tiene el mismo aspecto que su padre; parece una versión más joven del caudillo. Evalúa a los PJ de manera abierta y franca, pero no hay hostilidad en su mirada. "Habitantes de las tierras bajas, si habéis matado a esa bestia, no albergo deseos de cruzar espadas con vosotros, ni ahora ni nunca".

Tras consultar con su padre, Treon accede a encontrar guías para los PJ y les pregunta con cuánta premura desean irse. Es consciente de que podrían querer descansar después de la larga noche, pero se siente obligado a señalar que si los engendros tenebrosos vuelven en gran número, los personajes podrían quedar atrapados durante bastante tiempo. El caudillo les permite marchar, diciendo que han cumplido de sobra con su juramento y que además los cazadores de Villarroja han regresado. Si necesitan curación adicional, Elorn les ofrece sus habilidades, tanto prácticas como mágicas.

El propósito de este encuentro es poner a los PJ en camino hacia la guarida de Balan. Aunque los avvaritas aprecian sinceramente la ayuda de los personajes, en sus conversaciones con los PJ existe un claro mensaje subliminal de: "Nuestros guerreros ya han vuelto, habitantes de las tierras bajas, probablemente deberíais iros..."

Suponiendo que los personajes se den por enterados, los agra-
decidos avvaritas les proporcionan raciones y algunos conoci-
mientos muy útiles para tratar con Balan. Varios de los caza-
dores, incluido Treon, expresan su opinión sobre la banda de
Balan. Los detalles más importantes incluyen lo siguiente:

- Los hombres de Balan son individuos prácticos, pero temen a su sádico líder.
- El segundo al mando de Balan, un cazador llamado Torin, es un hombre mucho más razonable, y es más probable que atienda a razones.
- Bajo ninguna circunstancia puede confiarse en nada de lo que Balan diga; es propenso a romper juramentos. También es una persona arrogante y fácil de enojar.
- La única ruta razonable hacia a la guarida de Balan supone para los PJ un día de viaje hacia el noreste, hacia un puente de hielo que no durará mucho tiempo y que debe cruzarse.

Treon les presenta a los PJ un trío de cazadores, Attus, Cathal y Virome, que han accedido a llevarlos a la guarida de Balan. Attus y Virome son tipos silenciosos y robustos de pelo oscuro. Cathal es una esbelta mujer rubia de sonrisa fácil, que es ligeramente más habladora que sus taciturnos compañeros. Los tres se comprometen a llevar a los personajes todo lo lejos que puedan, aceptando ayudar a luchar si también resultara necesario. En función de sus interacciones con el grupo, Azur podría prestarse voluntario en este momento para acompañar al grupo, o no. Si por cualquier motivo no se marcha de Villarroja con el grupo, los rastreará después de que se vayan, siguiéndolos unas horas por detrás.

Attus, Cathal y Virome tienen estadísticas equivalentes a las de un cazador avvarita básico.

Los avvaritas a quienes los PJ hayan conocido se despiden, prometiéndoles pedir a los dioses que confieran sus bendiciones a los PJ, pese al defecto que supone ser habitantes de las tierras bajas. Con esto, es el momento de avanzar.

RESOLUCIÓN DE LA CUARTA PARTE

La mayor dificultad de la **Cuarta parte: Vienen durante la noche** es sobrevivir. La lucha por Villarroja es deliberadamente dura; los PJ que sobrevivan (y sus jugadores) deberían tener una genuina sensación de logro. Aunque podría ir horriblemente mal, claro está. Evita reducir el número de enemigos a los que los personajes deben derrotar, disminuyendo en su lugar el ritmo al que escalan la muralla, lo que debería permitir que los PJ se agrupen con mayor eficacia.

Maargach, evidentemente, es una pesadilla. Si los PJ están dispuestos a luchar cara a cara con el bereskarn pero no están logrando hacerle el daño suficiente para acabar con él, considera la posibilidad de que la gran bestia empiece a temer más a los PJ que a sus adiestradores en cuanto haya recibido alrededor de 40 puntos de daño. En este caso, súbitamente se vuelve loco en su deseo de huir de los personajes, arrollando a uno o dos hurlocks en su desesperada huida de los ataques.

LAS MORTÍFERAS ALTURAS

En esta parte, los PJ ascienden a las alturas de la Espalda Helada, con su presa a la vista por fin. Las condiciones en que los personajes vivan estos acontecimientos dependen en gran medida de lo que haya ocurrido hasta ahora. Si se dirigieron directamente hacia el oeste después de la **Segunda parte: 3. Un espantoso descubrimiento**, les faltará mucha información sobre la situación, y ni siquiera pueden asegurar que Izot esté en el grupo al que están rastreando, o ni tan siquiera que esté viva. Para estos PJ, es probable que el primer encuentro sea una gran batalla (pues se perdieron la de Villarroja) en vez de una negociación.

Si los PJ fueron a Villarroja, la decisión que tomaran respecto a si ayudar o no a los avvaritas determinará lo siguiente: si Azur va con ellos o los está siguiendo; si los cazadores avvaritas Attus, Cathal y Virome los están guiando o no; y la cantidad de información de que disponen sobre Balan Ar Malad y sus hombres.

ENTORNOS: EL PUENTE DE HIELO

Los picos de la Espalda Helada son famosos por uno de sus fenómenos recurrentes: los puentes de hielo. Estas extrañas formaciones se extienden desde diferentes picos, permitiendo recorridos que de otro modo serían imposibles. Hay varios de ellos que se dan en los mismos lugares año tras año, pero muchos son impredecibles en el mejor de los casos. Los puentes de hielo se forman cada año a principios de invierno y se agrietan en primavera, derrumbándose para estrellarse en los valles inferiores.

1. EL PUENTE DE HIELO

ENCUENTRO DE INTERPRETACIÓN Y DE COMBATE

Los PJ se enfrentan a Balan Ar Malad y a sus hombres en mitad del puente de hielo que conduce a su guarida.

Habéis ascendido mucho por las montañas de la Espalda Helada. Aquí, una vasta arcada de hielo se extiende desde el pico que tenéis enfrente hasta una meseta a unos 50 metros, a través de una enorme sima negra. El puente de hielo brilla al sol de primavera; riachuelos de agua gotean desde centenares de estalactitas que cuelgan de su parte inferior. El hielo cruje incesantemente y grandes pedazos se desprenden ocasionalmente de modo alarmante.

Si los personajes han venido directamente desde el este, habrán seguido el rastro serpenteante de Balan y sus cazadores, y estarán a punto de sufrir una emboscada. Si vienen desde Villarroja, lo más probable es que Azur o el trío de cazadores avvaritas los estén guiando. Si ese es el caso,



estarán avisados de que Balan tiene exploradores vigilando el paso hasta que el puente se derrumbe, lo que parece que tendrá lugar en un día o dos como mucho, o mucho más rápido si algo lo anima a romperse.

SI VIENEN DIRECTAMENTE DESDE EL ESTE

Los personajes desprevenidos necesitan realizar una **tirada enfrentada de Percepción (Ver) contra Destreza (Sigilo)**, en la que los hombres de Balan tienen un total de -1 (Destreza 1, sin concentración de Sigilo, y -2 por el frío), lo que hace que probablemente los PJ los divisen. Si no, los hombres de Balan se anuncian con flechas apuntadas cuando los personajes se acercan al puente de hielo. Hay tres cazadores ocultos en los puntos indicados en el mapa. Después de disparar, hacen sonar inmediatamente un cuerno, llamando a sus compañeros y a su líder.

Hacen falta cuatro asaltos (un minuto) para que Balan llegue. Hasta que lo haga, sus hombres intentan mantener a los personajes alejados del puente. Suponiendo que los PJ no carguen hacia delante y masacren a sus hombres, Balan exige saber quiénes son los personajes y qué quieren en cuanto llega. Si los personajes han procedido a matar a sus hombres antes de su llegada, ordenará a los suyos que destruyan el puente.

Hablar con Balan es cuestión de interpretar, pero es prácticamente imposible convencerlo de entregar a la chica, ya

que se ha enamorado de Izot. Bueno, tal vez “enamorarse” no sea la expresión correcta. Balan quiere que Izot lo desee, por lo que de momento no ha sido tomada por la fuerza. Ella está en el otro extremo del puente de hielo, oculta, entre el grueso de los hombres de Balan, que incluye a su segundo, Torin. Si Balan ve a Azur, se reirá de él, gritando: “¿Traes habitantes de las tierras bajas para que acaben lo que tú no puedes? Qué vergüenza, chico”.

Probablemente, un grupo que no haya dedicado esta aventura a aprender cosas sobre los avvaritas no podrá llevar ninguna conversación con Balan a una conclusión “exitosa”, y al final, Balan ordena que el puente sea destruido.

Se requiere que cuatro hombres que blandan hachas a dos manos pasen cuatro asaltos golpeando para agrietar el puente de hielo hasta el punto de que este empiece a fracturarse, tras lo cual se desmorona por completo en dos asaltos adicionales. En otras palabras, Desde el momento en que Balan ordene la destrucción del puente, todo aquel que desee cruzarlo tiene seis asaltos para llegar desde un extremo hasta el otro o se desplomará hacia su muerte si sigue sobre él. Matar a uno o varios hacheros puede ralentizar o no el proceso.

Correr a alta velocidad a través del resbaladizo puente de hielo requiere una **tirada de Destreza (Acrobacia) con NO 13**; un fallo supone que se pasa un asalto desparrado en el hielo. Los PJ pueden incorporar una acción de carga en su carrera si lo desean y tienen un objetivo.



La banda de Balan consiste en una cantidad de cazadores avvaritas igual a cinco veces el número de PJ, además de Torin y de él mismo. Varios de ellos tienen vigilada a Izot en todo momento, pues saben que supone una amenaza. Mientras Balan siga vivo, sus hombres no se rendirán. Temen demasiado a su brutal líder como para dejar de luchar, independientemente de lo peligrosos que parezcan los PJ. Si estos acaban con Balan, Torin pide parlamentar de inmediato, alegrándose de librarse de la chica sin que haga demasiada falta convencerlo. Izot se marcha felizmente con los PJ, especialmente si mencionan al arl, pero solo después de exigir que los avvaritas le devuelvan su espada.

Si los avvaritas derriban el puente de hielo antes de que los PJ puedan cruzarlo, el siguiente encuentro les presenta la última oportunidad de rescatar a Izot.

SI VIENEN DE VILLARROJA

Si los personajes han sido guiados hasta el puente de hielo por los avvaritas de Villarroja, Cathal (o tal vez Azur) les habrá estado explicando las costumbres avvaritas mientras viajaban. Sugiere que uno de los PJ rete a Balan a un duelo. Todo lo que tienen que hacer es afirmar que la joven es pariente suya (o equivalente) y a continuación insultar a la madre de Balan o su virilidad. Normalmente esto no funcionaría dado que los PJ son habitantes de las tierras bajas, pero tras lo que han hecho por Villarroja y con la derrota del bereskarn, Cathal y sus compañeros hablarán en su nombre, obligando a Balan a aceptar el desafío o perder prestigio frente a sus hombres.

Si los PJ están de acuerdo con la idea de Cathal, Attus revela su presencia a los cazadores que esperan, exigiendo que

Balan se muestre. Nuevamente, el encuentro requiere interpretación, pero en este caso las implicaciones son diferentes. El PJ elegido debe combatir contra Balan solo. Balan exige un combate sobre el propio puente de hielo. Ensalza el dramatismo de este enfrentamiento, pues esta clase de duelos no abunda: un combate a vida o muerte en la cima de la Espalda Helada, sobre un puente de hielo quebradizo no es una experiencia fácil de olvidar. Describe el vaho que exhalan los combatientes, el puente resquebrajándose a su alrededor, el frío que congela su sudor, el chillido de un águila bermeja que se eleva por encima de sus cabezas hacia su guarida en el risco...

Si los PJ abandonaron Villarroja a su suerte, puede que viajen solos, en cuyo caso deberías proceder como si hubieran venido directamente desde el este, o que viajen con Azur, que en este caso les sugerirá una estratagema similar a la de Cathal y jugará su última carta: les dirá a los PJ que Izot es su esposa, y que la afirmación de estar luchando a fin de recuperarla para su marido sería cierta. El duelo con Balan transcurre de forma similar.

Si el PJ gana, Izot será liberada. Si pierde, el resto del grupo debe decidir qué hacer. Deja que el PJ caído controle a los aliados de los personajes durante el resto del encuentro. Si los PJ deciden atacar tras perder el duelo, Balan ordenará que el puente de hielo sea destruido. Cualquier avvarita que acompañe a los personajes luchará del modo que estos deseen, pero ninguno de ellos estará dispuesto a arrojarle de cabeza de forma suicida a un puente de hielo que se desmorona.

Si el encuentro termina y los personajes han fracasado en su intento de recuperar a Izot, prosigue con la **Quinta parte: 2. El Paso de Muirne**. En caso contrario, dirígete a **El desenlace**.

BALAN AR MALAD

El perverso líder de una banda de cazadores avvaritas.

ATRIBUTOS (CONCENTRACIONES)

1	ASTUCIA (SABER MILITAR)
1	COMUNICACIÓN (MANEJO DE ANIMALES)
3	CONSTITUCIÓN (BEBER ALCOHOL, VIGOR)
2	DESTREZA (INICIATIVA, SIGILO)
4	FUERZA (FORTALEZA, HACHAS, TREPAS)
0	MAGIA
1	PERCEPCIÓN (RASTREAR, VER)
3	VOLUNTAD (MORAL)

VALORES DE COMBATE

VELOCIDAD	SALUD	DEFENSA	ARMADURA
9	48	14 (12*)	5

ATAQUES

ARMA	ATAQUE	DAÑO
HACHA ARROJADIZA	+7	1d6+6
HACHA DE BATALLA	+6	2d6+4

APTITUDES

PROEZAS PREDILECTAS: Atravesar armadura, Hostigar.

TALENTOS: Adiestramiento de animales (Experto), Combate con armas arrojadizas (Experto), Combate con arma y escudo (Aprendiz), Entrenamiento con armaduras (Aprendiz).

GRUPOS DE ARMAS: Arcos, Hachas, Lanzas, Pelea.

*SIN ESCUDO

EQUIPO

ARMADURA DE MALLA LIGERA, ESCUDO MEDIANO, HACHA DE BATALLA, HACHAS ARROJADIZAS.

2. EL PASO DE MUIRNE

ENCUENTRO DE COMBATE

La última esperanza de recuperar a Izot consiste en atravesar imprudentemente un paso encantado que los avvaritas consideran maldito.

Cuando el puente de hielo se derrumba, es probable que los PJ tengan la impresión de que sus posibilidades de rescatar a la chica están hechas pedazos junto al puente. Normalmente, esto podría ser cierto; no obstante, existe otra manera.

Si los PJ han venido de Villarroja con el trío de cazadores, sus guías avvaritas inician una acalorada discusión. Aunque es evidente que no le entusiasma, Cathal se acerca a los PJ y les ofrece un último modo de reclamar a Izot si verdaderamente desean conseguirlo, pero afirma con rotundidad que es mucho más peligroso que un millar de Bálanes:

Hay un paso, prohibido para nosotros, los avvaritas... Hace mucho tiempo, una sacerdotisa de la Dama de los Cielos vivía cerca de aquí, cuidando de las águilas de la Dama. Hombres blasfemos, avvaritas caídos, la violaron y la mataron. La mujer los maldijo al morir, y ellos todavía se aparecen en el paso. Si tomáis el Paso de Muirne no podemos seguirlos, habitantes de

SOMBRA

ATRIBUTOS (CONCENTRACIONES)

0	ASTUCIA
-2	COMUNICACIÓN
0	CONSTITUCIÓN
5	DESTREZA (SIGILO)
-3	FUERZA
4	MAGIA
1	PERCEPCIÓN
4	VOLUNTAD

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, 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 inflige 1d6 puntos de daño penetrante a cada uno.

INCORPÓREA: Las sombras son incorpóreas, pues no existen del todo en el mundo de los mortales. Ignoran los efectos del terreno. Normalmente solo se las 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 ataque 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 inflige 1d6 + Magia puntos de daño penetrante.

las tierras bajas, pero oídme bien: si sobrevivís a ese camino, podéis entrar en el campamento de balan y exigir lo que queráis, y no habrá alma que mueva un dedo para deteneros, sin importar su ira. En caso contrario, la chica está perdida. Se necesitarían semanas para llegar al Paso de Gherlen, y más semanas para regresar. A esas alturas, Balan estará en Orlais, o lejos en el sur.

El Paso de Muirne no está lejos. ¿Os arriesgaréis a cruzarlo?

"EY, EY, YO SOY AVVARITA"

Si uno o varios PJ son avvaritas, Cathal explica que los avvaritas de Villarroja asesinaron a Muirne, y que a los PJ no debería pasarles nada...



Si los PJ han estado solos hasta ahora, Azur escoge este momento para mostrarse, y se les acerca con su propia versión de la historia narrada anteriormente. Les cuenta el mismo relato, pero en su amor por Izot, evita mencionar que el paso les está prohibido a los avvaritas y declara que los guiará a través del mismo.

Si los PJ se niegan a tomar el paso encantado, habrán perdido a Izot Wulff. Si Azur está presente, seguirá adelante solo... y nunca volverán a verlo. Dependiendo de las decisiones que hayan tomado por el camino, si nunca han estado en Villarroja, puedes dirigirlos allí, reorganizando los acontecimientos para que lleguen antes que los engendros tenebrosos y participen en la defensa de la villa. De otro modo, pueden regresar al señorío de invierno y dejar el mensaje de que han perdido a su hija. Si Berchan está con ellos, estará desconsolado y habrá que arrastrarlo físicamente para sacarlo de las montañas.

Si los PJ acceden a tomar el Paso de Muirne, está a menos de una hora de distancia. Incluso bajo la brillante luz del sol de primavera, se trata de una oscura grieta, repleta de árboles de hoja perenne cuyas hojas son de un perturbador tono gris. La luz descende con resentimiento a través de los escasos agujeros presentes entre las ramas entrelazadas de los árboles. Los avvaritas dejan a los PJ a la entrada del paso, dándoles instrucciones sobre el modo de llegar al campamento de Balan en el otro lado e informándoles de que esperarán su regreso durante medio día. Azur no tendrá valor de entrar en el paso si sus camaradas avvaritas están allí para presenciar su blasfemia.

Es cierto que los espíritus de los avvaritas malditos rondan el Paso de Muirne. Una cantidad de sombras equivalente a la mitad de PJ (redondeando hacia abajo) ataca al grupo a

mitad de camino por el paso. Las formas oscuras aparecen como versiones distorsionadas de guerreros con armadura que ignoran las proporciones humanas de forma inquietante. Salen deslizándose de las sombras de los árboles e intentan consumir la fuerza vital de los personajes.

Si los PJ llevan a Aamor Fin con ellos, no tendrán que luchar en lo más mínimo. En el instante en que abandona su vaina, las sombras se apartan de su luz plateada y vuelven deslizándose a la oscuridad sin presentar batalla. En caso contrario, las sombras atacan hasta que una de ellas sea destruida, y a continuación vuelven huyendo a la oscuridad que las rodea. No vuelven a molestar a los PJ, ni siquiera cuando estos regresen por el paso, lo cual puede ser predicho por un personaje que supere una **tirada de Astucia (Saber arcano) con NO 11**.

El campamento de Balan ya no queda lejos.

3. AVVARITAS Y SUPERSTICIÓN

ENCUENTRO DE COMBATE

Los PJ entran en el campamento de Balan Ar Malad y finalmente recuperan a Izot Wulff.

Mientras salís del bosque, el primer grito del vigilante se ahoga en sus labios cuando este os reconoce. Aparta la mirada de vuestro grupo y retrocede con las manos levantadas muy por encima de sus armas en una clara muestra de sometimiento. Señala a un bosquecillo de árboles cercano sin mediar palabra.

Mientras los PJ se adentran en el campamento de Balan, los duros avvaritas se vuelven tan pálidos como la nieve que los rodea. Muchos evitan miraros, y varios se alejan. Balan mira boquiabierto a los personajes, presa de una horrorizada conmoción. Nadie dice nada durante un momento largo, muy largo, hasta que un hombre alto con un águila sobre su brazo, Torin, mira al PJ líder y dice: "Llevaos a la chica y largaos, habitantes de las tierras bajas".

Balan gruñe de rabia a su segundo, saca su hacha y ataca. Ninguno de sus hombres lo ayuda; de hecho, apartan la mirada. Si los PJ no consiguen matarlo en dos asaltos, Izot lo apuñala por detrás.

Ninguno de los avvaritas mira cuando los PJ se marchan con Izot.

RESOLUCIÓN DE LA QUINTA PARTE

Si los personajes nunca fueron a Villarroja, es probable que la **Quinta parte: Las mortíferas alturas** sea una gran batalla contra fuerzas de las que saben poco, así que utiliza a Azur para informarlos, al menos en parte. Si fueron a Villarroja, tendrán una gran ventaja contra los desafíos que les aguardan.

Si un PJ pierde el duelo contra Balan, recuerda que se requieren unos pocos asaltos para que un personaje caído muera. Tal vez después del golpe mortal de Balan, este se aleje riendo, permitiendo que otro PJ se llevase rápidamente el cuerpo a rastras del puente de hielo y le aplicase primeros auxilios.

IZOT WULFF

Intrépida hija menor del arl Gallagher Wulff.

ATRIBUTOS (CONCENTRACIONES)

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

VALORES DE COMBATE

VELOCIDAD	SALUD	DEFENSA	ARMADURA
11	33	11	0

ATAQUES

ARMA	ATAQUE	DAÑO	ALCANCE
ARCO CORTO	+1	1D6+1	16/32 METROS
ESPADAS CORTAS	+4	1D6+3	-

APTITUDES

PROEZAS PREDILECTAS: *Tomar la iniciativa.*

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

GRUPOS DE ARMAS: *Arcos, Hojas ligeras, Lanzas, Pelea.*

EQUIPO

SI LAS CIRCUNSTANCIAS LO PERMITEN, IZOT SE ARMA Y SE VISTE DE ARMADURA SEGÚN LAS NECESIDADES. SU ESPADA CORTA ES UN REGALO DE SU PADRE ELEGANTEMENTE FABRICADO, QUE LE CONFIERE UNA BONIFICACIÓN DE +1 A LAS TIRADAS DE ATAQUE.

TORIN

Segundo al mando de la banda de cazadores de Balan Ar Malad; mucho más sereno que su jefe.

ATRIBUTOS (CONCENTRACIONES)

2	ASTUCIA
2	COMUNICACIÓN (MANEJO DE ANIMALES)
2	CONSTITUCIÓN (BEBER ALCOHOL, VIGOR)
1	DESTREZA
2	FUERZA (HACHAS, TREPAS)
0	MAGIA
1	PERCEPCIÓN (RASTREAR, VER)
2	VOLUNTAD (MORAL)

VALORES DE COMBATE

VELOCIDAD	SALUD	DEFENSA	ARMADURA
9	35	11	5

ATAQUES

ARMA	ATAQUE	DAÑO	ALCANCE
ARCO LARGO	+1	1D6+5	26/52 METROS
HACHA DE BATALLA	+4	2D6+2	-

APTITUDES

PROEZAS PREDILECTAS: *Golpe poderoso, Hostigar.*

TALENTOS: *Adiestramiento de animales (Experto), Combate con arma y escudo (Aprendiz), Combate desarmado (Aprendiz), Entrenamiento con armaduras (Aprendiz).*

GRUPOS DE ARMAS: *Arcos, Hachas, Lanzas, Pelea.*

EQUIPO

ARCO LARGO, 20 FLECHAS, ARMADURA DE MALLA LIGERA, ESCUDO MEDIANO, HACHA DE BATALLA.

El combate contra las sombras puede ser desagradable si los PJ carecen de armas mágicas. Un mago puede brillar de verdad en dicho combate. Lee cuidadosamente la descripción de la aptitud "Incorpórea" y describe la proeza espiritual A tus jugadores para que sepan que tienen una posibilidad en la lucha incluso si no tienen a Aamor Fin u otras armas encantadas.

EL DESENLACE

Reunidos al fin, los jóvenes amantes corren a abrazarse.

¿Y ahora qué? No hay encuentros establecidos para concluir la aventura, dadas las numerosas variaciones que podrían haberse dado para llegar a este punto. Gran parte depende de lo que los PJ hayan hecho hasta ahora y de su relación con Azur.

Si los PJ vinieron directamente desde el este y se las arreglaron para reclamar a Izot, Azur sugiere que vayan a Villarroja antes de bajar a las Colinas Occidentales. Obviamente, en tal caso los PJ podrían sospechar del avvarita, pero es una situación complicada porque Izot quiere irse con él. Claramente, los PJ sabrán que había más cosas en la historia de las que les fueron contadas. Si Azur convence a los personajes de que viajen hasta Villarroja, puedes reorganizar la **Tercera y Cuarta parte** para que los personajes puedan experimentar

el asedio de los engendros tenebrosos. No obstante, en lugar de que el caudillo los soborne para que se queden, podrías hacer que Izot insistiera o que los engendros tenebrosos los pillaran desprevenidos, forzando la situación.

Si los PJ pasaron por Villarroja pero Azur los convenció para que se marcharan pronto, el viaje de vuelta es ciertamente lúgubre. Fuegos oscuros cubren el bosque suroccidental que rodea Villarroja; un preocupado Azur no tarda en horrorizarse al descubrir que su villa ha sido exterminada por los engendros tenebrosos. Tal vez una de las bandas de cazadores avvaritas que regresan da con ellos mientras viajan hacia el oeste, obligando al desolado Azur a traicionar a su gente o a su supuesta prometida.

Si los PJ salvaron Villarroja, Azur sigue intentando convencerlos de pasar de nuevo por allí en su camino hacia el este, aunque se da cuenta de que tendrán que tener cuidado con los engendros tenebrosos.

En cualquier caso, Azur e Izot ofrecen confesiones completas a los PJ honorables y heroicos que soliciten su ayuda. Un PJ sabio podría señalar que el matrimonio del sobrino de un caudillo con la segunda hija de un arl cuyo arlingo bordea las montañas no es mala cosa. De hecho, el caudillo Owyne ya tiene una mejor opinión de los habitantes de las tierras bajas debido al heroísmo de los PJ, y se sentirá considerablemente más satisfecho con Azur si descubre lo bien que ha elegido a su prometida.

SOBRE LOS AVVARITAS

La mayoría del pueblo avvarita vive en condiciones de subsistencia, dedicando la mayor parte del día a recolectar lo que necesitan para sobrevivir y otorgando poco tiempo a otras actividades que carezcan de aplicación práctica inmediata. Las ornamentaciones son raras en los bienes fabricados por los avvaritas que no sean de naturaleza religiosa. Prefieren los artículos bien hechos que resistan el clima extremo de la Espalda Helada.

Los avvaritas mantienen una relación decente con el reino enano de Orzammar. Los avvaritas intercambian pieles, leche de cabra y derechos de viaje gratuitos para los comerciantes enanos, que les permite a estos recorrer la Espalda Helada en paz, a cambio de armas y armaduras. Los enanos ven a los avvaritas como un útil obstáculo contra las ambiciones fereldenas y orlesianas.

VILLAS AVVARITAS Y MATRIMONIO

Dado que cada villa avvarita está compuesta por varios clanes familiares de gran extensión, a menudo los avvaritas tienen que casarse fuera de su villa para evitar a sus parientes. Esto está bien visto, pues aporta sangre nueva y extiende los lazos entre los avvaritas. Los hombres avvaritas se aseguran a sus prometidas procediendo a secuestrarlas. Esto se acuerda parcialmente por adelantado acercándose a los mayores del clan objetivo y anunciando sus intenciones. Omitir esto puede conducir a una disputa de sangre.

Una vez se ha concedido permiso, se espera que un guerrero demuestre su habilidad entrando sigilosamente en la villa y llevándose a su nueva prometida. Un guerrero que sea descubierto en su primer intento puede esperar una tremenda paliza, pero nada peor. No obstante, si vuelve a ser descubierto en su segundo intento, es probable que se convierta en el almuerzo del animal sagrado del clan. Los hombres avvaritas pueden acercarse directamente a una dama si desean asegurar su aceptación (o su ayuda), y algunas mujeres avvaritas hacen saber que desean a un hombre específico.

Se espera de los avvaritas que den prioridad la lealtad a la villa antes que a la sangre. Incluso se espera que una prometida secuestrada renuncie a sus antiguos lazos y se adhiera a su nuevo clan. De hecho, a partir de ese momento su antiguo clan y su anterior familia desconfiarán ligeramente de ella, incluso si se la llevaron en contra de su voluntad.

RELIGIÓN AVVARITA

Es casi imposible hablar del pueblo avvarita sin hablar de sus creencias. La fe es la vibrante piedra angular de su existencia, llenando sus duras vidas de implicaciones sagradas, pues los avvaritas creen, del mismo modo que una vez hicieron los alamarri, que los dioses viven en todas las cosas. El viento que sopla desde una dirección inesperada, los pájaros que vuelan en patrones inusuales, un repentino silencio en los altos picos durante la primavera... estas cosas no son más que una cuestión de azar para un habitante de las tierras bajas, pero para un avvarita son mensajes de los dioses.

Los avvaritas creen sin cuestionarse que sus dioses los han protegido y los han mantenido fuertes, pues, ¿acaso no prosperan pese a sus numerosos enemigos? Los habitantes de las tierras bajas dotados de prudencia evitan señalar que los montañeses han sido empujados a uno de los territorios más inhóspitos de todo Thedas. En realidad, los avvaritas aman la Espalda Helada y solo se ofenderían ante la idea de que fueron "obligados" a desplazarse a las montañas.

Los avvaritas disponen de un complejo panteón, que incluye tanto a espíritus de la naturaleza como a mortales legendarios que han ascendido a los cielos. Esto se complica aún más debido al hecho de que el panteón varía en cierto grado de una villa a otra, pues cada clan tiene sus propios relatos y héroes sagrados; sin embargo, todos los avvaritas coinciden en los tres dioses mayores. Estos son Korth, el Padre de la Montaña, Haakon, el Aliento del Invierno y la Dama de los Cielos. Imhar, el Astuto y el Gran Oso Sigfost también son reverenciados en la mayoría de las comunidades.

Si los PJ mantienen una relación de antagonismo con Azur, la historia se desarrolla de forma más cruel. Después de todo lo que han pasado, no cabe duda de que los personajes pretenderán devolver a Izot al arl, tanto si ella quiere ir como si no. Si Azur no es un aliado de los PJ, intentará robársela. Si Azur es asesinado delante de Izot, ella no descansará hasta que mate al PJ responsable para después darse muerte ella misma...

Independientemente de cómo lo consigan, cuando devuelvan a Izot o lleven pruebas de lo que ha sido de ella al señorío de invierno del arl Wulff, encontrarán al arl esperándolos. Este mantendrá su palabra y sumará un soberano adicional para cada PJ si has utilizado **El guardián de mi hermana** y han conseguido acarrear con Berchan por la espesura y devolverlo a casa intacto. El arl se muestra escéptico respecto a Azur y se pondrá hecho una furia si se le dice que este avvarita fue el motivo principal por el que Izot ha pasado por esta situación. Los PJ persuasivos podrían ayudar al arl a calmarse y a ver las ventajas potenciales del matrimonio de una de sus hijas con el clan avvarita local.

KORTH. EL PADRE DE LA MONTAÑA

El mayor y el más fuerte, los cimientos sobre los que está construido todo, Korth es el dios de las montañas y las cuevas, señor de la Espalda Helada. Gracias a la benevolencia del Padre de la Montaña, los avvaritas obtienen todo lo que puedan necesitar, aunque es poco prudente tentar su ira exigiendo más que aquello que se le debe por derecho. Es Korth quien envía presas a los cazadores necesitados, quien conduce a los rebaños de cabras a pastos verdes y quien aprueba al animal sagrado de una villa. La mayoría de avvaritas cree que Korth ha existido siempre; que es tan ancestral como las raíces de sus montañas. Solo en la antigua Villaescarcha se canta otra cosa. Su Canción de Invierno, que solo se entona durante Primavera, puede ser la más antigua conocida por cualquier avvarita. Esta cuenta que Korth fue una vez un hombre, un cazador sin par, que condujo a su pueblo a las montañas cuando el mundo era joven.

HAAKON. EL ALIENTO DEL INVIERNO

Haakon, el primogénito de Korth, es el Señor del Invierno, amo de los fríos mordientes gemelos del hielo y el acero. El Aliento del Invierno es el dios de las armas y la batalla, pues para los avvaritas el invierno y la guerra son casi sinónimos. Es el frío lo que protege a los avvaritas de sus enemigos, es el frío lo que emplean a modo de arma contra los habitantes de las tierras bajas cuando dirigen sus incursiones desde las montañas, y frío es el miedo que desean inspirar a los hombres sin fe. Haakon no es simplemente una deidad a la que adorar; es el temible y gélido asesino en el que los jóvenes avvaritas aspiran a convertirse.

LA DAMA DE LOS CIELOS

Después de las montañas que hay bajo sus pies, solo los cielos que cubren sus cabezas son tan sagrados para los avvaritas. La Señora de los Pájaros es su patrona y protectora; sus bandadas de aves ayudan a los avvaritas a estar atentos a sus múltiples enemigos. Los pájaros son los agentes de la Dama, portadores de profecías y auguradores de desgracias. Los avvaritas fallecidos son "ofrecidos a la Dama" en una solemne ceremonia a la que los eruditos fereldenos se refieren como "exequias al aire libre". En vez de ser incinerados o enterrados, sus cuerpos son completamente desmembrados y ofrecidos a las aves carroñeras de las montañas. La carne, los órganos e incluso los huesos son triturados para que las aves puedan consumir todo lo que queda y llevárselo al reino de la Dama. Así, la Dama de los Cielos es también la diosa avvarita de la muerte.

IMHAR. EL ASTUTO

Los relatos sobre Imhar han alegrado a los avvaritas en muchas noches frías, pues el suyo es el método del tramposo, y ellos se deleitan en las historias sobre su astucia. Un hombre pequeño de talante infinitamente bromista y de perverso ingenio, la burla de Imhar hiere más profundamente que cualquier hoja. La mayor hazaña de Imhar fue, podría decirse, su victoria en solitario frente a una poderosa horda de demonios después de que una malvada seductora lo engañase para que se enfrentara a ellos desarmado. Imhar se retiró, haciendo que ellos pensaran que era un cobarde que estaba huyendo. Cuando finalmente lo arrinconaron en un estrecho paso de montaña, la risa de Imhar los derrotó al provocar una avalancha.

EL GRAN OSO SIGFOST

El más sabio de los espíritus de la montaña y tan grande que el Padre de la Montaña lo confundió una vez con uno de sus picos más pequeños, Sigfost está tendido a los pies del trono de Korth. Los personajes que buscan conocimiento pueden desafiar a Sigfost para luchar por él, pero los huesos de los que han sido devorados y se han mostrado indignos llenan su vasta guarida. Los avvaritas mantienen que los osos son sagrados y, aunque en ocasiones los cazan, tales esfuerzos siempre se ven acompañados de grandes ceremonias. Todos los avvaritas opinan que los bereskarn son horrores blasfemos. Muy pocos magos del Círculo afirman haberse encontrado con Sigfost en el Velo; se trata invariablemente de magos de mente abierta conocidos por llevarse bien con gente de otras culturas, y ninguno de ellos hablará abiertamente de dicha experiencia.

CHAMANES AVVARITAS

Los dioses de los avvaritas son más caprichosos que crueles, exigiendo ser compensados ante ofensas percibidas en vez de maldecir gratuitamente con el infortunio a su gente desde las imponentes alturas. Cuando los avvaritas sufren, raramente se les ocurre culpar a la mala suerte, sino que se preguntan a cuál de los dioses pueden haber ofendido. Si un guerrero sufre una herida, le preocupará haber ofendido a Haakon. Si una partida de caza vuelve con las manos vacías, su único pensamiento consistirá en apaciguar al Padre de la Montaña; de hecho, no volverán a cazar de nuevo hasta haber decidido el modo de contentar a Korth; no tendría sentido, pues volverían a fracasar con total seguridad.

Cuando están obligados a considerar complejos asuntos espirituales, los avvaritas recurren a sus chamanes, los custodios del saber de las montañas. Son ellos quienes vigilan las migraciones de los pájaros en busca de la sabiduría de la Dama, quienes conservan las viejas canciones y retienen el conocimiento de los ritos apropiados para honrar a los dioses y los espíritus de las montañas. La mayoría de los chamanes avvaritas son poderosos magos cuyas tradiciones se remontan mucho más allá de la fundación del Círculo de los Hechiceros. Ni la Capilla ni la Profetisa significan nada para los avvaritas, y los Templarios no son bienvenidos en las montañas de la Espalda Helada. Esto es sensato, pues muchos de los rituales de los chamanes horrorizarían a la Capilla. Incluso los ritos más sencillos invitan a los espíritus a hablar a través de los hechiceros durante un tiempo, por no decir nada de algunas de sus ceremonias más poderosas. Los avvaritas también están al corriente de que muchos espíritus son reacios a abandonar voluntariamente los cuerpos de sus anfitriones humanos, pero tienen medios para tratar con entidades tan subversivas.



UNA FRÁGIL RED

POR WALT CIECHANOWSKI Y KEVIN KULP

Una frágil red es una aventura de intriga y política que tiene lugar en la capital de Ferelden, la ciudad de Denerim. En ella, los PJ investigan las maquinaciones de una noble prominente y popular. Finalmente, descubren que una de sus intrigas conducirá al menos a tres asesinatos, y deben decidir el modo de detenerla, si es que el peligro de trabajar en contra de ella merece la pena.

Una frágil red está concebida para un grupo de PJ de nivel 4 o 5, con una combinación razonable de capacidades que les permita manejarse en las porciones de exploración, interpretación y combate de la aventura. El atributo de Comunicación es importante, especialmente las concentraciones de Persuasión e Indagar. Percepción (Empatía) también resulta de utilidad.

Si los personajes de tu campaña son de nivel inferior a 4, puede que necesites ajustar las estadísticas de los PNJ y los NO de las tiradas teniendo en cuenta el nivel de poder de tu grupo.

CÓMO EMPIEZA TODO

No todas las buenas acciones se hacen por el mero placer de hacerlas.

La bann Nicola Baranti se ha hecho famosa en Denerim por apoyar a los más desfavorecidos y para ayudar a aligerar la carga de los ciudadanos corrientes. La mayoría de la gente de la ciudad la quiere, y sus compañeros banns respetan públicamente sus acciones tanto como la manera en la que ha conseguido elevar a su familia desde sus raíces innobles. En privado, algunos creen que es *demasiado* generosa, pero es tan apreciada que atreverse a sugerirlo en público conllevaría una lluvia de desprecio público.

Los PJ conocen a la bann Nicola después de ayudar a algunos de sus siervos a derrotar a un grupo de sectarios locos que estaba secuestrando niños. La bann Nicola mantiene un conflicto de larga duración con este culto e invita a los PJ a cenar a su mansión. Impresionada por las capacidades de los PJ, la bann Nicola les pregunta si les interesaría aceptar unas pocas tareas de ella en el futuro. Tanto si los PJ aceptan o rechazan tenerla de patrona, ella les da las gracias por su servicio contra el culto y les desea lo mejor.

Poco después, la preocupada y leal criada de una dama local se acerca a los PJ. La dama está siendo chantajeada por un acto del que solo conocía su criada, pero esta última niega habérselo contado a nadie y ruega a los PJ que descubran lo que ha ocurrido. Su investigación lleva a los PJ a una pequeña capilla de barrio en Denerim conocida como La Oreja de Andraste, que es el frente de una enorme operación de cosecha de información que los conduce de vuelta hasta la bann Nicola.

Los PJ se enteran de que la bann Nicola está obsesionada con el engrandecimiento personal y con su propia popularidad. Durante décadas ha participado en planes que promocionan tanto a su familia como a ella misma sin la menor preocupación por un mínimo de moralidad. Los PJ descubren que su actual cosecha de intrigas incluye exponer a un grupo de simpatizantes orlesianos prácticamente inofensivo, no porque sea particularmente peligroso para Ferelden, sino porque la ayudará a ella a controlar el precio de las importaciones, enriqueciéndola y al mismo tiempo ganándole su aclamación pública como protectora del reino.

Al final, los PJ descubren que la bann Nicola no solo pretende asesinar a un bann a su hija, sino también a su propio nieto, con el fin de culpar a uno de los simpatizantes orlesianos del crimen, lo que a su vez le permitirá manipular los mercados locales y proporcionarle al rey una excusa para purgar la elfería de Denerim. Los PJ deberían sopesar las verdaderas buenas obras de la bann Nicola frente a sus maquiavélicas intrigas, y la confusión que seguirá a su caída frente a la estabilidad de Denerim.

IMPLICACIÓN DE LOS PERSONAJES

Los PJ deben encontrarse en Denerim al comienzo de la aventura. El motivo no importa. Su implicación en la lucha contra los secuestradores de la Capilla de la Lengua Silenciada ocurre de manera espontánea; literalmente, tropezarán con estos villanos mientras estos llevan a cabo acciones malvadas.

La implicación de los PJ en la porción de investigación principal de la aventura depende de si deciden investigar los sospechosos acontecimientos en La Oreja de Andraste, lo que finalmente los lleva a enterarse de la red de tramas de la bann Nicola. Si no siguen esa pista, consulta la sección de **Tramas secundarias opcionales**, que detalla muchas más intrigas en las que ella está implicada; cualquiera de ellas puede utilizarse para devolver a los PJ al meollo de **Una frágil red**.

PREVISIÓN DE EVENTOS

Una manera, tal vez la mejor, de utilizar **Una frágil red** es como una metatrama que abarca otras aventuras. Los PJ pueden, por ejemplo, experimentar la **Primera parte: La Capilla de la Lengua Silenciada**, convertirse en clientes al servicio de la bann Nicola en la **Segunda parte: Una cálida bienvenida**, y a continuación dirigirse a una o varias aventuras independientes a su entera discreción, o por cuenta propia. Por ejemplo, podrías presentar **La maldición dalishana** (la aventura del *Manual del DJ* de la Caja Básica de *Dragon Age*) y su secuela, **Un bann de más** (incluida en el *Kit del DJ* de *Dragon Age*) en este instante, diciendo que es la bann Nicola quien envía a los PJ al Valle de Ruswold para ayudar al bann Trumhall. Después, la bann Nicola podría enviar a los PJ a cerrar un contrato de ryott (un cereal predilecto en las cocinas de sus orfanatos) y darte ocasión de utilizar **La rabia ambarina**. En **Donde anidan las águilas**, a la bann Nicola le iría bien la ayuda de un arl, especialmente uno con relaciones diplomáticas con los avvaritas. Finalmente, a medida que se extiende la reputación de los PJ como solucionadores de

problemas de Nicola, la criada de ser Greta, Andiel, se acerca a ellos y empieza la **Tercera parte: Una traición a la confianza**.

Con esta opción, los PJ se implican realmente en las maquinaciones de la bann Nicola. Su revelación final como villana se convierte en un giro inesperado, ¡que además resulta enfurecedor, dado que los PJ han estado ayudándola todo este tiempo! La respuesta de los PJ ante esta situación resultará una conclusión satisfactoria para una campaña de nivel bajo de *Dragon Age*.

PJ DE SUSTITUCIÓN

En el caso de que un Personaje Jugador resulte muerto durante el curso de **Una frágil red**, existen muchos lugares creíbles del que pueden salir PJ de sustitución y muchas oportunidades sencillas de insertarlos en la aventura en desarrollo. En un momento temprano de la aventura, el familiar de un niño o un padre asesinado por los sectarios de la Lengua Silenciada podría querer unirse a los héroes para asegurarse de que se haga justicia. Un miembro de la casa de la bann Nicola podría querer unirse al grupo para avanzar en su propia carrera (y, probablemente, para ayudar a la bann Nicola a vigilar a sus nuevos clientes). En un momento más avanzado, un noble que está siendo chantajeado por la bann Nicola podría enterarse de que los PJ están actuando en su contra y proponer una alianza. Similarmente, un agente de la justicia del rey podría olerse los crímenes de la bann Nicola y aliarse con los PJ a fin de establecer la verdad. La idea es que a pesar de ser querida públicamente, la bann Nicola no está falta de enemigos, y tales enemigos son buenas fuentes de nuevos Personajes Jugadores en caso de ser necesario.

TRASFONDO

En **Una frágil red**, muchas cosas están pasando entre bastidores. Las siguientes secciones proporcionan información de trasfondo sobre las diversas facciones del escenario y sus respectivas intrigas, para proporcionarte una base firme.

CASA BARANTI

La casa Baranti siempre ha sido dirigida por matriarcas. La bisabuela de Nicola, Catherine, obtuvo gran reputación y riqueza luchando contra la invasión inicial de Orlais. Su prestigio era tal que cuando se estableció en Denerim, se le entregó una propiedad de tamaño considerable. La hija de Catherine, Dralla, se crió entre lujos de toda clase, y ello la echó a perder. A mediados de la treintena, Dralla se había convertido en la suma sacerdotisa de Denerim, pero fue obligada a abandonar el cargo con la escandalosa revelación de que había atendido a muchos amantes, a menudo a la vez, dentro de la propia capilla.

Para entonces, los orlesianos habían ocupado el trono de Ferelden, y los numerosos enemigos de la reverenda madre Dralla tanto dentro como fuera de la Capilla aprovecharon la ocasión de derrocar a su rival y destruir la reputación de su familia. Se ganó el poco envidiable sobrenombre “la Puta de Denerim” antes de ser finalmente asesinada por enemigos que nunca fueron llevados a la justicia.

Dralla tuvo una hija fuera del matrimonio antes de su muerte. Su hija Nina se crió y posteriormente trabajó en el reseñable burdel La Perla, completando la caída social de la familia y confirmando el desafortunado apodo de su madre. Nicola es hija de Nina, desconociéndose la identidad de su padre, y fue criada por las prostitutas de La Perla.

A diferencia de su madre, Nicola siempre mostró un gran orgullo. Las investigaciones que llevó a cabo durante su juventud revelaron que técnicamente su familia seguía perteneciendo al bannorn y era elegible para poseer tierras, aunque a su madre siempre le habían dicho lo contrario. Nicola guardó en secreto esta información mientras maduraba. Insistió en conocer a la gente importante de la ciudad y ganarse su amistad, educándose en las gracias sociales de sus superiores y manteniendo su pasado en secreto todo lo posible. Cuando tenía quince años se casó con ser Duniel, un caballero rico pero horriblemente feo que provenía del sur. Este murió tres años después de una repentina enfermedad.

Nicola, ahora rica, se puso a reconstruir seriamente su familia, haciéndose un nombre como anfitriona encantadora y política capaz. Volvió a casarse, esta vez con el hijo de un bann de más prestigio pero menos riqueza que ella; duró cinco años antes de ser asesinado por bandidos a las afueras de Denerim. La ira pública de Nicola fue impresionante de contemplar; todos y cada uno de los bandidos fueron brutalmente perseguidos y ejecutados. Una canción popular sobre su venganza que fue extensamente interpretada por los juglares de la capital aseguró la simpatía pública hacia su situación. Nicola se convirtió en una heroína del pueblo,

y una de las nobles más populares e interesantes de la ciudad. Públicamente, se dedicó a las buenas obras en Denerim, inaugurando orfanatos y fundando nuevas capillas en zonas demasiado pobres para permitírselas.

Actualmente una abuela de setenta y muchos años, la bann Nicola es anciana de mente tan afilada como una daga, firmemente a cargo de su casa y dedicada todavía a hacer buenas obras y ayudar a los desgraciados. Su reputación en Denerim es casi intachable.

En realidad, la bann Nicola es una conspiradora extraordinaria, una perfeccionista cuyos planes se tejen con años de antelación, quien considera cada eventualidad para bloquear toda posibilidad de fracaso. Destaca en volver a sus enemigos unos contra otros mientras se mantiene por encima de la refriega, convirtiendo los conflictos entre los demás en oportunidades para que la casa Baranti lleve a cabo actos públicos de grandeza. Carece por completo de moralidad, pero está ávida de amor público y alabanzas populares, y se glorifica en ellas. Esencialmente, es una psicópata cuya brillante locura gira en torno a la idea de asegurar que el buen nombre de su familia nunca vuelva a ser ensuciado.

La bann Nicola solo tuvo un hijo que sobreviviera a la niñez, Tanner. Tanner y su esposa Lina murieron mientras rescataban gente de una casa en llamas, dejando a su pequeño hijo, Adric, al cuidado de su abuela. En realidad, Tanner y Lina habían descubierto tan solo unos poco de los secretos de Nicola y se los expusieron, con lo que no le dejaron más alternativa que matarlos. Como siempre, la "tragedia" fue ingenjada para reportar gloria a la casa Baranti.

La muerte de la bann Nicola causaría el caos en Denerim. Su vasta biblioteca de secretos y el chantaje que esta le permite perpetrar son muy útiles a la hora de dar estabilidad al por lo demás independiente bannorn; la estabilidad, después de todo, es buena para los negocios. Si la fuerza que ejerce la bann Nicola se derrumbara de pronto, muchos banns se volverían unos contra otros para ajustar antiguas cuentas.

LA CAPILLA DE LA LENGUA SILENCIADA

La Capilla de la Lengua Silenciada es un maníaco culto disidente de la Capilla del hacedor, dirigido por un espíritu enloquecido y corrupto que cree que puede, a través de profecías, predecir qué niños se convertirán alguna vez en pecadores y herejes. El culto recibe su nombre de su propia respuesta ante dichas predicciones, que consiste en cortarles la lengua a estos niños. El espíritu motivador de la secta ha tenido un gran éxito en utilizar sus poderes para retorcer las mentes de sus seguidores para que unos actos tan malvados parezcan correctos y heroicos.

El culto ha sido aplastado y ha resucitado media docena de veces en las últimas décadas, pues su espíritu motivador encuentra nuevas víctimas a las que poseer. Actualmente, el espíritu se hace llamar madre Brianna. Respondió a las súplicas de una joven de quien su padre abusaba y a quien su madre no hacía caso. El espíritu la ayudó a vengarse de sus padres y a continuación poseyó su mente destrozada. La



PRESENTACIÓN DE AVENTURAS POLÍTICAS

Una aventura centrada en el espionaje, la intriga y la política es diferente de una búsqueda más tradicional y orientada a los monstruos. Normalmente, una aventura tradicional dispone de zonas de encuentro muy delimitadas en las que los monstruos aguardan a los héroes. En cada encuentro, los objetivos y tácticas de los monstruos están claros. El villano supone, ante todo, un desafío físico o mágico.

Comparativamente, el villano de una aventura política puede ser físicamente débil y al mismo tiempo capaz de ejercer un poder inmenso. En **Una frágil red**, la antagonista es una anciana que sin embargo tiene el poder de volver a toda la ciudad de Denerim en contra de los PJ si estos son tan estúpidos como para enfrentarse a ella abiertamente. En cuanto los PJ se percaten de que la bann Nicola está en secreto detrás de muchos de sus problemas, puede que quieran irrumpir en su casa y matarla. Aunque los jugadores de *Dragon Age* siempre son libres de tomar sus propias decisiones del modo que deseen, pues en eso consiste la diversión de los juegos de rol, te corresponde a ti asegurarte de que comprendan las probables repercusiones, y que se den cuenta de que, por ejemplo, desacreditar públicamente a la Bann Nicola podría ser más efectivo.

Según los PJ vayan pasando por los encuentros de **Una frágil red**, piensa en la bann Nicola como la piedra angular en el arco del orden social de Denerim; quítala, y la ciudad se derrumbará a medida que vayan saliendo a la luz los secretos ocultos de personas muy importantes que no quieren ver sus trapos sucios aireados en público. Nadie, ni siquiera los enemigos de la bann Nicola, desea eso. Piensa en esta aventura como un baile en el que la bann Nicola despliega cuidadosamente sus recursos mientras los PJ deben encontrar algún modo de detenerla en su propio terreno haciendo uso de otros métodos que no sean sacar sus espadas.

Es probable que los jugadores sean creativos haciendo frente a los desafíos arrojados contra ellos. Prepárate para permitir planes extraños. Considera detenidamente cualquier idea que pueda ocurrírseles a los jugadores, pensando el modo en que podría afectar a la ciudad de Denerim y en la reacción de la bann Nicola. A continuación, prosigue conforme a esto.

madre Brianna se muestra comunicativa respecto al hecho de que es un espíritu en posesión de un mortal voluntario, pero afirma que no es un demonio. En vez de eso, dice ser uno de los nobles espíritus que pueblan el Velo pero que en ocasiones encuentran el camino de regreso a las tierras mortales. Miente, engañándose incluso a sí misma.

Lo que los sectarios desconocen es que la bann Nicola hizo un pacto con este espíritu hace décadas. Cuando el espíritu desea regresar al mundo de los vivos, visita a la bann en sueños. Entonces, ella financia la reaparición del culto. La bann Nicola espera hasta que crezcan el temor y el rechazo públicos ante los crímenes de la secta, y a continuación envía a los guardas de la casa Baranti para que sofoquen el culto renacido. El espíritu ve su relación con la bann Nicola como una retorcida competición en la que intenta reclamar tantas víctimas como le sea posible antes de ser detenido. Encuentra entretenida esta rivalidad, y la bann Nicola recluta a los mejores niños mudos de sus orfanatos para que estudien las enseñanzas del Hacedor y se conviertan en ladrones de secretos en La Oreja de Andraste.

LA OREJA DE ANDRASTE

El corazón espiritual del Albañal, un barrio de clase obrera en Denerim, es una pequeña capilla conocida como La Oreja de Andraste. Después de que la antigua capilla se quemara y el barrio careciese de una durante casi dos años, la bann Nicola financió la construcción de una nueva capilla que sirviera en la zona. La Oreja de Andraste no atrae a feligreses destacables y recibe muy pocos fondos de la institución de la Capilla, pero en el Albañal sirve como un refugio espiritual muy apreciado.

La capilla es más conocida por su condición tradicional de "Oreja de Andraste", y recibe su nombre de este hecho; en ella los feligreses locales salvan sus almas un día concreto

a la semana liberándose de la carga de todos los actos de maldad que hayan cometido o de los que se hayan enterado contándose en secreto a los hermanos y hermanas de la capilla, que son mudos en su totalidad. Estos secretos y confesiones son transcritos por los sacerdotes, pues la mayoría de los feligreses del Albañal son analfabetos, y sellados en la Caja de la Llama Purificadora, un contenedor sagrado que hay en el frente de la capilla. Es un hecho conocido que antes del siguiente amanecer, la madre de la capilla quema todas las anotaciones sin leerlas, esparciendo las cenizas al aire, enviando los secretos a través del viento para que solo puedan ser escuchados por el espíritu de Andraste. Casi todos los feligreses de La Oreja de Andraste informan de una felicidad enorme y espiritual en el acto de confesión, una sensación que hace que regresen una y otra vez en busca de sus servicios semanales y que los vuelve excepcionalmente leales a este pilar del barrio.

La Oreja de Andraste es dirigida por la madre Gabriella, una mujer seria y diligente que no es muda pero que se crió en uno de los orfanatos de Baranti. La ayudan tres sacerdotes, salidos también de los orfanatos, que son supervivientes mudas de las depravadas ceremonias de años anteriores de la Lengua Silenciada. Todos se toman en serio su trabajo, y todo el que asiste a la Oreja de Andraste alberga una fe plena y absoluta en su honestidad y piedad.

En realidad, claro está, los papeles quemados están en blanco, y los secretos escritos encuentran el camino hasta los jefes de espías de la bann Nicola.

Los hermanos y hermanas mudos de la capilla fueron seleccionados para la tarea debido a su propensión a seguir órdenes y no hacer preguntas. Aun así, a pesar de que están agradecidos ante el modo en que la bann Nicola los ha ayudado en sus desgraciadas vidas, son leales a la capilla y no están al corriente de la traición de secretos de La Oreja de Andraste.

La madre Gabriella es extremadamente pía, pero fue atrapada hace mucho. Mientras servía como hermana en una capilla diferente durante la ocupación orlesiana, se le ordenó informar a sus superiores de los secretos de ciertos fereldenos problemáticos, secretos revelados de manera confidencial. Joven e impresionable, Gabriella hizo lo que se le ordenó. La mayoría de aquellos a quienes traicionó, además de sus respectivas familias, fueron torturados y asesinados. Cuando la reverenda madre de Gabriella la asignó a dirigir una capilla en el Albañal algunos años después, Gabriella lo vio como una señal del Hacedor de que iba a tener una oportunidad de limpiar su alma acosada por la culpa. Pero la madre Gabriella no tardó en descubrir que alguien conocía sus indiscreciones pasadas y esperaba que continuase compartiendo los secretos de sus feligreses. Le atormenta su propia incapacidad de escapar de esta situación, pero no ve ninguna salida, y cree que en general está haciendo más bien que mal en el Albañal.

La tarea de reunir secretos en La Oreja de Andraste se ha visto facilitada en gran medida gracias a un artefacto mágico de Tevinter presente en la capilla. Esta estatua de piedra blanca con la forma de un gato hace que la gente se sienta genuinamente feliz cuando cuenta secretos cerca de ella. La bann Nicola pagó una pequeña fortuna por la reliquia durante su juventud, pero ha valido cada moneda de cobre invertida, pues hace que los lugareños sigan volviendo una semana tras otra para alimentar inadvertidamente el canal de espionaje de la bann Nicola con lo que saben.

LA SOCIEDAD PARA LA RESTAURACIÓN DEL GOBIERNO IMPERIAL

No todo el mundo quedó satisfecho con el fin del gobierno orlesiano en Ferelden. Durante tres cuartos de una era, los nobles orlesianos emprendedores se desplazaron hasta Denerim para buscar fama y fortuna, y se convirtieron en el corazón de la aristocracia de la capital. Cuando Meghren fue derrocado, muchos de estos nobles orlesianos fueron asesinados por turbas enfurecidas de Fereldenos. Aquellos que sobrevivieron a la purga y permanecieron en Denerim se vieron obligados a jurar lealtad ante el rey Maric. Aunque fueron obligados a entregar sus tierras, la mayoría de ellos recibió una compensación en función de lo que el rey Maric creyó justo. Muchos de estos orlesianos enriquecidos pero despojados de tierras se quedaron en Denerim y se convirtieron en comerciantes, alterando sus nombres para sonar más fereldenos.

Un núcleo de estos orlesianos expatriados formó la Sociedad para la Restauración del Gobierno Imperial. Aunque nominalmente se dedican a la restauración de un rey orlesiano en Ferelden, en realidad los restauracionistas son principalmente un club social. Sus ricos miembros tienen vidas cómodas y no desean arriesgar su comodidad con la revolución. Aun así, la existencia del grupo constituye técnicamente una traición, por lo que los restauracionistas se cuidan en permanecer ocultos.

Aunque la mayoría de los restauracionistas tienen nombres fereldenos, cada miembro elige un nombre orlesiano que

utilizará en los asuntos secretos. Así, Osgood el pescadero podría ser conocido entre sus camaradas secretos como "Guillaume".

En esencia, los restauracionistas controlan el gremio de comerciantes. Recientemente, sus esfuerzos concertados por mantener altos sus beneficios han resultado en mayores precios de venta para los bienes importados. Aunque esto tiene escasos efectos para los plebeyos, los nobles encuentran últimamente los precios de los lujos y las mercancías a granel más elevados de lo que desearían. La bann Nicola se siente especialmente irritada ante esta situación, pues mantener su red de espionaje es muy caro.

SER BASIL, EL BASTARDO

Ser Basil es un restauracionista de treinta y pocos años, hijo de una prostituta elfa y un bann orlesiano llamado Luc. Cuando Basil nació, la bann Nicola se ofreció a encargarse del escándalo inminente del noble internando a Basil en uno de sus orfanatos.

Cuando Basil fue adulto, la bann Nicola le habló de su herencia y lo arregló todo para que sirviese a un arl en las tierras exteriores de Ferelden. Pronto alcanzó el título de caballero.

Siendo ahora un noble, ser Basil ha regresado a Denerim. Un jefe de espías de la Bann Nicola, Crannoch, lo ayudó en secreto a encontrar el camino hasta los restauracionistas. Ser Basil ha demostrado ser un miembro dedicado y leal, eligiendo para sí mismo el sobrenombre "Xavier". Crannoch también se aseguró de que ser Basil se enterase de que las tierras de su padre le habían sido entregadas a un bann fereldeno llamado Gordon Curwen después de que este asesinara al padre de ser Basil.

El bann Curwen tiene una hija, Tanith. En los próximos días, la bann Nicola celebrará un gran baile para anunciar públicamente el compromiso de Tanith con Adric, nieto de la bann Nicola y heredero de la casa Baranti.

La bann Nicola ha invitado a ser Basil al evento, a sabiendas de que este desea rectificar el deshonor de su familia convenciendo al bann Curwen de que le ofrezca la mano de Tanith a él. Ser Basil se enterará en la fiesta de que Tanith ha sido prometida a Adric en su lugar, pero las maquinaciones de la bann Nicola llevarán las cosas un paso más allá: ella ha contratado a una asesina elfa para que mate al bann Curwen, a Tanith e incluso a su propio nieto Adric. Su plan es que ser Basil descubra los cuerpos y sea acusado por su propia escudera, que trabaja en secreto para la bann Nicola, de haber contratado a la asesina para eliminar a Curwen y a Adric y de matar él mismo a Tanith tras la negativa de este ante su oferta de matrimonio.

Además de eliminar a un nieto problemático, la bann Nicola espera cargar a los restauracionistas y a los elfos de la ciudad con la responsabilidad definitiva de la trama de asesinato, incitando a la purga de ambos colectivos. La posición de su casa ascenderá por haber sacado a la luz unas maquinaciones tan viles, y en consecuencia ella obtendrá un mayor control sobre el comercio en Denerim. Implicar a los elfos supone un extra útil. La bann Nicola sabe que el rey lleva tiempo buscando una buena excusa para purgar la elfería, y está segura de que se mostrará agradecido si ella puede proporcionársela.

PNJ IMPORTANTES

Las próximas secciones proporcionan estadísticas y detalles sobre los PNJ más importantes.

BANN NICOLA BARANTI

La bann Nicola Baranti es una mujer fereldena de setenta y tantos años, físicamente frágil pero dotada de una voluntad excepcionalmente fuerte. Resulta absolutamente encantadora y proyecta una imagen cercana a la santidad. Aunque es claramente orgullosa, cultiva una sensación pública de buen humor, riéndose de sus propios defectos, lo que la hace fácil de apreciar. Esto es una actuación; en privado, monta en cólera invariablemente ante los defectos percibidos, pero nunca permite que su máscara pública se desprenda. A la bann Nicola la aterroriza la humillación pública, y por ello ha construido una armadura social de aparente buena voluntad.

La bann Nicola se rodea de individuos que resulten encantadores y brillantes (hasta cierto punto), pero no especialmente inquisitivos; buenos conversadores que no se entrometan, esencialmente. Sus criados son más amables y físicamente atractivos que la mayoría en Denerim; no tolera la crueldad en sus guardas o criados, y despide a todo el que pudiera arruinar su buena reputación.

BANDO

Bando, el secretario social y consejero de la bann Nicola, es un enano que prefiere no hablar sobre los motivos por los que se marchó de Orzammar, más allá de decir: "Había una mujer implicada". Es completamente leal y cuenta con toda la confianza de la bann Nicola. Es preciso en sus palabras y acciones, y destaca por organizar exitosos eventos sociales bajo la presión aplastante del tiempo y el ego. Todo el que desee hablar con la bann Nicola deberá satisfacer primero a bando.

ADRIC BARANTI

Adric es el único nieto de la bann Nicola. Un guerrero orgulloso, también es un mujeriego atractivo y encantador que disfruta de su condición de celebridad local.

Adric es más listo de lo que aparenta, y ha entendido una fracción suficiente de las intrigas de su madre como para sospechar que ella estuvo detrás de la muerte de sus padres. Ha heredado la fría ambición de su abuela sin su sed de aclamación pública. Aunque aún no ha actuado en contra de la bann Nicola, cree que ese día llegará. Un oportunista sin escrúpulos, no dudará en hundir la sociedad de Denerim en el caos si así debe ser. Puede ser tanto un aliado como un enemigo de los PJ, en función de cómo actúen con él.

BANN NICOLA BARANTI

Encantadora aristócrata y astuta mente maestra.

ATRIBUTOS Y CONCENTRACIONES

ASTUCIA 5 (SABER CULTURAL); COMUNICACIÓN 8 (ENGAÑO, NEGOCIACIÓN, PERSUASIÓN, SEDUCCIÓN); CONSTITUCIÓN -1; DESTREZA 0; FUERZA -2; MAGIA -1; PERCEPCIÓN 6 (EMPATÍA); VOLUNTAD 0 (CORAJE, DISCIPLINA).



A Adric no le apasiona la idea de que su matrimonio sea concertado; tampoco es que se haya molestado en conocer a Tanith. Ha empezado a aliviar su disgusto alardeando de sus conquistas románticas delante de su abuela.

CRANNOCH

Crannoch es el jefe supremo de espías de la bann Nicola, fanáticamente leal. Un hombre entrecano de sesenta y tantos años, Crannoch no aparece personalmente en esta aventura, pues actualmente está en Orzammar, administrando los negocios de su señora. Crannoch conoce, comprende y aprueba todo plan secreto que la bann Nicola orquesta.

Crannoch supone un excelente antagonista recurrente para los PJ si estos derrotan a la bann Nicola. Está por ver si su lealtad se ve transferida a Adric en caso de muerte o destitución de la bann Nicola.

BANDO

Secretario social de la bann Nicola.

ATRIBUTOS Y CONCENTRACIONES

ASTUCIA 3 (SABER CULTURAL, SABER RELIGIOSO); COMUNICACIÓN 5 (ENGAÑO, ETIQUETA, PERSUASIÓN); CONSTITUCIÓN 2 (VIGOR); DESTREZA 0; FUERZA 2; MAGIA -2; PERCEPCIÓN 3 (EMPATÍA); VOLUNTAD 2 (DISCIPLINA).

ADRIC BARANTI

Mujeriego, heredero y diletante.

ATRIBUTOS (CONCENTRACIONES)

2	ASTUCIA
4	COMUNICACIÓN (ENGAÑO, PERSUASIÓN)
3	CONSTITUCIÓN
4	DESTREZA (HOJAS LIGERAS, MONTAR)
4	FUERZA (HOJAS PESADAS)
0	MAGIA
1	PERCEPCIÓN
1	VOLUNTAD (CORAJE)

VALORES DE COMBATE

VELOCIDAD	SALUD	DEFENSA	ARMADURA
14	60	14	10

ATAQUES

ARMA	ATAQUE	DAÑO
ESPADA BASTARDA	+6	2D6+5
ESPADA CORTA	+6	1D6+6

APTITUDES

PROEZAS PREDILECTAS: *Ataque relámpago, Golpe doble.*

APTITUDES DE CLASE (GUERRERO 5): *Bonificación a las proezas (Golpe doble 3 PP).*

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

GRUPOS DE ARMAS: *Arcos, Hojas ligeras, Hojas pesadas, Pelea.*

EQUIPO

CORAZA PESADA, ESPADA BASTARDA, ESPADA CORTA.

MARISSA

Jefa de espías de bajo rango y maga.

ATRIBUTOS (CONCENTRACIONES)

3	ASTUCIA (SABER ARCANO, SABER HISTÓRICO)
2	COMUNICACIÓN (ENGAÑO)
1	CONSTITUCIÓN
4	DESTREZA (HOJAS LIGERAS)
0	FUERZA
4	MAGIA (LANZA ARCANO)
2	PERCEPCIÓN
3	VOLUNTAD (DISCIPLINA)

VALORES DE COMBATE

VELOCIDAD	SALUD	DEFENSA	ARMADURA
14	36	14	0

ATAQUES

ARMA	ATAQUE	DAÑO	ALCANCE
ESPADA CORTA	+4	1D6+2 (MITAD DE DAÑO)	-
LANZA ARCANO	+6	1D6+6	16 METROS

APTITUDES

POTENCIA MÁGICA: 14 **Maná:** 36

PROEZAS PREDILECTAS: *Atravesar armadura, Golpe poderoso.*

APTITUDES DE CLASE (MAGO 4): *Lanza arcana, Lanza sortilega.*

TALENTOS: *Contactos (Experto), Erudición (Aprendiz), Lingüística (Aprendiz-Orlesiano).*

GRUPOS DE ARMAS: *Bastones, Pelea.*

HECHIZOS: *Armadura de roca, Brazo invernal, Debilidad, Estallido de llamas, Glifo de parálisis.*

EQUIPO

VARITA, ESPADA CORTA, DIARIO DE CONFESIONES (CONSULTA LA CUARTA PARTE: 3. LA ÚLTIMA ASOCIACIÓN).



MARISSA

Marissa es una jefa de espías de bajo rango de la bann Nicola. Otra de las huérfanas de la bann, Marissa creció como hija adoptiva de Crannoch. Aunque es peligrosa y astuta, no le es tan leal a la bann Nicola como Crannoch, y en última instancia dirá lo que sabe de la bann Nicola a cambio de su vida y (si puede) la seguridad de su amante, Lorraine, escudera de ser Basil.

CAPITÁN BRAEDON

El capitán Braedon es el jefe de la guardia de la casa de la bann Nicola. Es un hombre robusto de cuarenta y tantos años, serio y carismático, honorable y recio, y propenso a enfurecerse cuando se lo molesta. Braedon es un enemigo extremadamente peligroso, y es devotamente leal a su señora. No sabe de ninguno de los planes de chantaje de la bann, pero hacerlo no cambiaría mucho su perspectiva; las relaciones entre los nobles implican asuntos extraños, y se alegra de no entenderlos y de no estar involucrado personalmente en ellos. Por otro lado, si recibe pruebas de la implicación de la bann Nicola en las perversas actividades de la Lengua Silenciada, se enfurecerá tanto que tal vez

podría ser incitado a atravesar a su señora con la espada... tras lo cual probablemente se suicidaría dada su propia implicación, por muy inadvertida que fuese, en la recurrente danza de la casa Baranti con el culto en Denerim.

Es concebible que Braedon pueda morir en la **Primera parte: La Capilla de la Lengua Silenciada**. Si eso ocurre, los diversos papeles que asume en encuentros posteriores recaerán sobre varios asociados y empleados diversos de la bann Nicola.

TRAMAS SECUNDARIAS OPCIONALES

La bann Nicola ha estado ocupada durante años, y el número de intrigas que ha concebido para hacer que la casa Baranti tenga buena imagen desafía la imaginación. A continuación se incluye una muestra de tramas pasadas. Cualquiera de ellas puede introducirse en **Una frágil red** como una trama secundaria opcional, en la que los supervivientes o partes perjudicadas pedirán ayuda a los PJ para descubrir la verdad sobre lo que les ha ocurrido.

INCENDIO

Los edificios de Denerim están muy apretados unos con otros, y de vez en cuando estallan incendios importantes. Crannoch ha pagado a pirómanos en más de una ocasión para que provoquen tales conflagraciones, normalmente en los barrios bajos o en partes de la ciudad poseídas por gente cuya propiedad es deseada por la bann Nicola. Normalmente, los guardas de la casa Baranti son enviados para ayudar a controlar el incendio y poner a salvo a los inocentes, lo que redundará en una mayor gloria para la familia. Con frecuencia, los enemigos de la bann Nicola han sido falsamente incriminados en estos actos de incendio provocado.

ASESINATO

Ser lo bastante importante como para ser objetivo de un asesinato resulta bastante prestigioso, y de vez en cuando los jefes de espías de la bann Nicola ingenian un falso atentado contra su vida. Estos tienen lugar en zonas marcadamente públicas; lo mejor para propagar la noticia de su fortuita supervivencia (por no mencionar el heroísmo de sus guardaespaldas).

PLAGA

Hace casi cuarenta años, los agentes de la bann Nicola envenenaron los pozos de la elfería para después "investigar" y proporcionar una cura para la plaga antes de que perecieran más de unos pocos cientos. A día de hoy, los elfos más viejos siguen agradecidos por la amabilidad que ella les mostró durante su época de necesidad. Gran parte de las propiedades de la bann Nicola en Denerim fueron compradas a

CAPITÁN BRAEDON			
Noble jefe de la guardia de la casa Baranti.			
ATRIBUTOS (CONCENTRACIONES)			
0	ASTUCIA (SABER MILITAR)		
3	COMUNICACIÓN (LIDERAZGO)		
2	CONSTITUCIÓN (VIGOR)		
3	DESTREZA (HOJAS LIGERAS, MONTAR)		
5	FUERZA (HOJAS PESADAS)		
-1	MAGIA		
1	PERCEPCIÓN		
3	VOLUNTAD (CORAJE)		
VALORES DE COMBATE			
VELOCIDAD	SALUD	DEFENSA	ARMADURA
13	40	15	10
ATAQUES			
ARMA	ATAQUE	DAÑO	ALCANCE
BALLESTA	+1	2d6+2	30/60 METROS
DAGA	+5	1d6+6	-
ESPADAS LARGAS	+7	2d6+5	-
APTITUDES			
PROEZAS PREDILECTAS: <i>Desarmar, Postura defensiva.</i>			
APTITUDES DE CLASE (GUERRERO 4): <i>Bonificación a proezas (Golpe doble 3 PP).</i>			
TALENTOS: <i>Combate con arma y escudo (Experto), Combate con un arma (Aprendiz), Entrenamiento con armaduras (Experto).</i>			
GRUPOS DE ARMAS: <i>Arcos, Hojas ligeras, Hojas pesadas, Lanzas, Pelea.</i>			
EQUIPO			
CORAZA PESADA, ESCUDO MEDIANO, ESPADA LARGA, DAGA, BALLESTA, 20 VIROTES.			

precios irrisorios a habitantes de la ciudad que huían de la abominable enfermedad.

HUNDIMIENTO DE BARCOS

Con cierta frecuencia, los agentes de la bann Nicola contratan saboteadores para que hundan navíos mercantes que hacen escala en el puerto de Denerim durante las tormentas. Los marineros de la casa Baranti suelen estar cerca para rescatar a los supervivientes, y los marineros rescatados son siempre alojados gratuitamente en propiedades Baranti cercanas al puerto hasta que pueden volver a tenerse en pie. La pérdida más reciente fue un barco llamado *Daga de Sal*, hundido hasta el fondo del puerto a principios del presente año.

MONSTRUOS

Siempre que la bann Nicola tiene la sensación de que las adulaciones que recibe por parte del público están disminuyendo, importa monstruos a escondidas desde cualquier otro lugar de Thedas y los suelta en la ciudad. Sus aventureros patrocinados de ese momento son despachados para que den caza a las criaturas antes de que mueran demasiados

MOTIVACIONES PROBLEMÁTICAS DE LOS PJ

Las aventuras como **Una frágil red**, que se centran principalmente en las intrigas entre personajes, son diferentes de aquellas cuyos principales desafíos son marciales o físicos. Una de las diferencias críticas es que a menudo, una pequeña decisión por parte de los PJ puede ser suficiente para hacer descarrilar tus planes mejor concebidos y mandar la partida en una dirección totalmente imprevista. Esto no es ni bueno ni malo; simplemente *es*. Y para que *Dragon Age* funcione como un juego en el que los PJ se vean obligados a tomar decisiones morales y vivir con las consecuencias, *debe ser*.

Hay al menos dos aspectos en **Una frágil red** que son particularmente susceptibles de provocar que los jugadores tomen decisiones que hagan descarrilar la trama de esta manera.

El primero es que los jugadores podrían no sentirse lo bastante motivados por la situación de ser Greta (o las dificultades de Andiel) como para implicarse en la investigación de quién está chantajeando a ser Greta. Si sencillamente rechazan esta misión, puede que esto parezca una barricada que pone toda la aventura en punto muerto.

El segundo es que incluso después de descubrir que la bann Nicola está envuelta en actividades viles, a los PJ podría simplemente no importarles, dándole más importancia a su propia comodidad financiera que a cualquier implicación moral de los cuestionables actos de la bann Nicola.

Ambos problemas, además de otros similares que pueden surgir tanto en **Una frágil red** como en cualquier otro momento de tu campaña de *Dragon Age*, pueden solucionarse siguiendo una de dos aproximaciones generales.

La primera consiste en limitarse a improvisar de forma lógica a partir de la situación actual, alejándote de tus planes originales tanto como requiera la lógica y el dramatismo. Si los PJ deciden no aceptar la tarea que Andiel les presenta, ¿qué pasa? Simplemente, avanza hasta el siguiente evento, presentándoles alguna otra aventura. Si a los PJ no les preocupan los planes e intrigas de la bann Nicola cuando se enteran de ellos, que así sea. Será un buen momento para que les presentes una nueva misión que deban realizar para ella y que sea incluso más desagradable que la anterior. La ventaja de este acercamiento es que juega a favor del mayor punto fuerte de un juego de rol de mesa: que cualquier cosa que los jugadores imaginen puede suceder, tanto si alguien pensó en ello por adelantado como si no. La desventaja es que puede resultar insatisfactorio para los jugadores que estén acostumbrados a las historias bien acabadas que presentan las películas y las novelas.

La segunda aproximación consiste en incitar a los PJ a fin de reorientar los acontecimientos hacia la trama planeada. Como DJ, te limitas a imaginar la ruta más corta para poner a los PJ de nuevo en camino y se la pones delante hasta que las cosas vuelvan a ir en la dirección que prefieres. Si a los PJ no les preocupa el problema de Andiel, tal vez estarían más motivados si la propia ser Greta se dirigiese a ellos, ofreciéndoles más dinero o alguna oportunidad política que sabes que los héroes ambicionan. Si a los PJ no les alarma que la bann Nicola esté al tanto de los secretos de los confesionarios de La Oreja de Andraste, quizá se alarmen más cuando se enteren de algún modo que ella está planeando matar al bann Curwen. La ventaja de este acercamiento es que preserva mejor los preparativos que hayas podido hacer al leer esta aventura o al crear la tuya propia. La desventaja es que puede provocar que los jugadores se sientan manipulados, lo que puede deteriorar la ilusión de que son los dueños del destino de sus personajes heroicos.

Ninguno de los dos acercamientos (la improvisación o la incitación) es el bueno para todos los DJ, todos los grupos de jugadores, todas las aventuras o todas las situaciones. A veces lo más apropiado es una combinación de ambas estrategias a la hora de resolver un problema de motivación de los Personajes Jugadores. Simplemente ten presentes ambas opciones, tanto en **Una frágil red** como en tus propias aventuras políticas, y emplea cada una de ellas según resulte apropiado.

ciudadanos. En el pasado, dichos monstruos han incluido arañas gigantes, cocodrilos de Korcari y un hombre lobo.

BANDIDAJE

En ocasiones, la bann Nicola financia a bandidos para que impidan que las caravanas lleven a Denerim algún bien en particular. Ella sigue proporcionando las existencias que tiene su casa de ese tipo de bien a precios razonables como muestra de caridad, y manda a sus guardas a exterminar a los bandidos.

DISPUTAS ENTRE NOBLES

De vez en cuando, la bann Nicola ha estimado conveniente provocar cuidadosamente que otras casas nobiliarias se

enfrenten entre ellas mediante la desinformación y los rumores infundados. Inevitablemente, ambas familias quedan debilitadas y cuando acaba el conflicto presentan una imagen egoísta y petulante.

AMENAZAS MILITARES EXTERNAS

La bann Nicola ha financiado a mercenarios extranjeros para que asalten Ferelden cuando tiene la impresión de que el rey ha permitido que las defensas nacionales se debiliten. Aunque técnicamente constituyen una traición, ella los ve como actos de gran patriotismo, dado que al final los ataques conducen a un fortalecimiento de las tropas de Ferelden y proporcionan un enemigo común al que sus habitantes detesten. Sus distracciones favoritas para tales asuntos son exaltados orlesianos manipulados con facilidad.

LA CAPILLA DE LA LENGUA SILENCIADA

La aventura empieza mientras los PJ caminan por las calles de Denerim poco antes de las doce de una noche con niebla. La madre Brianna ha enviado a la ciudad cuatro grupos de sectarios para que regresen con niños secuestrados y con lenguas frescas. Los PJ tropiezan con uno de esos grupos, que carga con un niño raptado al que le falta la lengua. Tras encargarse de estos evidentes malhechores, los héroes unen fuerzas con la guardia de la casa de la bann Nicola para derrotar a los otros grupos que se mueven por la ciudad. Los PJ llegan finalmente al cuartel general de los sectarios, donde se enfrentan a la trastornada líder del culto.

El objetivo principal de estos encuentros es presentar la casa Baranti como amigos y aliados de los PJ que persiguen hacer el bien en la ciudad, y darles a los personajes una razón para conocer a la bann Nicola. También proporciona una conexión entre la Capilla de la Lengua Silenciada, los orfanatos Baranti y la capilla de La Oreja de Andraste. Este será un importante conjunto de conexiones que los PJ comprenderán en un momento más avanzado de la aventura, cuando empiecen a sospechar que en realidad la casa Baranti podría estar organizando y financiando a estos sectarios.

Si alguno de los personajes es de Denerim, puede que ya conozca la buena reputación de la bann Nicola y de su casa, e incluso puede que conozca personalmente a algunos de sus guardas.

ENTORNOS: DENERIM

Probablemente, cualquier ciudad fereldena fuera al principio un fuerte o castillo solitario en el que la gente de la región podía reunirse en caso de un ataque. No obstante, con el paso de las décadas y las eras, los edificios se extienden más allá de estas fortificaciones a medida que los peligros de la guerra van disminuyendo. Este ha sido el caso de Denerim. El castillo principal sigue en pie, y de hecho se ha convertido en una fortaleza hecha y derecha, mientras que la ciudad ha crecido rápidamente a su alrededor.

Actualmente, la mayoría de las calles de Denerim están hechas de tierra prensada, y solo las más ricas están completamente adoquinadas. Los edificios, y por consiguiente las calles y los callejones, se han dispuesto desordenadamente, sin seguir ningún plan común. Como mucho, los edificios están dispuestos según sus funciones. Las posadas y tabernas se encuentran cerca de las puertas de la ciudad; los mercados están rodeados de tiendas, almacenes y casas gremiales; y en medio de todo esto, las casas están apiñadas prácticamente unas encima de otras.

La posición social puede medirse en función de lo cerca que se vive del Fuerte Drakon, el edificio más alto de Denerim. Cerca de la fortaleza pueden encontrarse haciendas de los nobles, amplias alamedas, bellas capillas, y los hogares de los príncipes mercaderes. Bajando más la colina, el barrio mercantil es el corazón del activo comercio de Denerim. Al barrio pobre, cerca de la base de la colina, se lo llama laberinto de forma muy acertada, además de estar mugriento tanto por el fango de las calles como por la falta de un sistema de alcantarillas apropiado. La peor parte del barrio pobre es la elfería, que está aislada del resto de la ciudad mediante una muralla.

Para los estándares civilizados, las ciudades fereldenas son anárquicas, y Denerim no es ninguna excepción. El gusto fereldeno por la libertad personal engendra una actitud permisiva respecto al cumplimiento de la ley y el comportamiento público en general. La Patrulla del Rey está más orientada a defender la ciudad y a mantener el orden que a garantizar el cumplimiento de las leyes, aunque con el paso del tiempo ha desempeñado esta última función de manera creciente, hasta cierto punto. Aun así, aunque las peores ofensas son reprimidas, los delitos menores se ignoran a menudo y la ciudadanía debe arreglárselas por su cuenta. El comercio carece casi por completo de regulación mientras se paguen los impuestos. Negocios tales como los burdeles y las salas de juegos no solo se toleran, sino que se cuenta con ellos.

ENTORNOS: EL ALBAÑAL

El Albañal, en el que tiene lugar la **Primera parte: La Capilla de la Lengua Silenciada**, es un vecindario de clase obrera compuesto por criados y trabajadores ubicado en el barrio pobre de Denerim, al oeste del barrio mercantil y al norte del río Drakon. Sus calles son planas y se inundan cuando llueve.

"Denerim, capital de Ferelden, empezó siendo un puesto de avanzada del antiguo Imperio de Tevinter. Sus magos erigieron una torre oscura en la ladera de una montaña, un símbolo del poder del Imperio. Cuando el Imperio se desvaneció, la torre pasó a manos de los teyrns que gobernaron la región durante un milenio. Hoy esa torre sigue en pie, conocida como Fuerte Drakon, reconocible inmediatamente para cualquier barco que se aproxime a la costa rocosa. La ciudad que ha florecido a su alrededor prácticamente ha sido tallada a partir de la ladera de la montaña sobre la que descansa, y durante la Era del Dragón, su población ha crecido más allá de la capacidad de la ciudad. Los atestados barrios, unidos unos a otros mediante una red de puentes, están contruidos prácticamente uno encima de otro. Las estrechas calles de los puertos inferiores tienen una cualidad casi laberíntica, y la elfería amurallada está tan superpoblada que se han requerido varias purgas tan solo en esta década para mantener el orden."

De En busca del saber: viajes de un erudito de la Capilla, del hermano Genitivi



El Albañal es más seguro que algunos vecindarios del barrio pobre porque los lugareños hacen lo posible por mantener fuera a los delincuentes y a la chusma para que sus hijos y hogares sigan siendo seguros. En ese sentido, el Albañal tiene mucho en común con la elfería: sus residentes se conocen y cuidan entre ellos mientras puedan hacerlo sin ponerse en peligro ellos mismos. Aun así, no es infrecuente que los lugareños insistan en viajar en grupos tras anochecer en aras de la seguridad, o que los extranjeros que pasan por allí contraten escoltas armados.

1. SECTARIOS EN LA NIEBLA

ENCUENTRO DE COMBATE

Los PJ se topan con sectarios de la Lengua Silenciada que llevan a una víctima reciente, un niño pequeño cuya lengua ha sido cortada recientemente.

Es una noche fresca y neblinosa en Denerim. Todas las antorchas y linternas con excepción de las más cercanas son brillantes manchas de luz flotando en el aire. La ciudad huele a perro mojado.

Con una niebla así, podéis oír a la gente acercándose mucho antes de verla. Habríaís pensado que la media docena aproximada de pares pies que resuenan en vuestra dirección en la oscuridad son guardas si no fuera por el horrible gorjeo.

Cinco personas salen de la niebla. Todas ellas llevan túnicas blanquecinas manchadas de sangre. Una de ellas lleva el cuerpo de un niño sobre el hombro.

Los sectarios son tres hombres y dos mujeres. El niño tiene ocho años, está inconsciente y su lengua le ha sido arrancada de la boca momentos antes. Deja que cada PJ declare su respuesta inmediata y ten en cuenta dichas acciones mientras el grupo de cinco se detiene:

Quando os ven, los cinco disminuyen el paso hasta detenerse. “Meteos en vuestros asuntos, extranjeros”, escupe el hombre fornido que lleva al niño. “Esta es la obra del Hacedor”.

Una **tirada de Percepción (Ver)** con NO 9 establece que el niño que llevan ha sufrido algún traumatismo espantoso; aún mana sangre de su boca.

Si se le pregunta, el hombre fornido habla en nombre del grupo mientras el resto rodea a los PJ con prisas evidentes. Se apresuran en volver a su cuartel general en la calle del Tonelero. Aunque no son conscientes de que ya están siendo seguidos, sin duda saben que los aguarda una persecución inminente.

Las respuestas del hombre fornido a las preguntas religiosas son dudosas: “¡Limpiamos a los impuros! ¡Hacemos que no sea pronunciada esa herejía que no puede quedarse por decir! ¡Fuera de nuestro camino, o la ira del Hacedor caerá también sobre vosotros!”. Una **tirada de Astucia (Saber religioso)** con NO 9 sugiere que en cuestión de doctrinas, estos aparentes secuestradores están sobre un terreno resbaladizo, por no decir más.

ATMÓSFERA NOCTURNA

Mientras los PJ estén al aire libre durante la **Primera parte: La Capilla de la Lengua Silenciada**, se verán afectados por las condiciones de niebla y oscuridad de esta noche en Denerim. Sufren una penalización de -2 a la mayoría de las tiradas de Percepción, así como a los ataques a distancia.

Si los héroes atacan a los sectarios, estos sacarán sus armas dejando caer al niño y lucharán hasta la muerte.

Después del combate, un PJ que supere una **tirada de Astucia (Curación)** con NO 7 descubre que la lengua del chico le ha sido cortada con un cuchillo. Una acción de curación, o un poco de magia sanadora, detiene su hemorragia y lo deja inconsciente. Las aplicaciones posteriores de magia sanadora lo despiertan, y empezará a gorjear alaridos aterrorizados.

En cuanto se tenga ocasión de reflexionar (en otras palabras, después del combate), un PJ que supere una **tirada de Astucia (Saber religioso)** con NO 15 recuerda que un culto conocido como la Capilla de la Lengua Silenciada parece surgir en Denerim cada pocos años, sin importar la eficacia con la que fuera exterminado la última vez. Su método de actuación, por lo que podrá recordar el PJ que haya tenido éxito, consiste en secuestrar niños y cortarles la lengua, normalmente asesinando a sus padres en el proceso. Nadie

SECTARIOS DE LA LENGUA SILENCIADA

Fanáticos religiosos desencaminados.

ATRIBUTOS (CONCENTRACIONES)

-1	ASTUCIA
2	COMUNICACIÓN
1	CONSTITUCIÓN
3	DESTREZA (HOJAS LIGERAS)
3	FUERZA
0	MAGIA
2	PERCEPCIÓN
1	VOLUNTAD (CORAJE, DISCIPLINA)

VALORES DE COMBATE

VELOCIDAD	SALUD	DEFENSA	ARMADURA
12	30	14	4

ATAQUES

ARMA	ATAQUE	DAÑO
DAGA	+5	1D6+4
ESPADA CORTA	+5	1D6+5

APTITUDES

PROEZAS PREDILECTAS: *Derribo (para poder huir de la escena).*

TALENTOS: *Combate con un arma (Aprendiz).*

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

EQUIPO

TÚNICA HOLGADA SOBRE ARMADURA DE CUERO PESADA, DAGA, ESPADA CORTA. SU LÍDER (EL QUE LLEVA AL NIÑO) TAMBIÉN TIENE LA LENGUA DEL CHICO Y UN TROZO DE PAPEL CON CUATRO DIRECCIONES, UNA DE ELLAS RODEADA CON UN CÍRCULO.



entiende especialmente la doctrina que hay detrás de sus acciones. La teoría más común es que el culto cree que algún día estos niños pronunciarán herejías contra el Hacedor. Nadie sabe cómo se seleccionan los niños.

Mientras los PJ intentan pensar lo que harán a continuación, se oyen más pasos acercándose por la calle. Momentos después, cuatro hombres vestidos con armaduras de malla pesada y armados con espadas surgen de la niebla, con el emblema de la casa Baranti engalanando sus escudos.

2. LA GUARDIA DE BARANTI

ENCUENTRO DE INTERPRETACIÓN

Los hombres de la casa Baranti llegan y solicitan la ayuda de los PJ para buscar a otros sectarios.

Oís los pies que corren antes de verlos, y entonces cuatro hombres vestidos con armaduras de malla pesada, espada en mano, surgen de la niebla. Se detienen al ver los cuerpos, y uno de ellos habla.

“Soy Braedon, capitán de la guardia de la casa de la bann Nicola Baranti”. Señala los cadáveres de los sectarios y prosigue: “Nos enteramos de que esos bastardos iban a salir otra vez esta noche. No hemos sido lo bastante rápidos para detener el primer rapto. Gracias al hacedor que vosotros os habéis encargado de él”.

Braedon saca un trozo de papel con cuatro direcciones, parecido al que acabáis de encontrar.

“Hay dos grupos más ahí fuera, y no queda tiempo. ¿Quiénes sois, gente? ¿Podéis ayudar?”

Las estadísticas del capitán Braedon se proporcionan en la sección de **PNJ importantes**. Las estadísticas de sus guardas de bajo rango aparecen en esta sección. Solo se necesita una **tirada de Astucia (Heráldica) con NO 7** para identificar correctamente los emblemas de la casa Baranti presentes en los escudos de los guardas.

Una **tirada de Percepción (Empatía) con NO 9** sugiere que Braedon está enfadado consigo mismo, probablemente por haber fracasado en detener dos raptos.

Si se le pregunta, Braedon explica más cosas acerca de su sospecha de que estos son sectarios de la Capilla de la Lengua Silenciada, y ofrece la información básica que los PJ pueden haber recordado o no gracias a la tirada del encuentro anterior.

Suponiendo que los PJ estén dispuestos a perseguir a los sectarios que quedan, Braedon propone un plan:

“Quedan dos direcciones más. Dirigíos a la de la calle del Charrán. Nosotros nos ocuparemos de la calle del Marbete, y dejaré a uno de mis hombres para que cuide del chico”. Refiriéndose al niño, añade en voz baja: “Venimos de su casa. Sus padres han sido asesinados”. Hace una mueca.

“Si no volvemos a vernos esta noche, buscadme mañana en el señorío de la bann Nicola Baranti. Os espera una recompensa”. Sin esperar a vuestro asentimiento, Braedon y sus hombres parten.

La dirección de la calle del Charrán está en el mismo barrio, a unas cinco manzanas en dirección al río.

GUARDAS BARANTI

Soldados profesionales al servicio de la bann Nicola.

ATRIBUTOS (CONCENTRACIONES)

0	ASTUCIA (SABER MILITAR)
0	COMUNICACIÓN
2	CONSTITUCIÓN (VIGOR)
2	DESTREZA (ARCOS)
4	FUERZA (HOJAS PESADAS)
0	MAGIA
0	PERCEPCIÓN
1	VOLUNTAD

VALORES DE COMBATE

VELOCIDAD	SALUD	DEFENSA	ARMADURA
12	40	14	7

ATAQUES

ARMA	ATAQUE	DAÑO	ALCANCE
BALLESTA	+4	2D6+1	30/60 METROS
DAGA	+2	1D6+3	-
ESPADA LARGA	+6	2D6+4	-

APTITUDES

PROEZAS PREDILECTAS: *Desarmar, Hostigar.*

TALENTOS: *Arquería (Aprendiz), Combate con arma y escudo (Aprendiz), Entrenamiento con armaduras (Aprendiz).*

GRUPOS DE ARMAS: *Arcos, Hojas pesadas, Lanzas, Pelea.*

EQUIPO

ARMADURA DE MALLA PESADA, ESCUDO MEDIANO, ESPADA LARGA, DAGA, BALLESTA, 20 VIROTOS.

APOSTATATA DE LA LENGUA SILENCIADA

ATRIBUTOS (CONCENTRACIONES)

2	ASTUCIA (CURACIÓN, SABER DE LA NATURALEZA)
1	COMUNICACIÓN (ENGAÑO)
0	CONSTITUCIÓN
2	DESTREZA (BASTONES)
-1	FUERZA
4	MAGIA (LANZA ARCANA)
1	PERCEPCIÓN
3	VOLUNTAD

VALORES DE COMBATE

VELOCIDAD	SALUD	DEFENSA	ARMADURA
12	25	12	4*

ATAQUES

ARMA	ATAQUE	DAÑO	ALCANCE
BÁCULO	+4	1D6	-
LANZA ARCANA	+6	1D6+4	16 METROS

APTITUDES

POTENCIA MÁGICA: 14 **MANÁ:** 26 (18**)

PROEZAS PREDILECTAS: *Hechizo potente.*

APTITUDES DE CLASE (MAGO 2): *Lanza arcana.*

HECHIZOS: *Armadura de roca, Bomba andante, Virote arcano, Voluta de hechizos.*

TALENTOS: *Erudición (Aprendiz), Quirurgía (Aprendiz).*

GRUPOS DE ARMAS: *Bastones, Pelea.*

*POR ARMADURA DE ROCA

**TRAS VOLUTA DE HECHIZOS Y ARMADURA DE ROCA

EQUIPO

BÁCULO, DAGA, VARITA.

3. SECTARIOS DE LA CALLE DEL CHARRÁN

ENCUENTRO DE COMBATE

Los PJ llegan a un secuestro en curso.

Si los PJ no se retrasan antes de llegar a la calle del Charrán, llegan mientras los sectarios están dentro de la casa y la familia sigue con vida. En ese caso, lee lo siguiente:

Mientras os acercáis, nada parece fuera de lo corriente en la casa de la calle del Charrán. El interior está oscuro salvo por una única luz tenue, probablemente de una única vela. Haced una **tirada de Percepción (Ver u Oír)**.

No obstante, si se ha dado cualquier retraso sustancial, los héroes llegarán después de que la lengua de la niña haya sido cortada y de que su familia haya sido asesinada. Si eso es lo que ha ocurrido:

A medida que os acercáis a la casa de la calle del Charrán, veis que la puerta delantera pende abierta y que el interior está a oscuras. ¿Qué hacéis?

El orden básico de los acontecimientos es el siguiente:

Cuando los cinco sectarios llegaron aquí (más o menos al mismo tiempo que los PJ hablaban con Braedon), su ruidosa entrada dio a la familia el tiempo suficiente para encerrarse en el dormitorio de su pequeña casa, pero es solo cuestión de tiempo que los sectarios consigan abrirse paso a través de la puerta atrancada.

Si los PJ no se han retrasado, llegan mientras tres sectarios están en la habitación delantera haciendo lo posible por derribar la puerta. Uno de sus compañeros está vigilando en el callejón trasero de la casa para evitar cualquier intento de escapatoria a través de las ventanas, mientras que el quinto, un mago apóstata, se prepara para lanzar un Virote arcano a la puerta.

La luz tenue no es una vela, sino la Voluta de hechizos activa del apóstata.

Un éxito en la **tirada de Percepción (Ver u Oír)** con **NO 11** revela una cantidad de información que depende del dado dragón. Si varios PJ superan la tirada de Percepción, comparte la información de la tabla **Secuestro sectario** hasta el mayor resultado del dado dragón que hayan obtenido, inclusive este último.

SECUESTRO SECTARIO

DADO
DRAGÓN

HECHO VISTO U OÍDO

- | | |
|-----|--|
| 1 | Oyes voces y alaridos amortiguados que provienen del interior. ¡Suena como si alguien estuviera pidiendo ayuda a gritos! |
| 2-3 | También puedes oír golpes y maldiciones, como si alguien estuviera intentando echar abajo una puerta. |
| 4-5 | La luz de la ventana no parpadea como lo haría una vela. Te parece que se trata de magia de algún tipo. Con una tirada de Astucia (Saber arcano) con NO 13 , puede determinarse el hecho de que la luz es una Voluta de hechizos. |
| 6 | Ves una sombra moverse a través de una pared próxima a la entrada del callejón que supones discurre tras la casa. Hay alguien ahí atrás. |

Los cuatro sectarios mundanos tienen las mismas estadísticas que aquellos contra quienes los héroes lucharon en la **Primera parte: 1. Sectarios en la niebla**. Las estadísticas del apóstata se proporcionan en esta misma sección.

Si son atacados, los sectarios responden luchando a muerte. Si estalla un combate audible entre los PJ y los sectarios en

el interior de la casa, su compañero del callejón trasero da la vuelta hasta la puerta delantera, con la esperanza de atacar a los héroes por detrás.

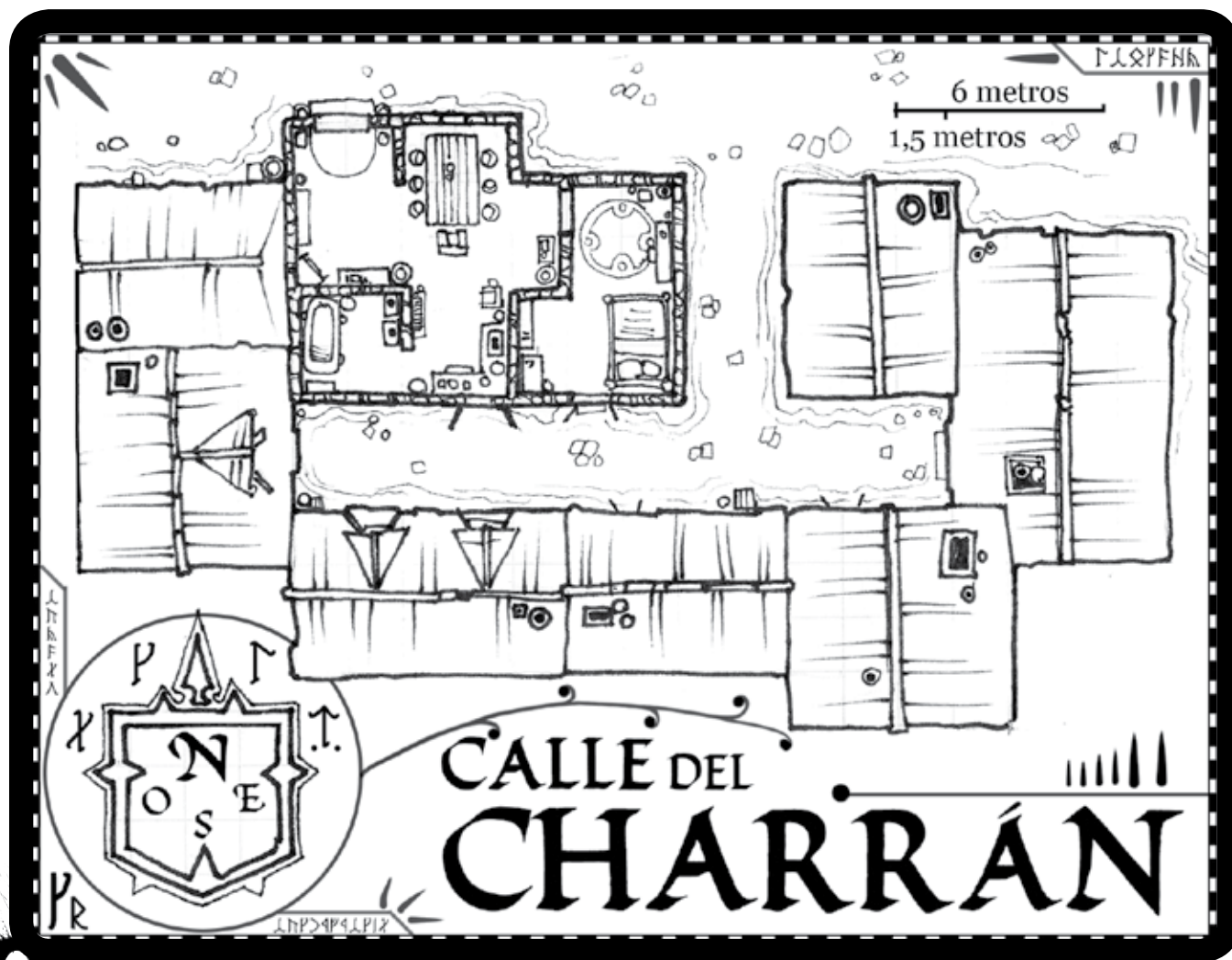
La chica marcada como objetivo de los sectarios se llama Tessa. Ni ella ni sus padres estibadores, Hother y Lania, tienen idea del motivo por el que han podido ser elegidos para este ataque. Son una familia pobre sin ninguna distinción especial, y permanecen dentro del dormitorio cerrado con barricadas hasta ser asesinados por los sectarios o convencidos por los PJ que superen una **tirada de Comunicación (Persuasión) con NO 11**. Mientras tanto, siguen chillando y pidiendo ayuda a gritos.

El apóstata tiene una nota como la que los PJ encontraron en el callejón y la que Braedon sujetaba en la mano, salvo que es la dirección de la calle del Charrán la que está rodeada. Sin embargo, en esta hay algo más garabateado en el dorso:

¡Las Lenguas Silenciadas No Dicen Herejías! Llévese a la Madre Brianna. Final de la Calle del Tonelero.

Si los PJ se han demorado en su llegada a la calle del Charrán y descubren la puerta de la casa abierta de par en par, habrán llegado demasiado tarde. Hother y Lania yacen muertos y Tessa no está. Tienes dos opciones:

- Puedes permitir que los PJ realicen una **tirada de Percepción (Oír) con NO 11** para oír el sonido de los sectarios marchándose de la escena con Tessa echada al hombro; presumiblemente suceda una persecución.



- Alternativamente, puedes permitir que los PJ simplemente fracasen. En ese caso, los PJ conocen a la bann Nicola, suponiendo que vayan a su casa señorial esa misma noche o al día siguiente, en circunstancias menos triunfantes, y se enteran de que todavía no se sabe nada de Braedon ni del par de guardas que se llevó a la calle del Tonelero.

Asumiendo que los PJ encuentren la nota, es probable que a continuación sigan la pista que los lleva a la calle del Tonelero.

4. LA CAPILLA DE LA LENGUA SILENCIADA

ENCUENTRO DE EXPLORACIÓN Y DE COMBATE

Los PJ entran en la capilla de la Lengua Silenciada y se enfrentan a la enloquecida madre Brianna.

El cuartel general de la Capilla de la Lengua Silenciada se encuentra en un edificio abandonado al final de la calle del Tonelero, en el extremo norte del Albañal, directamente contra la muralla septentrional de la ciudad.

Tras derrotar a los sectarios en la calle del Marbete, Braedon y los guardas Baranti llegaron antes que los PJ a la calle del Tonelero. Para su desgracia, los dejaron inconscientes

y fueron arrastrados escaleras arriba para ser sacrificados cuando le resulte conveniente al culto.

Cuando llegan los PJ:

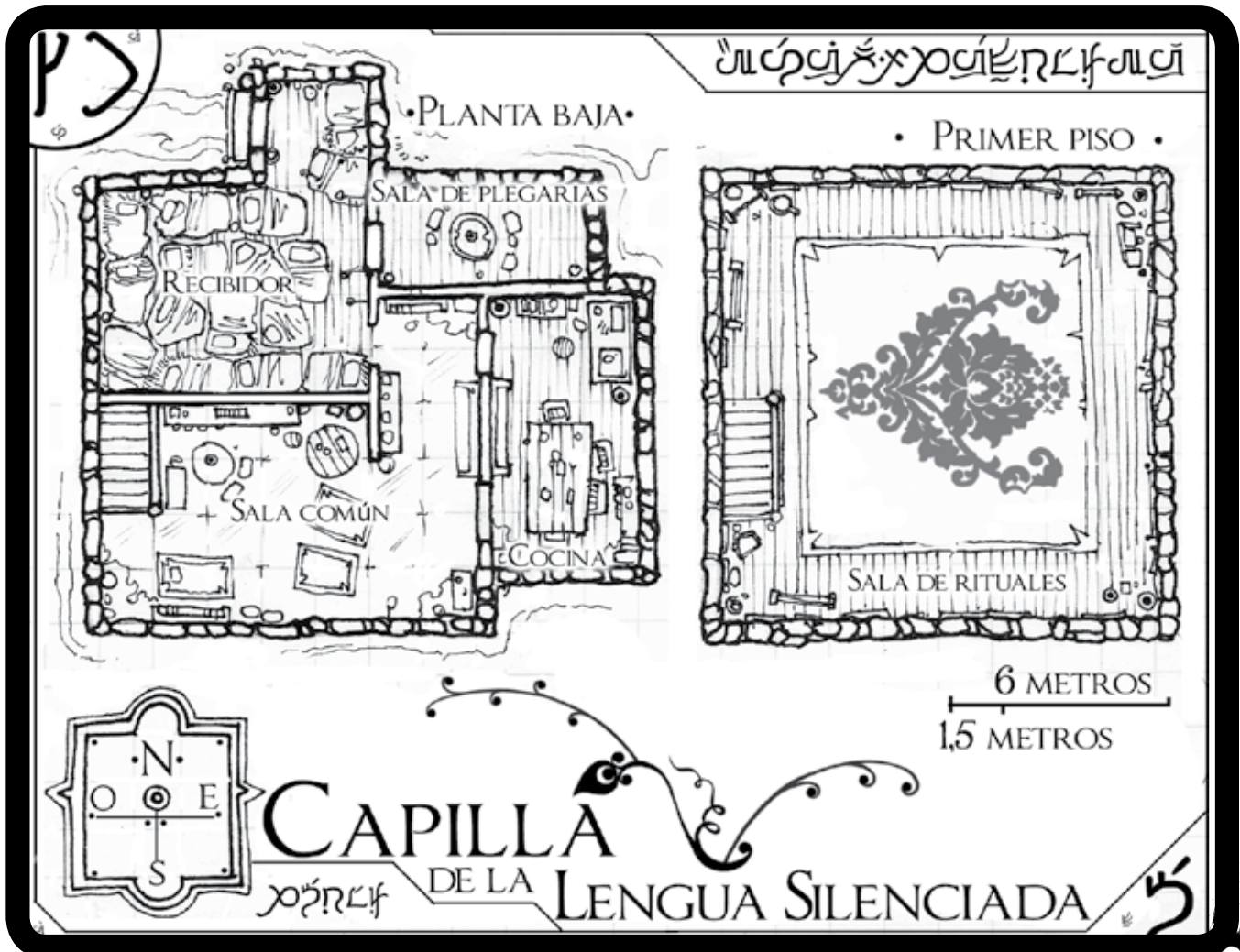
Desde el exterior, el edificio que hay al final de la calle del Tonelero no parece distinto de los que lo rodean. Es de piedra, está apoyado directamente en la muralla de la ciudad, tiene dos pisos de altura y solo tiene una puerta.

¿Cuál es vuestro plan?

Las siguientes secciones describen las diversas cámaras y habitaciones que se muestran en el mapa de la capilla de la Lengua Silenciada.

RECIBIDOR

Esta sala, iluminada por antorchas de luz trémula, apenas está amueblada. El mugriento suelo está cubierto por cerca de dos docenas de catres de paja. Dos sectarios aguardan aquí, a la espera de que regresen los secuestradores. Son algo mejores luchando que los sectarios a los que los héroes se han enfrentado hasta el momento, y dado que acaban de sobrevivir al ataque de Braedon, se han puesto sus armaduras y llevan las armas en la mano, cosa que normalmente no harían aquí, solo por si las moscas. Sus estadísticas se proporcionan en esta sección. Luchan hasta la muerte.





COCINA

Esta mugrienta sala, infestada de insectos e incrustada de restos de comida, se utiliza como cocina comunal.

SALA DE PLEGARIAS

Esta sala de meditación tiene un suelo de madera desnuda y carece de iluminación. Es utilizada por los sectarios para implorar sabiduría; en realidad, la meditación que se practica aquí hace que a la madre Brianna le resulte más sencillo influenciar sus mentes. Un pequeño cristal empleado en meditación está situado en el centro exacto de la estancia, y vale 90 mp.

SALA COMÚN

Los sectarios de la Lengua Silenciada utilizan esta lóbrega estancia para sentarse, hablar y rezar. Si los tres sectarios muertos de la esquina y la sangre sin coagular del suelo indican algo, es que recientemente ha habido un combate aquí. Una **tirada de Percepción (Ver) con NO 11** sugiere que los patrones y la cantidad de sangre proceden de otros cuerpos aparte de los tres cadáveres que quedan; aquí es donde Braedon y sus hombres lucharon contra los tres sectarios muertos y los dos supervivientes del recibidor.

SALA DE RITUALES

La gran habitación que hay escaleras arriba carece de muebles, pero casi cincuenta espejos se alinean en las paredes, reflejando el interior de la sala en una miríada de ángulos extraños y perturbadores. Cuando los PJ entran:

El piso de arriba se compone de una única estancia carente de muebles, cuyas paredes están cubiertas de docenas, tal vez incluso cientos, de espejos de todas las formas y descripciones. En el centro de la habitación está de pie una esbelta y bella mujer, rotando lentamente sobre sí misma, balanceándose atrás y adelante, admirando sus muchos reflejos. Braedon y otros dos guardas Baranti inconscientes yacen a sus pies. La mujer se vuelve hacia vosotros con una sonrisa angelical en el rostro.

“Bienvenidos a la Capilla de la Lengua Silenciada, donde se entonan los cánticos del Hacedor y toda blasfemia se elimina de raíz. ¿Habéis silenciado las lenguas de los perversos? ¿Me habéis traído a mis niños?”. Su mirada se vuelve dura de repente. “¿Dónde está vuestra ofrenda?”, inquiera.

MADRE BRIANNA

Una desgraciada joven poseída por un espíritu loco del Velo.

ATRIBUTOS (CONCENTRACIONES)

4	ASTUCIA (ENGAÑO, SEDUCCIÓN)
4	COMUNICACIÓN
2	CONSTITUCIÓN
3	DESTREZA
5	FUERZA
6	MAGIA
2	PERCEPCIÓN
4	VOLUNTAD

VALORES DE COMBATE

VELOCIDAD	SALUD	DEFENSA	ARMADURA
13	60	13	0

ATAQUES

ARMA	ATAQUE	DAÑO
GARRAS	+5	1D6+5

APTITUDES

ENCANTO: La madre Brianna es sobrenaturalmente persuasiva. Mientras pueda hablar, cada asalto puede realizar una **TIRADA ENFRENTADA DE COMUNICACIÓN (SEDUCCIÓN)** CONTRA **VOLUNTAD (DISCIPLINA)** contra un único objetivo, o una **TIRADA ENFRENTADA DE COMUNICACIÓN (ENGAÑO)** CONTRA **VOLUNTAD (DISCIPLINA)** contra todos los objetivos que puedan oírla. Además, recibe un +2 adicional al primer tipo de tirada porque esta le permite concentrar su poder contra una única víctima. Todo PJ que sea superado por la madre Brianna en una tirada de Engaño no podrá atacarla durante un número de asaltos igual al resultado del dado dragón de su tirada. Un PJ a quien ella supere en una tirada de Seducción irá aún más lejos, defendiéndola físicamente de los ataques durante una cantidad similar de asaltos.

GARRAS SOBRENATURALES: Las garras de la madre Brianna infligen daño penetrante.

RESISTENCIA A LA MAGIA: La madre Brianna obtiene un +3 a las tiradas que deba realizar para resistir hechizos u otros efectos mágicos.

EQUIPO

NINGUNO.

Si los PJ se disponen a atacar inmediatamente, la madre Brianna (pues en efecto es ella) intenta tratar con ellos. Quiere que comprendan que ella es un espíritu valeroso que hace la obra del Hacedor purgando a los inicuos y a los profanos antes de que puedan pecar. Si se ve presionada, ofrece marcharse sin luchar. Si los PJ se niegan, ella planta su pie sobre el cuello de Braedon y les ofrece la vida de este a cambio de salvoconducto. Asegúrate de sacar el máximo partido posible a la aptitud de Encanto de la madre Brianna (consulta su bloque de estadísticas, arriba) cuando dirijas sus interacciones con los héroes.

El ofrecimiento de Brianna de marcharse pacíficamente es sincero, pero su locura hace que le resulte difícil entender

MÚSCULO DE LA LENGUA SILENCIADA

A diferencia de los agentes rasos enviados para matar padres y raptar niños, estos sectarios son guerreros entrenados.

ATRIBUTOS (CONCENTRACIONES)

1	ASTUCIA
1	COMUNICACIÓN
3	CONSTITUCIÓN (VIGOR)
2	DESTREZA (HOJAS LIGERAS)
5	FUERZA (HACHAS, TREPAS)
-1	MAGIA
2	PERCEPCIÓN (Oír)
2	VOLUNTAD (DISCIPLINA)

VALORES DE COMBATE

VELOCIDAD	SALUD	DEFENSA	ARMADURA
12	55	12	7

ATAQUES

ARMA	ATAQUE	DAÑO
DAGA	+4	1D6+6
HACHA A DOS MANOS	+7	3D6+5

APTITUDES

PROEZAS PREDILECTAS: Golpe doble, Golpe poderoso.

APTITUDES DE CLASE (GUERRERO 5): Bonificación a proezas (Golpe doble 3 PP).

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

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

EQUIPO

ARMADURA DE MALLA PESADA, HACHA A DOS MANOS, DAGA.

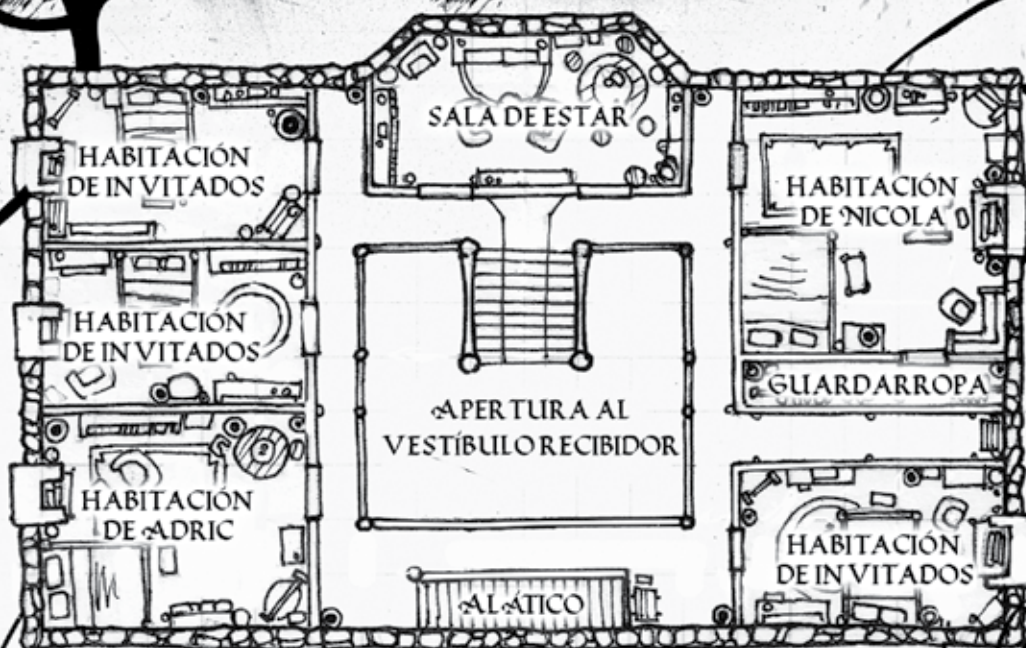
cuándo los mortales la están engañando. En otras palabras, es fácil que los PJ le ofrezcan salvoconducto y después le tiendan una emboscada, si así lo deciden.

Si los PJ matan el cuerpo huésped de la madre Brianna, sus últimas palabras serán: "... Hágase la voluntad del Hacedor".

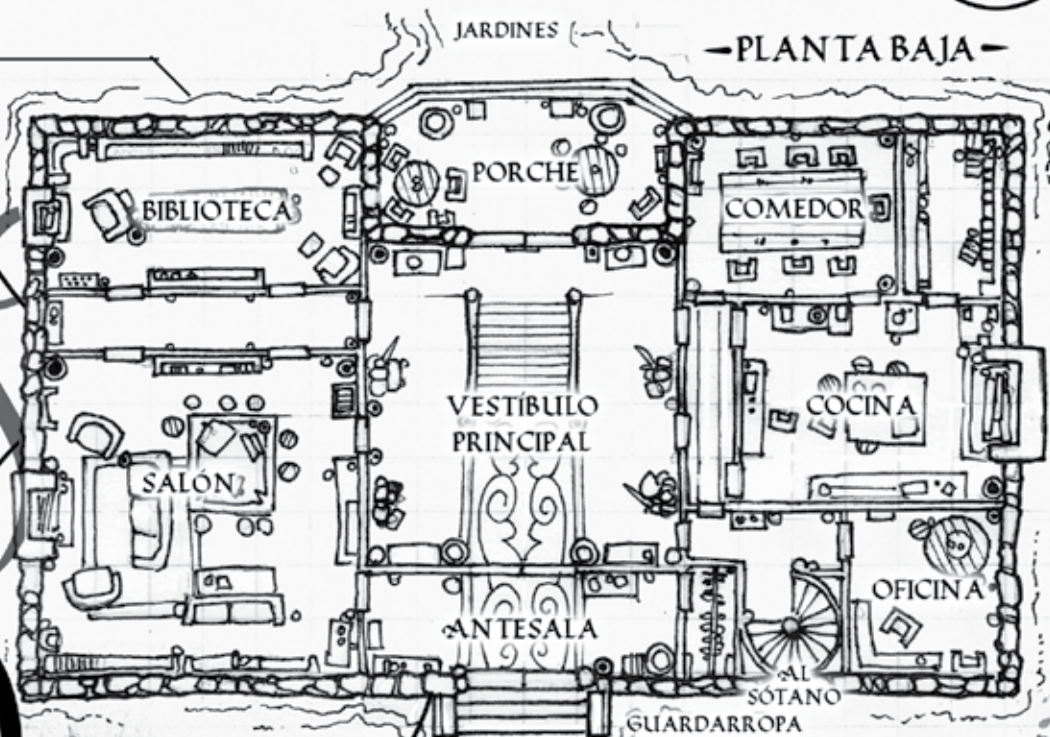
Braedon y los otros guardas pueden ser despertados una vez que la madre Brianna esté muerta o se haya marchado, suponiendo que no los haya asesinado. Les ofrecen un sincero agradecimiento e invitan a los PJ a reunirse con la bann Nicola al día siguiente, preguntándoles dónde puede serles entregada una invitación formal antes de marcharse apresuradamente para presentarle su informe a la bann.

Un cofre cerrado en el extremo más alejado de la habitación contiene los fondos que posee el culto. Una **tirada de Destreza (Forzar cerraduras)** con **NO 13** o de **Fuerza (Fortaleza)** con **NO 15** son suficientes para abrirlo. Dentro hay un saquito pequeño que contiene 1 mo y 55 mp, otro con 113 mc, tres frascos que contienen pociones curativas menores y dos frascos con pociones de lirio menores.

SEÑORÍO BARANTI



— PRIMER PISO —



— PLANTA BAJA —

6 METROS
1,5 METROS

Blando

UNA CALIDA BIENVENIDA

Después de oír sobre los esfuerzos de los PJ contra los sectarios de la Lengua Silenciada, la bann Nicola desea conocerlos para discernir si son una amenaza o un potencial aliado. Está segura de que no ha dejado pistas que la asocien con el culto, pero su longevidad da crédito al dicho de que es mejor ser precavido que lamentarlo después.

ENTORNOS: CASA SEÑORIAL BARANTI

La bann Nicola vive en su casa señorial de Denerim; un competente mayordomo atiende las necesidades de los granjeros y artesanos que se encuentran bajo su teórica protección en el bannorn.

La bann Nicola ve su hogar como un escaparate que exhibe su clase y sofisticación. Es plenamente consciente de que una parte de las altas esferas de Denerim podría considerar que su familia está compuesta por arribistas sociales, por lo que ella compensa esto en exceso, esforzándose por decorar su casa con gusto, creando un imponente hogar que recuerde a los visitantes su posición y su riqueza.

La casa está situada cerca del palacio real de Denerim. Sus terrenos están rodeados por un muro de piedra de dos metros y medio de altura con una ornamentada puerta de hierro. En la propiedad también hay unos barracones para los guardas, un establo y una caseta para el jardinero y sus provisiones.

La casa señorial en sí se constituye de cuatro plantas. El sótano (sin mapa) es donde los criados viven y realizan tareas domésticas. Hay dos entradas exteriores al sótano en las partes delantera y trasera de la casa, y una escalera interior permite que los criados suban al piso principal y bajen desde el mismo. La otra zona sin mapa es el ático, que se utiliza a modo de almacén.

Los dos pisos principales cuentan con mapa (consulta la página anterior) y son prácticamente autoexplicativos. Las habitaciones de invitados son grandes y pueden subdividirse mediante pesadas cortinas, lo que también ayuda a conservar el calor de los hogares.

La bann Nicola prefiere estar sentada en la biblioteca a menos que esté atendiendo invitados. Generalmente, Adric atiende a sus huéspedes en su propio dormitorio. Bando está en todas partes a la vez, un torbellino de organización doméstica.

A menos que estén con la bann Nicola, los PJ despiertan sospechas si merodean más allá de la planta principal.

1. UNA INVITACIÓN FORMAL

ENCUENTRO DE INTERPRETACIÓN

Los PJ son invitados formalmente a cenar con la bann Nicola.

Te dispones a llevar a cabo tu rutina matinal cuando alguien llama a tu puerta. Abres a una mujer bien vestida de pelo corto que actúa con deferencia.

“Buenos días, señor (o señores). Soy Sheila, criada de la bann Nicola Baranti. ¿Puedo presentarle una invitación para cenar en el señorío Baranti esta noche, en honor a su servicio hacia Denerim?”

Te entrega una invitación inscrita en exquisito pergamino y sellada con lacre.

La invitación es directa, manuscrita con letra elegante.

Sheila querría regresar a su señora con noticias de si los héroes van a aceptar la invitación, por lo que sugiere deferentemente (e indirectamente, si es posible) que los PJ deberían decirle si planean asistir antes de que ella se marche.

Si lo juzga apropiado basándose en la actitud y apariencia de los PJ, Sheila ofrece educadamente (en interés de la bann, claro está) lo servicios de un excelente sastre local para que se hagan con atuendos adecuados para la cena. No insistirá si ellos se niegan o parecen faltos de interés, pero el ofrecimiento es sincero. Le proporcionará a todo el que lo desee la dirección de un sastre que ofrece vestidos de calidad en tan solo unas horas, y la factura le será enviada a la bann Nicola. A discreción tuya, los PJ pueden ser dirigidos a la tienda de Ragnar Traken o a la de su rival Kenzie por pura coincidencia (consulta la **Quinta parte: 2. El sastre**).

Antes de marcharse, Sheila pregunta si los PJ necesitan un carruaje que pase a recogerlos por la tarde, el cual les ella les enviará si es así.

Si los PJ buscan información sobre la reputación de la bann Nicola a partir de cualquier fuente, una **tirada de Comunicación (Indagar)** con **NO 11** revela que la bann Nicola es una mujer de posición, conocida por recompensar personalmente a quienes actúan heroicamente en servicio de Ferelden y su capital. Aunque algunas personas consideran a la bann Nicola una esnob pese a sus humildes orígenes, la mayoría de los lugareños tienen buena opinión de ella debido a las buenas obras que patrocina.

2. CENA CON LA BANN

ENCUENTRO DE INTERPRETACIÓN

La bann Nicola da las gracias a los héroes por sus servicios hacia Denerim, y puede ofrecerse a ser su patrona.

El señorío Baranti es una bella mansión con cuidados jardines que solo está a un tiro de piedra de Fuerte Drakon. Aunque la arquitectura de piedra del edificio lo marca como una de las mansiones más antiguas de la ciudad, podéis ver que también se han hecho muchas reformas recientemente. Sin duda, es uno de los edificios más elegantes de la calle.

Cuando los PJ lleguen a la mansión de la bann Nicola, serán tratados como héroes independientemente de su apariencia. Braedon los saluda en la puerta y los acompaña a través de la gran escalinata hasta una sala de estar en el primer piso cuyas ventanas dan a los impresionantes jardines de la bann Nicola.

EL PATRONAZGO DE LA BANN NICOLA

Si los PJ aceptan el ofrecimiento de la bann Nicola de patrocinar sus actividades, sedarán cuenta de que las deudas corrientes en las que incurran en Denerim son saldadas con rapidez y eficiencia. Su patronazgo abre puertas prácticamente en todos los lugares a los que van los PJ, lo que es especialmente útil para los elfos.

Lo que es más, los juglares de la bann hacen circular rumores para que todo el mundo en Denerim acabe por saber que su casa está asociada con los PJ y su heroísmo. Las noticias sobre cualquier éxito que alcancen los PJ, especialmente si insertas aventuras adicionales entre la **Segunda parte: Una cálida bienvenida** y la **Tercera parte: Una traición a la confianza**, se propagan rápidamente por Denerim, mejorando la reputación de los héroes, y por extensión la de la bann Nicola con asombrosa velocidad. A la inversa, los PJ son citados y reprendidos por cualquier fracaso o situación embarazosa, especialmente si son públicos, con igual rapidez. La principal preocupación de la bann Nicola, después de todo, es su buena reputación.

La bann Nicola entra en la sala de estar y da la bienvenida a los héroes un momento después, ofreciéndoles bebidas y otros refrigerios. Aprecia sinceramente el papel que desempeñaron ayudando a sus guardas a luchar contra los sectarios, y está verdaderamente interesada en oír su relato sobre dichos acontecimientos, así como sobre su pasado y su historia en general.

Si los PJ no lo saben ya, ella compartirá un poco del trasfondo de la Capilla de la Lengua Silenciada: el modo en que reaparecen cada cierto tiempo y en que ella ha convertido en una meta personal acabar con ellos. Lamenta la triste suerte de los pobres niños a los que el culto ha dejado huérfanos y mudos, mencionando sus orfanatos benéficos y la educación sacerdotal que les ha proporcionado a las anteriores víctimas de la secta.

El capitán Braedon, Bando y Adric se unen a la bann y a los PJ para la cena, que se sirve en la planta baja. Adric se presenta con una acompañante, Yolanda, la alegre hija menor de un mercader de Denerim a quien la bann Nicola desprecia. La bann conjetura (con corrección) que Adric simplemente intenta molestar a su abuela debido al inminente compromiso de este.

La cena es una oportunidad excelente para que los PJ conozcan a los PNJ importantes de **Una frágil red**.

- Braedon está un poco malhumorado si la madre Brianna escapó por culpa suya.
- Bando hace preguntas en ocasiones (pero siempre durante pausas en la conversación) a la bann Nicola sobre el próximo gran baile. Con una **tirada de Percepción (Empatía) con NO 9**, queda claro que dichos preparativos acaparan casi toda su atención en este momento.
- Adric se muestra deferente hacia su abuela, pero un PJ que supere una **tirada enfrentada de Percepción (Empatía) contra Comunicación (Engaño)** se da cuenta

de que solo le está siguiendo la corriente y que hay un flujo soterrado de irritación, tal vez incluso de enfado, en las cosas que le dice y que cuenta sobre ella.

- Yolanda está bien educada y tiene buenos modales, pero su cabeza carece de pensamientos originales.

La bann Nicola se asegura de mencionar algunas de las buenas obras que ha hecho por la ciudad, aunque Bando también ha sido instruido para sacar estos temas a fin de que la bann no esté constantemente en situación de parecer vanidosa al hablar sobre ella misma. Además de los orfanatos, probablemente surja que Nicola estuvo en el frente de la estabilización de Denerim tras el fin de la rebelión contra los orlesianos, que ha ayudado a establecer capillas y a distribuir comida en el barrio pobre, y que es apreciada en la elfería por su pasada amabilidad hacia los elfos. Si se le pregunta cómo puede permitirse todas estas obras de caridad y pese a ello seguir viviendo una vida de lujos, la bann Nicola señala que su ejemplo es infeccioso entre los otros banns de Denerim, que también se alegran de contribuir a sus obras benéficas (aunque en realidad los obliga a prestar sus diversos patrocinios financieros mediante el chantaje).

Como la anfitriona educada que es, y dado que gran parte de su motivación a la hora de organizar la cena consiste en recabar información, la bann Nicola hace muchas preguntas. ¿Qué hazañas han llevado a cabo? ¿Cuáles son sus esperanzas y sus sueños? ¿Qué los trae a Denerim? ¿Pondrían en peligro sus vidas por una creencia o una causa? ¿Qué les parecería ayudar a combatir los delitos triviales que siempre parecen llenar las calles de Denerim?

La bann Nicola invita a cualquier PJ noble a su gran baile. Los demás también podrían recibir invitaciones, si su posición o sus trasfondos le reportaran gloria con su presencia.

Al final de una estupenda comida compuesta por vino caro, pollo asado y nug especiado (un manso conejo porcino de los Caminos de las Profundidades próximos a Orzammar), la bann Nicola da las gracias efusivamente a los PJ una última vez.

Si sus interacciones con los PJ dan pie a ello, la bann Nicola terminará la velada proponiendo que se sentiría honrada de patrocinar sus actividades aventureras de forma continuada. A cambio de encargarse de que sus gastos de alojamiento, establos, comida, bebida y equipamiento razonable sean pagados, les ofrecería ciertas misiones que están más allá de las capacidades de sus guardas corrientes (y por “ofrecer” se refiere claramente a que esperaría que se encargasen de dichas tareas sin recibir más pagos por ello). Consulta **El patronazgo de la bann Nicola** para más información.

Tanto como si los PJ aceptan como si declinan su oferta, la bann Nicola sigue mostrándose amistosa, pues desea que piensen en ella como una aliada en cualquier caso. Incluso si los PJ la rechazan, se extienden rumores de que los héroes actuaron en interés de la bann Nicola al ayudar a derrotar al culto, y los PJ no tardan en descubrir que incluso los extraños en las tabernas de Denerim los invitan a bebidas y les dan las gracias.

UNA TRAICIÓN A LA CONFIANZA

En cuanto se hace pública la noticia de que los PJ son héroes y que están asociados con la bann Nicola, se les acercará una mujer llamada Andiel, que es criada de una dama fereldena llamada ser Greta. Andiel tiene un problema con su señora que espera que pueda ser resuelto con discreción por los PJ. Las investigaciones de los personajes los conducen a la capilla del Albañal conocida como La Oreja de Andraste, y acaban descubriendo que es el frente de alguna clase de organización de espionaje. Seguir investigando los llevará de vuelta a la bann Nicola.

No hay una conexión causal directa entre las actividades de la **Primera parte: La Capilla de la Lengua Silenciada** y la **Segunda parte: Una cálida bienvenida** por un lado, y la acción que comienza con la **Tercera parte: Una traición a la confianza** por el otro. Aunque puedes ir directamente de una parte a la otra, el escenario no se ve perjudicado, y de hecho puede que funcione mejor según lo listos que sean tus jugadores, si transcurren aventuras independientes entre ambas. Estas podrían ser aventuras de tu propia creación, ubicadas en Denerim o fuera de ella. Podrías insertar aquí **La rabia ambarina** o **Donde anidan las águilas**, o dar cuerpo a cualquiera de las ideas de aventuras que se presentan en este libro.

SER GRETA Y LA BANN NICOLA

Ser Greta es una leal fereldena que una vez tuvo un romance con un noble. Este noble resultó ser un espía orlesiano que intentó asesinar a Teryn Logain. Aunque el espía murió durante el intento de asesinato y nadie (excepto la criada de ser Greta, Andiel) supo nunca de su relación con ser Greta, esta ha llevado una pesada carga de culpabilidad desde entonces. Para aliviar su conciencia, va más allá de lo exigido actuando como una centinela contra las influencias orlesianas en Ferelden. Obviamente, esto la enemista con los restauracionistas, y recientemente ha dedicado una cantidad de tiempo considerable a investigar sus actividades en Denerim. Cree que ha localizado el nexo de su actividad local en la tienda del popular sastre Ragnar Traken.

Ser Greta está completamente equivocada en sus sospechas sobre el papel de la tienda de Ragnar, pero sus investigaciones son un problema para la bann Nicola de todos modos. Si ser Greta hace públicas sus sospechas sobre los restauracionistas antes de que los planes de la bann Nicola den fruto, esta perderá el mérito de exponer la sociedad. Así, la bann Nicola espera mantener a ser Greta acorralada hasta después de su gran baile, en cuyo momento reclutará activamente a la dama para ayudar a sus guardas a sacar a los traidores orlesianos de sus múltiples escondrijos, por no decir a intimidarlos para que acepten sus exigencias económicas.

1. LA CRIADA PREOCUPADA

ENCUENTRO DE INTERPRETACIÓN

Una preocupada criada se acerca a los PJ buscando ayuda.

Sitúa esta escena en el lugar de Denerim que tenga más sentido; literalmente, puede ocurrir en cualquier lugar, aunque si los PJ están hospedados en el señorío de la bann Nicola mientras están en la ciudad, Andiel busca una oportunidad fuera de sus muros.

Una mujer anciana se os acerca. Viste las ropas sencillas que llevaría la criada de una persona de medios de bajo rango, quizá un caballero o un mercader. Su mirada es baja y su expresión corporal, inquieta.

“Por favor, buenas almas. Ruego poder hablar en privado con vosotros”.

En cuanto se aparten a algún lugar relativamente privado, Andiel explica que es la doncella personal de una mujer caballero llamada ser Greta. Hace algunos años, ser Greta tuvo un romance mal visto con un orlesiano llamado Philippe que resultó ser un espía y un asesino, algo desconocido por ser Greta. Philippe murió a manos del propio Teryn Logain en un intento fracasado de asesinato. En los años que han seguido, ser Greta ha estado especialmente dedicada a defender Ferelden de los infiltrados orlesianos.

Solo Greta, Philippe y Andiel sabían de la escandalosa y embarazosa relación entre Greta y Philippe. Sin embargo, la semana pasada ser Greta recibió una nota anónima



ATACADOS... POR MATONES

La **Tercera parte: Una traición a la confianza** y la **Cuarta parte: Uniendo los puntos** tienen gran cantidad de encuentros de exploración e interpretación, a expensas de las oportunidades de combatir. Los grupos que prefieren acción a raudales pueden sentir que les pica el brazo de la espada.

Dado que Denerim es un lugar peligroso y que los PJ pasarán una cantidad de tiempo considerable en los vecindarios del barrio pobre, siéntete libre de animar las cosas con delitos callejeros aleatorios si resulta necesario. Esto no es tan arbitrario como podría parecer; los delincuentes suelen buscar a sus víctimas entre aquellos que son nuevos en un determinado lugar, como podrían aparentar los PJ que vengan de visita desde todo Ferelden.

Puedes utilizar el bloque de estadísticas del bandido fereldeno para los atracadores y los ladrones comunes (consulta el *Manual del DJ* de la Caja Básica de *Dragon Age*, página 27).

DIRIGIRSE A SER GRETA

Puede que los PJ se dirijan a ser Greta pese a las súplicas de Andiel en contra. Tal reunión se describe en la **Quinta parte: 1. Reunión con ser Greta**. Si ser Greta se entera de cualquier modo que a Andiel se le ha vuelto a escapar su secreto (diciéndoselo a los héroes), despedirá a Andiel de su servicio.

informándola de que su indiscreción era conocida, y que debía abandonar su reciente persecución de "la sociedad orlesiana" o Teryn Logain sería informado de su complicidad en el intento de asesinato.

Ser Greta está furiosa con su criada, de quien asume que dejó escapar esta información de algún modo. Andiel ofrece los ahorros de toda su vida (267 mp, las cuales empieza a contar incómodamente a la vista para ellos) a cambio de la ayuda de los PJ para limpiar su nombre ante su señora.

PREGUNTAS Y RESPUESTAS

"¿POR QUÉ LE PREOCUPA TANTO A SER GRETA QUE SU ROMANCE SE HAGA PÚBLICO?"

Ser Greta teme que su reputación se vería arruinada si se llegara a saber que mantuvo una relación con un hombre que intentó asesinar al consejero del rey.

"¿ES POSIBLE QUE SER GRETA O PHILIPPE LE HABLARAN A ALGUIEN SOBRE SU ROMANCE?"

Estoy absolutamente segura de que ser Greta no se lo ha contado a nadie, pues está muy avergonzada. Supongo que es posible que Philippe se lo dijese a alguien, dado que hay espías orlesianos implicados. No soy experta en intrigas.

"¿EN ALGÚN MOMENTO LE HAS CONTADO A ALGUIEN EL SECRETO DE SER GRETA?"

¡No!

(Pero, después de un instante de reflexión):

Bueno... muchos meses después de los hechos, hace años, se lo susurré... ¡por la culpa que sentía por mi propia implicación...! a la hermana muda de la capilla de La Oreja de Andraste en la que hago mi confesión semanal al Hacedor. Y no me avergüenzo de admitir que soltarlo me hizo sentir mejor. Siempre me pasa con las confesiones que hago allí.

"¿CONFESIÓN SEMANAL? ¿DÓNDE ESTÁ ESA CAPILLA?"

Vivo en el Albañal. Durante más de una década he recitado el cantar en La Oreja de Andraste. Es una costumbre local que los hermanos y hermanas mudos oigan las confesiones de sus feligreses cada semana. Por lo que a mí respecta, la Capilla haría bien en extender la costumbre por todo Ferelden. Preguntadle a cualquier hombre o mujer que viva en el Albañal y tema al Hacedor, si queréis. Una confesión en la Oreja de Andraste purga la aflicción de tu alma, vaya que sí.

"¿PUDO TRAICIONARTE EL HERMANO QUE ESCUCHÓ TU CONFESIÓN?"

Ni en una docena de vidas pensaría eso.

"¿PODEMOS HABLAR CON SER GRETA SOBRE ESTO?"

¡No, por favor! Ella ya está furiosa. Incluso si fingís que yo no os he contratado ni os he contado su secreto, no se lo creerá. Seguro que seré despedida, y en poco tiempo, también pobre.

2. LA OREJA DE ANDRASTE

ENCUENTRO DE INTERPRETACIÓN

Los PJ investigan la inusual capilla del Albañal.

La Oreja de Andraste es una pequeña capilla rodeada de forma casi protectora por los deteriorados hogares y edificios del Albañal. La construcción es pequeña comparada con casi cualquier otro edificio de la Capilla que hayáis visto alguna vez, pero La Oreja de Andraste está limpia y claramente bien cuidada.

Al entrar, comprobáis que la capilla está vacía salvo por algunas almas que rezan en los bancos. Reina un completo silencio. A medida que vuestros ojos se adaptan, percibís tres sacerdotes a los que no visteis al momento, dos hermanas y un hermano de la fe, limpiando diligentemente varias zonas de la capilla.

El edificio de la capilla tiene forma de T. En la nave (la gran sección central), hay bancos en filas ordenadas encarados hacia una estatua de Andraste en posición paciente, con la cabeza ligeramente inclinada como si estuviera escuchando. Hay estantes alineados en las paredes laterales, aunque muestran pocos tomos o pergaminos dado que la población del Albañal es en gran parte analfabeta. Seis confesionarios,

cada uno provisto de dos puertas (una para el hermano o hermana y la otra para el feligrés), se encuentran en el crucero del este. Al final de dicho crucero descansa una estatuilla en forma de gato sobre un pedestal bastante sencillo. Una **tirada de Astucia (Saber histórico)** con NO 11 establece que data de los días de Tevinter en Ferelden. Una **tirada de Astucia (Saber religioso)** con NO 11 confirma que es una decoración extraña para una casa del Hacedor. Una **tirada de Astucia (Tasación)** con NO 13 sugiere que podría ser el objeto más valioso de todo el edificio, y que probablemente valga más de 5 soberanos de oro; una **tirada de Astucia (Saber cultural)** con NO 9 sugiere que probablemente la madre de la capilla tiene una oficina detrás de la estatuilla.

Por tradición, solo aquellos incapaces de hablar pueden actuar como confesores en La Oreja de Andraste. Aunque es algo simbólico, a los feligreses del Albañal les parece coherente que los hermanos y hermanas nunca puedan repetir secretos destinados únicamente a los oídos de Andraste.

Los tres hermanos mudos están limpiando la capilla cuando llegan los PJ. No son inquisitivos, y permiten que los PJ miren por ahí sin interrupciones a menos que hagan algo escandaloso o destructivo. Sin embargo, todos están dispuestos a responder a cualquier pregunta que se les formule, escribiendo las respuestas en pergaminos que llevan a tal fin cuando no puedan contestar con un gesto o un asentimiento. Cualquiera de ellos puede dirigir a los PJ hacia la madre Gabriella, la líder religiosa de este lugar.

LOS CONFESORES MUDOS

Silenciosos hermanos y hermanas de la fe.

ATRIBUTOS Y CONCENTRACIONES

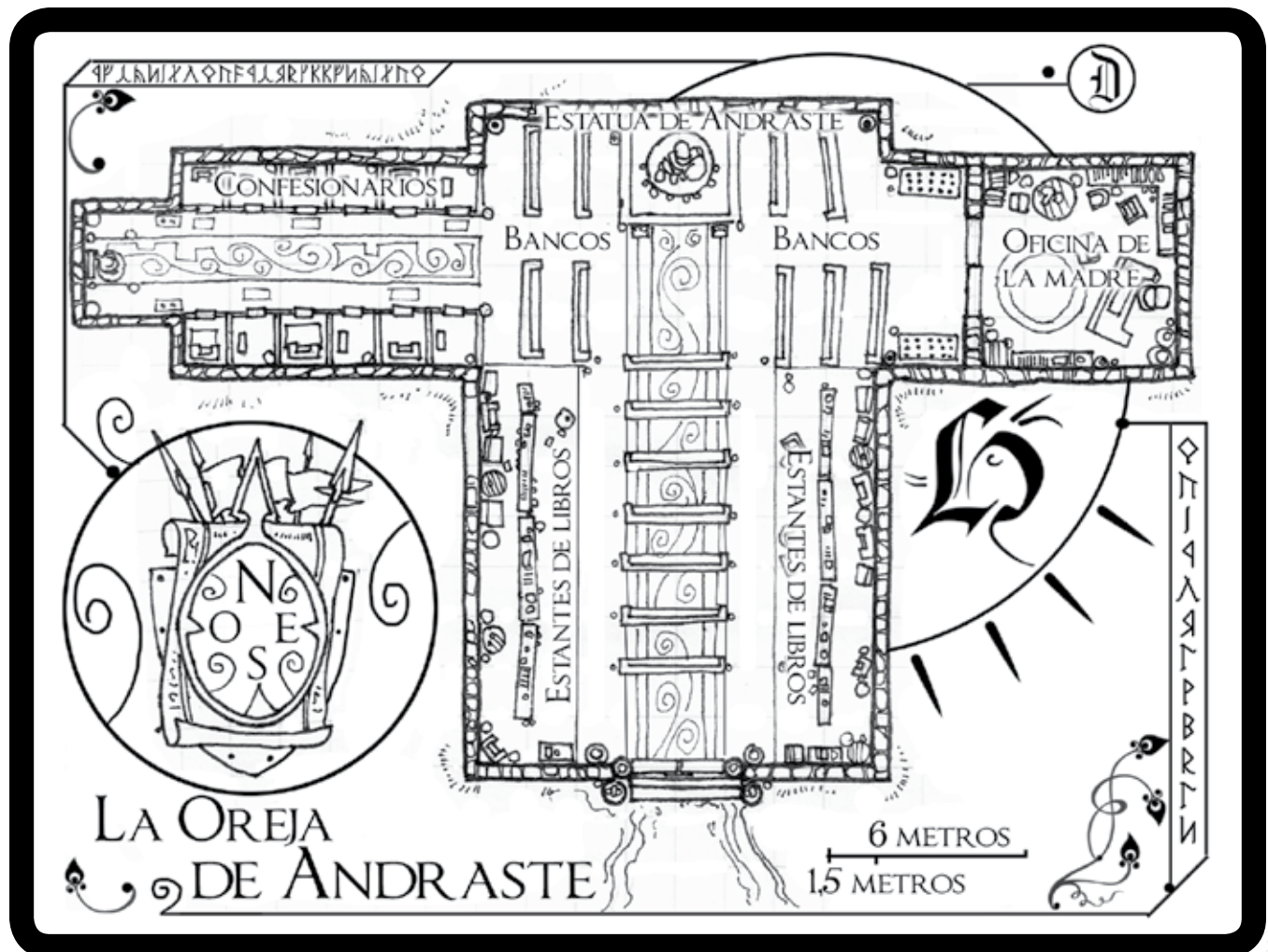
ASTUCIA 3 (INVESTIGACIÓN, SABER RELIGIOSO); COMUNICACIÓN 2; CONSTITUCIÓN 1; DESTREZA 1; FUERZA 0; MAGIA 0; PERCEPCIÓN 2 (EMPATÍA); VOLUNTAD 3.

Los feligreses locales que rezan pueden comunicar o confirmar la misma información general acerca de La Oreja de Andraste que se ha presentado en la sección de **Preguntas y respuestas** del encuentro anterior.

Ten en cuenta que la información vital sobre la capilla se encuentra en la sección de trasfondo de **La Oreja de Andraste** de la página 83; asegúrate de repasarla antes de dirigir este encuentro y el siguiente.

LOS CONFESORES MUDOS

El hermano y las hermanas de La Oreja de Andraste (Graham, Anna y Serena) son víctimas del culto de la Lengua Silenciada, y todos ellos se criaron en uno de los orfanatos de la bann Nicola. Los tres saben leer y escribir. Para aquellos que los conozcan por primera vez, parecen extrañamente dóciles.





3. LA MADRE GABRIELLA

ENCUENTRO DE INTERPRETACIÓN

Los PJ descubren la verdad sobre las confesiones realizadas en La Oreja de Andraste.

Entráis en una modesta oficina en la que una mujer de aspecto agradable y entrada en años viste las túnicas de una madre de la Capilla y está sentada tras un escritorio bastante elegante.

“¿Por qué os ha traído el Hacedor hoy aquí?”, pregunta.

La madre Gabriella es acogedora, está encantada de charlar y más que dispuesta a explicar las extrañas costumbres de La Oreja de Andraste (asegúrate de revisar la sección de trasfondo de **La Oreja de Andraste** de la página 83). Por supuesto, miente para proteger su secreto. Carente de la certidumbre moral necesaria para liberarse de su situación, ha llegado a aceptar el hecho de que esta convierte su fe en una burla. Simplemente, quema sus trozos de papel en blanco cada semana y reza porque sus pecados no la condenen a una eternidad de miseria en el Velo.

Aparte de esta inmoralidad, la madre Gabriella es fundamentalmente una buena persona, y la ruta para descubrir la verdad pasa por convencerla de que sus transgresiones del secreto de confesionario están dando lugar a maldades

MADRE GABRIELLA

Superintendente arrepentida de La Oreja de Andraste.

ATRIBUTOS Y CONCENTRACIONES

ASTUCIA 2 (SABER RELIGIOSO); COMUNICACIÓN 4 (PERSUASIÓN); CONSTITUCIÓN 1 (VIGOR); DESTREZA 2; FUERZA -2; MAGIA 1; PERCEPCIÓN 3; VOLUNTAD 2 (FE).

concretas, como por ejemplo el chantaje de ser Greta, que pueden ser detenidas si ella coopera. Idealmente, acabara siendo convencida mediante la interpretación apasionada entre ella y los PJ. Si los jugadores parecen reacios a indagar y a intentar convencerla de verdad, indícales que hay más cosas por descubrir permitiéndoles hacer una **tirada de Percepción (Empatía) con NO 13** para darse cuenta a través de su expresión corporal de que hay algo más que no les está contando, algo de lo que se avergüenza.

Si se llega a esto, reduce la situación a una **tirada avanzada y enfrentada de Comunicación (Persuasión) contra Voluntad (Disciplina)** con un umbral de 10, en la que está en juego la verdad del asunto. Incluso si los PJ tienen éxito al final, administra las revelaciones de la madre entre racionalizaciones inundadas de lágrimas y justificaciones pronunciadas con largas exhalaciones.

Irónicamente, la influencia del gato de Tevinter hace que la madre Gabriella se sienta bien en el momento en el que finalmente dice la verdad.

Si los PJ descubren la verdad, a la madre Gabriella le preocupa enormemente lo que ellos planeen hacer con su conocimiento, e intenta convencerlos de que no deberían llevar a cabo ningún acto irreflexivo que deshaga todo el bien que su capilla puede hacer a diario por los esforzados plebeyos que viven en el Albañal.

Si los PJ destruyen o roban la estatua de Tevinter, los congregados se sorprenden al ver que ya no experimentan el mismo acceso de bienestar y de paz al confesar sus secretos. Finalmente, la comunidad de este lugar se vuelve caótica y confusa, y muchos llegan a creer que Andraste le ha vuelto la espalda al Albañal. El vecindario empeora visiblemente en las semanas que siguen, y al final la madre Gabriella se quita la vida.

PREGUNTAS Y RESPUESTAS

Las respuestas que se proporcionan más adelante asumen que los PJ han sido lo bastante insistentes o han superado una tirada para persuadir a la madre Gabriella de contarles la verdad sobre lo que ocurre en La Oreja de Andraste.

“¿HAS ESTADO COMPARTIENDO LAS CONFESIONES DE TUS FELIGRESES?”

Me avergüenza admitirlo, me avergüenza mucho, pero... sí. Los pergaminos de confesiones que quemo están en blanco. Reúno las verdaderas confesiones para otra persona.

“¿PARA QUIÉN REÚNES LAS CONFESIONES? ¿QUÉ HACES CON ELLAS?”

No sé a dónde van a parar. De verdad que no. Sigo la misma rutina cada semana: reúno todos los trozos de papel y los pongo en una

pequeña caja de palisandro al final del día de confesión semanal. Pongo la caja en un barril el callejón que hay detrás de la capilla. La caja siempre está vacía a primera hora de la mañana.

"¿POR QUÉ HACES ESTO?"

Recibí un mensaje hace años diciendo que... que... los pecados de épocas pasadas serían revelados si no cooperaba. Que podría ser asesinada si mis crímenes se revelaran.

En los años anteriores a la Era del Dragón, cuando era una madre joven, servía al Hacedor en una capilla en la que muchos de los nobles que resistieron la ocupación orlesiana rezaban, y en la que se reunían para tramar sus... actividades. Los orlesianos me hicieron pensar que era mi deber contarles lo que ocurría en esos encuentros; lo que decían los banns de la resistencia, lo que tramaban. Yo fingía simpatía hacia su causa, pero canalizaba sus secretos hacia los espías del monarca títere.

Mi conformidad sembró las semillas de la tortura... de la muerte... y no solo la de los banns. También sus familias. Sus hijos. ¿Cómo puedo permitir que esos crímenes salgan ahora a la luz?

"¿POR QUÉ LE IMPORTARÍAN A NADIE LOS SECRETOS DE LA GENTE QUE VIVE EN EL ALBAÑAL?"

No lo sé. Tal vez porque una pequeña capilla es un blanco fácil. Tal vez porque yo ya estaba comprometida. Tal vez porque los criados de los poderosos saben en realidad más cosas que la aristocracia.

(Casualmente, todos estos motivos son ciertos).

"¿QUÉ HISTORIA HAY TRAS LA ESTATUILLA DEL GATO DE TEVINTER?"

Es un regalo de la benefactora de la capilla, la bann Nicola Baranti. Ella construyó nuestra capilla, y la mantiene.

MADRE GABRIELLA

La madre Gabriella es una mujer solemne y seria. Espera ser nombrada reverenda madre antes de que pasen muchos años más, pero su pequeña iglesia recibe poco reconocimiento o atención de la institución de la Capilla. En el fondo, sospecha que el Hacedor puede estar castigándola por traicionar la confianza de sus feligreses. No obstante, trata sus responsabilidades con seriedad, y se considera afortunada de haber encontrado un lugar en la vida. Cada noche confiesa sus pecados y secretos a Andraste y al Hacedor, y correspondientemente se ve inundada de felicidad. Ello la ayuda a descargar su culpabilidad por revelar los secretos y a creer que en última instancia está llevando a cabo la voluntad del Hacedor.

CUARTA PARTE

UNIENDO LOS PUNTOS

Todas las confesiones efectuadas en La Oreja de Andraste, desde las más triviales hasta las más asombrosas, son recogidas cada semana del barril del callejón trasero por un mensajero llamado Hodin, que se los entrega a una frutera elfa llamada Shayda, quien a su vez se los da a una criada de una jefa de espías de bajo rango de la bann Nicola, Marissa.

HODIN

Un holgazán de piel pálida con una destacable falta de curiosidad, rasgo generosamente recompensado por el sustancioso pago que recibe semanalmente por una tarea ridículamente simple.

ATRIBUTOS (CONCENTRACIONES)

1	ASTUCIA
1	COMUNICACIÓN (SEDUCCIÓN)
2	CONSTITUCIÓN
-1	DESTREZA (MONTAR)
2	FUERZA (HOJAS PESADAS)
0	MAGIA
3	PERCEPCIÓN
1	VOLUNTAD

VALORES DE COMBATE

VELOCIDAD	SALUD	DEFENSA	ARMADURA
9	36	9	0

ATAQUES

ARMA	ATAQUE	DAÑO
ESPADA LARGA	+4	2D6+2

APTITUDES

PROEZAS PREDILECTAS: Atravesar armadura.

TALENTOS: Combate con un arma (Aprendiz).

GRUPOS DE ARMAS: Hojas pesadas, Pelea.

EQUIPO

ESPADA LARGA, CARTERA DE CUERO.

ENFRENTARSE A LA BANN NICOLA

Tras descubrir los secretos de La Oreja de Andraste, los PJ podrían decidir contarle a la bann Nicola lo que saben, o exponerle sus sospechas parcialmente fundadas sobre la implicación de esta en diversos crímenes.

Si se limitan a revelarle la situación de La Oreja de Andraste, ella los alaba por su astucia, prometiéndoles que se encargará de la investigación, y los envía a alguna búsqueda sin relación (inventada por ti) en las Tierras Interiores fereldenas, donde con suerte morirán luchando contra algún horrible demonio. Enviará asesinos tras ellos para que los ayuden un poco más a morir.

Si los PJ la acusan de estar implicada en fechorías, ella niega rotundamente sus acusaciones, pues está segura de haberse mantenido fuera del alcance de los crímenes. Pone a los PJ de patitas en la calle, y estos descubren que sus nombres son calumniados a lo largo y ancho de las colinas de Denerim durante los días y semanas siguientes. Hodin (consulta la **Cuarta parte: 1. Avistamiento del mensajero**) muere en un acto aleatorio de violencia callejera al día siguiente para oscurecer aún más cualquier conexión entre la bann Nicola y La Oreja de Andraste.

SHAYDA

Una elfa de ciudad de pelo corto que se preocupa sinceramente por su gente y emplea el dinero que le paga su misteriosa benefactora para mejorar su zona.

ATRIBUTOS (CONCENTRACIONES)

2	ASTUCIA
3	COMUNICACIÓN (NEGOCIACIÓN)
1	CONSTITUCIÓN
2	DESTREZA
0	FUERZA
0	MAGIA
2	PERCEPCIÓN (VER)
1	VOLUNTAD

VALORES DE COMBATE

VELOCIDAD	SALUD	DEFENSA	ARMADURA
14	30	12	0

ATAQUES

ARMA	ATAQUE	DAÑO
DAGA	+2	1D6+1

APTITUDES

PROEZAS PREDILECTAS: *Derribo, Hostigar.*

GRUPOS DE ARMAS: *Hojas ligeras, Pelea.*

EQUIPO

DAGA, CARRETA DE MANZANAS.

En la **Cuarta parte: Uniendo los puntos**, los PJ investigan y vigilan mientras suben por esta cadena, siguiendo la entrega de esta semana, que probablemente conduzca a un enfrentamiento con Marissa.

Deberías decidir, basándote en lo que parezca imprimir un ritmo más apropiado, cuántos días transcurren entre el momento en que los PJ se enteran por la madre Gabriella d que las confesiones son redirigidas cada semana y el próximo día de confesión. Un intervalo corto presionará a los PJ a actuar con rapidez; un retraso más largo les dará más oportunidades de hacer planes. En caso de duda, opta por un lapso de tiempo corto en vez de uno más largo.

1. AVISTAMIENTO DEL MENSAJERO

ENCUENTRO DE EXPLORACIÓN

Los PJ ven a Hodin recogiendo las confesiones y lo siguen hasta el barrio mercantil.

Tras una larga espera, al fin veis a un hombre desaliñado adentrándose en el callejón. Hay dificultad en su paso, como si hubiera bebido demasiado. Se dirige hacia el barril.

Si los PJ están escondidos, pide una **tirada enfrentada de Destreza (Sigilo) contra Percepción (Ver)**. Hodin sufre una penalización de -2, pues ha tenido una noche de alcohol y prostitutas.

Si los PJ dejan que Hodin haga su tarea, este vuelca el contenido de la caja de palisandro en una cartera de cuero, vuelve a dejar la caja en el barril, se toma un momento para aliviarse en la pared trasera de la capilla y a continuación camina con paso inestable hacia el barrio mercantil.

Si los PJ se enfrentan a Hodin, él saca su espada para defenderse, pero no sale corriendo. Sabe que huir no servirá para nada a largo plazo, dado que el punto de recogida de los mensajes ha sido descubierto.

Hodin tiene mucho más miedo de su jefa que de los PJ, y recibe una bonificación de +3 a las tiradas que realice para resistir los intentos de engaño, intimidación o persuasión que se lleven a cabo para hacer que revele ningún dato acerca del lugar en el que entrega los mensajes o cómo recibe su pago. En caso de que los PJ lo superen a pesar de esta bonificación, todo lo que Hodin sabe es que:

- Él le entrega los mensajes a una elfa que vende fruta en el barrio mercantil. No sabe su nombre.
- Tres días después de entregar los mensajes cada semana, alguien entrega una hogaza de pan recién hecho en su puerta, con el pago metido dentro.

Hodin ha heredado este trabajo de su difunto padre, no tiene ni idea de para quién trabaja en realidad, y no quiere saberlo.



2. UNA MANZANA A LA SEMANA

ENCUENTRO DE EXPLORACIÓN

Hodin entrega los pergaminos de confesiones a una vendedora ambulante elfa.

Si los PJ se enfrentan a Hodin en vez de seguirlo, sáltate este encuentro.

Seguís al hombre que ha recogido los pergaminos bajo la luz temprana del alba hasta el barrio mercantil. Incluso a esta hora, el barrio bulle de actividad mientras los pescadores y los granjeros montan sus puestos. El hombre se encamina directamente hacia la carreta de una vendedora de manzanas elfa que se encuentra justo al margen de la plaza central. Sin mirarla, coge una manzana, tira la cartera y se aleja despacio sin pagar por la fruta.

Mientras se aleja, la mujer recoge la cartera y la coloca en el estante que hay bajo la carreta. Se dispone a volver a empujarla cuando cuatro jóvenes desaliñados se aproximan a la carreta. Uno de ellos le hace una pregunta a la elfa y estira el brazo para acariciarle el pelo. Ella sacude la cabeza y la aparta de su mano.

“Hoy no aceptaremos un no por respuesta”, dice otro de los hombres, lo bastante fuerte como para que lo oigáis claramente, y los cuatro la agarran. Aparentemente, ningún testigo se molesta en intervenir mientras los cuatro la arrastran a un callejón cercano.

La vendedora ambulante es Shayda, una elfa que vende manzanas en la elfería.

Los cuatro hombres no son más que malhechores que durmieron en un callejón la pasada noche y, sintiéndose impulsados a importunar a alguien, consideran que Shayda es un blanco tentador. Los prejuicios locales llevan a los presentes a ignorar los crímenes cometidos contra los elfos, y a menos que los PJ intervengan, Shayda va a vivir una terrible experiencia. Claramente, esta es una decisión moral para los héroes.

Si un PJ masculino humano entra en el callejón, los hombres le ofrecen sin delicadezas la oportunidad de unirse a su violación. Las mujeres humanas pueden ser atacadas abiertamente o no, en función de si aparentan ser capaces de defenderse. Los elfos y los enanos son atacados directamente con mortífera violencia. Shayda solo lucha en defensa propia cuando parece que los PJ van a derrotar a los cuatro hombres.

Una **tirada de Astucia (Saber cultural)** con **NO 11** sugiere que matar hombres fereldenos en defensa de un elfo va contra la ley del rey.

Si es rescatada, Shayda está profundamente agradecida. Lamenta no tener nada más que manzanas que ofrecer a los

MATONES DEL MERCADO

Escoria del territorio.

ATRIBUTOS (CONCENTRACIONES)

0	ASTUCIA (SABER MILITAR)
0	COMUNICACIÓN (PERSUASIÓN)
2	CONSTITUCIÓN
2	DESTREZA (MONTAR)
4	FUERZA (HOJAS PESADAS)
1	MAGIA
0	PERCEPCIÓN
2	VOLUNTAD (CORAJE)

VALORES DE COMBATE

VELOCIDAD	SALUD	DEFENSA	ARMADURA
12	48	12	0

ATAQUES

ARMA	ATAQUE	DAÑO
ESPADA LARGA	+6	2D6+4
PUNO	+2	1D3+4

APTITUDES

PROEZAS PREDILECTAS: *Desarmar, Golpe poderoso.*

TALENTOS: *Combate con dos armas (Aprendiz), Combate con un arma (Aprendiz), Combate desarmado (Aprendiz), Entrenamiento con armaduras (Aprendiz).*

GRUPOS DE ARMAS: *Arcos, Hojas ligeras, Hojas pesadas, Pelea.*

EQUIPO

ESPADA LARGA.

PJ en agradecimiento. Si se le pregunta sobre los mensajes, Shayda baja la cabeza:

“Cuando me trasladé a la ciudad, un hombre al que nunca había visto me ofreció este trabajo. Me paga diez monedas de plata a la semana y todo lo que tengo que hacer es entregar una cartera. Uso casi todo el dinero para ayudar a los demás elfos”.

Si los PJ siguen preguntándole por los detalles de su entrega, ella revela que alguien se encuentra con ella de camino a la elfería una vez a la semana y se ofrece a comprar siete manzanas por diez monedas de plata. Casi siempre es el mismo hombre, que viste como un criado de alguna casa. Junto con las manzanas, Shayda le entrega la cartera.

Shayda está dispuesta a permitir que los PJ la sigan para presenciar la entrega, pero insiste en que permanezcan escondidos, o que al menos estén separados de ella mientras baja la colina con su carreta en dirección a la elfería.

Si los PJ dejan a Shayda a merced de los cuatro hombres, esta sale del callejón poco después, magullada y llorando, y empuja su carreta colina abajo en dirección a la elfería con lágrimas en los ojos.

¿NO ESTAMOS TODOS EN EL MISMO EQUIPO?

Si los PJ sospechan que la bann Nicola se encuentra detrás de la trama de La Oreja de Andraste, y si también han aceptado su patronazgo, puede que simplemente le anuncien a Roger su alianza con la bann y esperen ser admitidos en la casa de espías.

Aunque la bann Nicola nunca compartiría las identidades de Crannoch o de Marissa con los héroes, es posible que un PJ con pico de oro sea capaz de confundir o engañar a Roger y a Marissa para que les comuniquen más cosas de las que deberían. En ese caso, la **Cuarta parte: 5. La espía de bajo rango** se convertirá en una carrera en la que los PJ deberán averiguar todo lo que puedan antes de que Marissa se dé cuenta de que trabajan contra ella y se niegue a hablar.

DESPEDAZADOR

La leal y tenaz mascota de Roger, algo más fuerte que el mabari típico.

ATRIBUTOS (CONCENTRACIONES)

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

VALORES DE COMBATE

VELOCIDAD	SALUD	DEFENSA	ARMADURA
18	28	15	0

ATAQUES

ARMA	ATAQUE	DAÑO
MORDISCO	+7	1d6+6

APTITUDES

PROEZAS PREDILECTAS: *Derribo, Golpe poderoso.*

ROGER, EL CRIADO DE LA JEFA DE ESPÍAS

Un hombre anciano que goza de una cómoda vida atendiendo las necesidades de Marissa. Está al tanto de los aspectos generales de su trabajo para la bann Nicola y se entrega con devoción a la tarea, creyendo honestamente que Denerim es un lugar mejor gracias a ella.

ATRIBUTOS (CONCENTRACIONES)

3	ASTUCIA (SABER CULTURAL)
4	COMUNICACIÓN (ENGAÑO, ETIQUETA, PERSUASIÓN)
1	CONSTITUCIÓN
2	DESTREZA (ARCOS)
1	FUERZA
0	MAGIA
2	PERCEPCIÓN
3	VOLUNTAD (DISCIPLINA)

VALORES DE COMBATE

VELOCIDAD	SALUD	DEFENSA	ARMADURA
12	21	12	0

ATAQUES

ARMA	ATAQUE	DAÑO	ALCANCE
BALLESTA	+4	2d6+3	30/60 METROS
DAGA	+2	1d6+2	
MAZO	+1	1d6+4	—

APTITUDES

PROEZAS PREDILECTAS: *Ataque relámpago, Recarga rápida.*

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

EQUIPO

BALLESTA, 20 VIROTES, MAZO, DAGA.

3. LA ÚLTIMA ASOCIACIÓN

ENCUENTRO DE EXPLORACIÓN

Shayda entrega la cartera al criado de la jefa de espías.

Un hombre fereldeno vestido con las ropas sencillas del criado de una casa camina hasta la carreta de manzanas justo cuando va a atravesar la puerta hacia la elfería. La elfa y él comparten unas palabras, y la cartera y siete manzanas son intercambiadas por una pequeña bolsa que parece contener monedas. Los dos se separan, y el criado vuelve a subir por la colina hacia los mejores barrios de la ciudad.

El hombre es Roger, el criado que sirve (y vive) en la casa en la que Marissa también vive y realiza el trabajo de investigación e intriga que le es asignado por la bann Nicola a través de Crannoch. La casa se encuentra en la parte suroriental de la ciudad. Roger no se dirige allí directamente, sino que hace varias paradas para comprar otra comida. Sin embargo, no

recibe ninguna otra entrega extraña durante el curso de sus otros recados. Se requiere una **tirada enfrentada de Destreza (Sigilo) contra Percepción (Ver)** para seguir a Roger sin que se dé cuenta. Si Roger se percatara de que lo están siguiendo, intenta despistar a sus perseguidores sin dar muestras de que sabe que está siendo seguido. Si no puede despistar a los PJ, finalmente se dirige a la casa, sabiendo de antemano que algo raro está pasando.

Si los PJ abordan a Roger, este replicará no saber nada de nada, afirmando que vio la cartera y ofreció comprársela a la elfa, que accedió y se la vendió. Finge incomodidad al “descubrir” que está llena de papeles, aunque en ningún caso permitirá que los PJ tengan o vean los pergaminos.

Una de las tareas principales que lleva a cabo Marissa para Crannoch es recibir los papeles con las confesiones de La Oreja de Andraste y a continuación registrar, analizar y poner referencias cruzadas a la información que contienen en una serie de diarios de confesión. Los propios trozos de papel con las confesiones son quemados en la chimenea de la casa de espías cuando Marissa acaba con ellos. De este modo, cada mes o así se produce un nuevo volumen de secretos, que se le entrega a Crannoch, y Marissa empieza un nuevo diario.

Si los PJ se hacen con el diario actual de Marissa, una **tirada de Astucia (Investigación con NO 11)** identifica de qué se trata, aunque se necesita mucho más tiempo y muchas más tiradas para componerse una visión mínimamente organizada de todo el tapiz de secretos del Albañal. Este tesoro podría ser de gran utilidad para PJ poco escrupulosos, y similarmente contiene toda clase de ideas de aventuras para tu campaña.

De un modo u otro, Roger acabará por regresar a la casa en la que le espera Marissa.

El criado toma un sendero serpenteante que lleva a una casa de la sección suroriental de la ciudad. La propia casa es anodina, está prácticamente oculta y solo se puede acceder a ella a través de un pequeño callejón.

Veis lo que parece tratarse de un perro de guerra mabari masticando un gran hueso en el callejón. El perro mira brevemente al criado cuando este pasa al interior de la casa, y a continuación vuelve a masticar el hueso.

Si los PJ se acercan a la puerta de la casa, el perro (Despedazador) se incorpora y les gruñe. Si ignoran esta advertencia, emite un ladrado en toda regla, atacándolos al fin si siguen acercándose. Despedazador está adiestrado para no aceptar chucherías de extraños.

Dentro de la casa, al menor aviso de Despedazador, Marissa empieza a recoger sus cosas para huir rápidamente de la casa a través de un túnel subterráneo si ello resulta necesario. Si Roger ha sido abordado o sabe que está siendo seguido y por lo tanto Marissa está avisada de antemano, esta huirá inmediatamente en cuanto Despedazador empiece a ladrar.

Si Despedazador sigue gruñendo o ladrando, Roger sale de la casa con una ballesta cargada en sus manos. Le ordena a Despedazador que se calme, les pregunta a los PJ qué es lo que quieren y hace lo posible por satisfacer su curiosidad y despacharlos.

Si Roger llega a la conclusión de que Marissa debería huir, utilizará en voz alta la expresión “por la calle Vagabundia” en su conversación con los PJ; ella está escuchando y conoce la señal. Una **tirada de Astucia (Saber cultural) con NO 15** alerta a un PJ observador de que no existe tal calle en Denerim.

Aunque no pueda librarse de los PJ, Roger gana todo el tiempo que pueda para que Marissa escape. Esto le llevará cuatro asaltos desde el momento en que decida empaquetar sus cosas y alcanzar la trampilla en el sótano de la casa, o dos asaltos si ya estaba avisada.

Si los PJ logran llegar al sótano antes de que Marissa pueda atravesar la trampilla, esta se preparará para luchar a menos que esté claro que va a ser derrotada. A continuación, ve directamente a la **Cuarta parte: 5. La espía de bajo rango.**

Si los PJ intentan esperar fuera a Roger y a Marissa, vigilando el lugar hasta que alguien salga, van a estar mucho tiempo esperando. Marissa no sale mucho, y Roger solo sale a comprar, así que pasarán 24 horas o más antes de que pase algo remotamente interesante. Usa el sentido común y tu conocimiento sobre lo que los diversos PNJ quieren e intentan conseguir, e improvisa.

LA CASA DE ESPÍAS

La casa de espías es un pequeño hogar que Crannoch adquirió hace mucho. Es bastante sencilla, y solo la utilizan Marissa y Roger. Hace décadas, Crannoch fingió ser contrabandista y acordó emplear un almacén próximo a los muelles para contrabando; utilizó esta tapadera para construir un túnel subterráneo entre el escondite de la casa de espías y el almacén. La bann Nicola ha participado activamente en la construcción de un sistema de alcantarillado en este vecindario como obra pública, permitiéndole asegurarse de que el túnel permanecía inamovible.

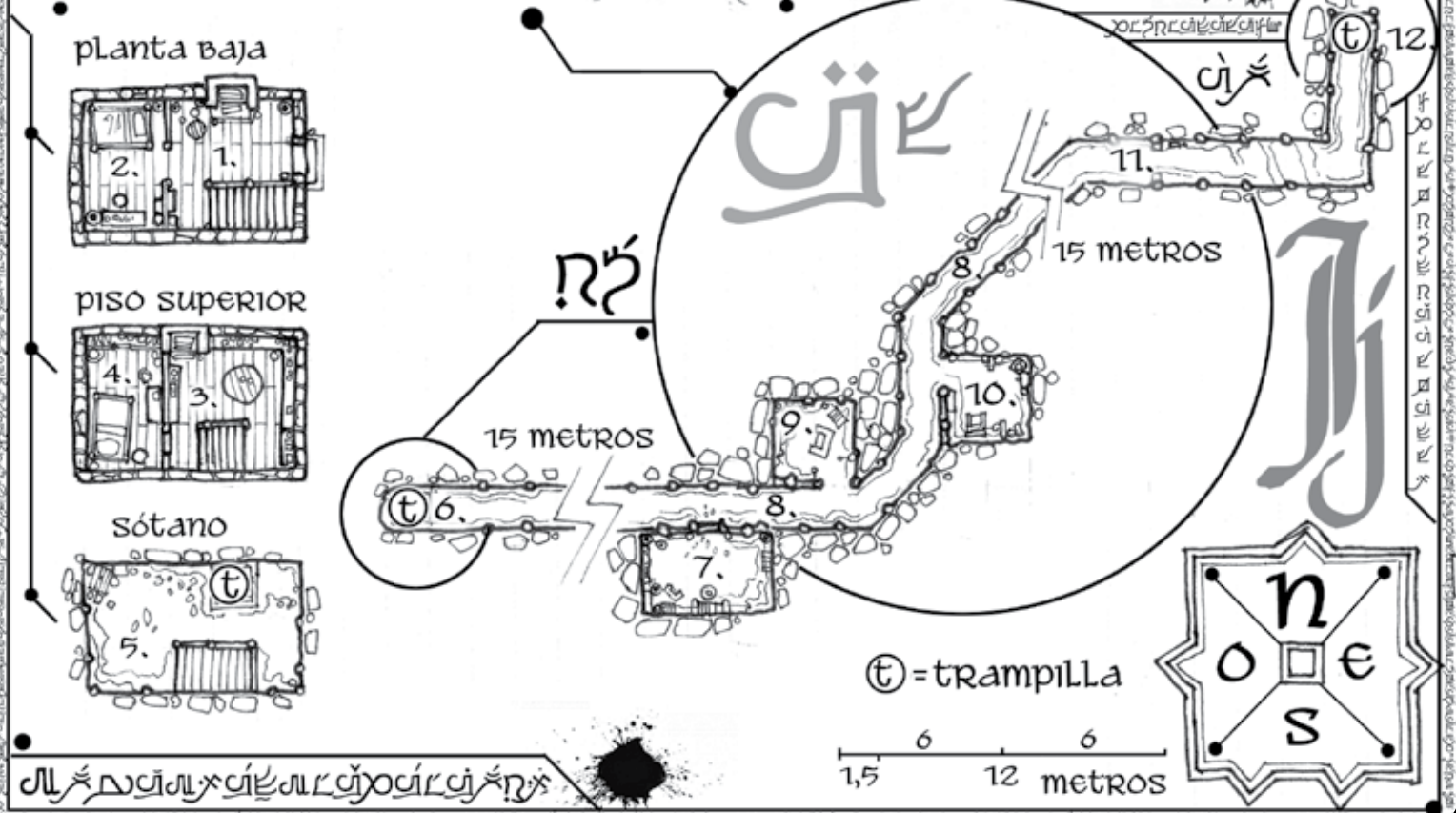
1. COCINA

Contiene el surtido habitual de útiles para cocinar, así como comida adquirida esta mañana y el día anterior. Una manta en el rincón es el lugar en el que Despedazador duerme. Una escalera de madera conduce al primer piso, y otra que hay debajo lleva al sótano.

2. HABITACIÓN DEL CRIADO

Este es el dormitorio de Roger, que contiene una pequeña cama apoyada contra una pared y un escritorio y una silla contra la otra. Roger tiene pocas pertenencias, pero se le paga bien por sus servicios: tiene 3 soberanos y 45 monedas de plata escondidos en un compartimento oculto en su escritorio. Se requiere una **tirada de Percepción (Buscar) con NO 15** para encontrar el compartimento. Si con el dado dragón se saca un 5 o más, el personaje también encuentra la trampa que lo protege. Superar la trampa requiere una **tirada de Destreza (Trampas) con NO 15**. Abrir el compartimento sin desactivar la trampa libera un chorro de veneno que inflige 4d6 puntos de daño penetrante y reduce a la mitad la velocidad de movimiento de la víctima durante una hora. Sin embargo, un PJ que reaccione rápido puede mitigar este daño con una **tirada de Destreza (Iniciativa) con NO 13**; si la supera, el daño se reduce en 1d6 por cada 2 puntos en el dado dragón y la velocidad de movimiento del objetivo no se ve afectada.

Casa de espías y túnel subterráneo



3. SALÓN

La sala principal de la casa, que normalmente se usaría como sala de estar y para atender a los invitados, aquí actúa como oficina, dominada por una gran mesa de madera cubierta de libros y papeles. Hay estanterías repletas de libros de gran variedad de temas alineadas contra las paredes. Aquí es donde Marissa pasa la mayor parte del tiempo, reuniendo y procesando información para Crannoch.

Si Marissa escapa sin que los PJ se enteren de su presencia, una **tirada de Percepción (Buscar) con NO 13** dejará claro que este lugar es obviamente algún tipo de madriguera de espías, pero una **tirada de Astucia (Investigación) con NO 15** que se lleve a cabo seguidamente sugerirá que hay una notable falta de la clase de información irrefutable y comprometida que habrían sospechado encontrar en este lugar. Esto es así, claro está, porque Marissa se ha llevado con ella su pesado tomo, el diario de confesiones, en el que transcribe toda la información de importancia. Si Marissa no escapó, tanto el diario como la cartera de pergaminos de confesión siguen sobre la mesa.

4. DORMITORIO DE MARISSA

Esta habitación contiene una gran cama, una mesilla de noche con un candil, un tocador con un espejo y un vestidor. Un PJ que realice una **tirada de Astucia (Investigación) con NO 11** se da cuenta de que la ropa colgada en el vestidor y

la que está doblada en el baúl son de dos tallas diferentes. El otro conjunto de ropa pertenece a Lorraine, la escudera de ser Basil; ella y Marissa son amantes.

Una **tirada de Percepción (Buscar) con NO 15** puede revelar que una de las capas del vestidor es mágica; posteriormente, una **tirada de Astucia (Saber arcano) con NO 11** la identifica como una capa de seda de araña (consulta el *Manual del DJ* de la Caja Básica de *Dragon Age*, página 40). No obstante, si Marissa tiene suficiente tiempo para realizar una escapatoria limpia, se llevará este valioso objeto con ella.

Hay un baúl bajo la cama. No está cerrado con llave, pero hay un glifo pintado en el interior. Todo el que abra el baúl sin decir antes la palabra "ábrete" en tevenés clásico activará el glifo, que liberará una sombra que atacará durante cinco asaltos a aquellos que intenten robar su contenido, tras lo cual el ser regresará al glifo y el arcón se cerrará de un golpe. Si el baúl vuelve a abrirse, la sombra vuelve a salir, con su Salud completamente recuperada. Sus estadísticas pueden encontrarse en el *Manual del DJ* de la Caja Básica de *Dragon Age*, página 36. Si la sombra muere, la magia del glifo se disipa con ella.

Dentro del baúl hay una cajita de cuero con 6 soberanos, una bolsa con 200 monedas de plata, una hilera compuesta de cuatro pociones de lirio menores, y un Collar de la Doncella y otras joyas surtidas por un valor de 4 soberanos en total.

¿NO ES EL TÚNEL UNA PRUEBA CONTRA LA BANN NICOLA?

Tras haber cruzado el corredor, tal vez habiendo visto el contenido de las cámaras subterráneas, puede que los héroes tengan la impresión de que cuentan con pruebas suficientes para actuar abiertamente contra la bann Nicola. Si lo hacen, descubrirán que no hay ninguna prueba sólida que asocie de manera precisa la casa de la bann con la casa de espías, el túnel o el almacén. Lo que es más, varios testigos de confianza aparecen con pruebas de que Marissa y Roger llevaban años trabajando para agentes orlesianos. Ambos son asesinados en un callejón trasero por “fereldenos leales” ofendidos por esta traición contra el rey.

5. SÓTANO

El sótano sirve como despensa y bodega. Hay varios barriles en un rincón, uno de los cuales está vacío y cubre la trampilla. Si Marissa ha huido, este barril estará apartado, revelando la trampilla cerrada.

4. EL CORREDOR DE LA MUERTE

ENCUENTRO DE EXPLORACIÓN Y DE COMBATE

En este encuentro, los PJ persiguen a Marissa a través del túnel subterráneo que discurre entre la casa de espías y el almacén con la esperanza de atraparla antes de que escape por la salida del almacén y desaparezca en la ciudad. El túnel está abarrotado de trampas diseñadas para frenar a los intrusos, pero algunas de ellas dependen de que Marissa sea capaz de colocarlas. Si huyó apresuradamente, puede que no haya tenido tiempo de colocar algunas (o ninguna) de ellas.

6. SORPRESA EN LA TRAMPILLA

La cara inferior de la trampilla del sótano tiene un glifo mágico pintado. Todo PJ que abra la trampilla (que no está cerrada con llave) activa el glifo, que estalla en una bola de fuego que engulle la habitación y prende en llamas la madera. Quienquiera que se encuentre en la habitación recibe 4d6 puntos de daño penetrante, que puede reducirse a la mitad superando una **tirada de Destreza (Acrobacia) contra la Potencia mágica 14 de Marissa**.

Si Marissa estaba siendo activamente perseguida cuando bajó por la trampilla, no colocó esta trampa y es seguro abrir la compuerta.

7. SALA DEL CÍRCULO SUSURRANTE

Esta es la habitación en la que la bann Nicola adivina el paradero de las víctimas de la madre Brianna. Un gran mapa pintado de Denerim ocupa la mayor parte del suelo. Ante él hay un pequeño círculo de invocación, también pintado, con un pequeño brasero colgando sobre él. Hay un aspersorio manchado de rojo con sangre seca y un tarro lleno de lenguas en conserva guardados en un estante. Un PJ que efectúe una **tirada de Astucia (Investigación) o Percepción (Buscar) con NO 15** verá que hay salpicaduras de sangre en el mapa sobre las cuatro casas en las que atacaron los sectarios de la Lengua Silenciada durante la **Primera parte: La Capilla de la Lengua Silenciada**.

8. GLIFO DE PARÁLISIS

Hay un glifo de parálisis en el suelo en cada una de estas localizaciones, ideados para evitar que quienes están apriisionados en la celda (localización 9, abajo) escapen si en un momento dado consiguen zafarse de sus captores. Estos glifos son permanentes, y por tanto se encuentran activos independientemente del poco tiempo que tuviera Marissa, pero pueden ser neutralizados mediante la orden “paso” en tevenés clásico. Su Potencia mágica es 16.

9. CELDA

Esta sala bastante grande, donde hay casi una docena de grilletes para manos y pies sujetos a las paredes de piedra, se utiliza para retener a personas a las que la bann Nicola o Crannoch desean interrogar. Sus puertas están abiertas de par en par, dado que la habitación se encuentra actualmente vacía.

10. CÁMARA DE TORTURA

Esta sala está llena de utensilios de tortura. Una pequeña estufa puede utilizarse para calentarlos cuando sea necesario. Parece que la estufa no ha sido utilizada en una semana o más.

11. RASTRILLO

Un pesado rastrillo de hierro construido en el techo del túnel está sujeto por una cuerda atada a una estaca de hierro en la pared del lado de la reja que da al almacén. A Marissa casi no le lleva tiempo soltar el rastrillo, que se estrella contra el suelo detrás de ella, por lo que los PJ descubren que está bajado sin importar el poco tiempo que tuviera Marissa para hacer una en condiciones. Levantar el rastrillo extremadamente pesado requiere una **tirada avanzada de Fuerza (Fortaleza) con NO 15** y un umbral de éxito de 10. Hay espacio para que hasta tres héroes lo levanten a la vez.

12. TRAMPILLA DEL ALMACÉN

Esta puerta da a la “sección de los contrabandistas” del almacén, una habitación alargada que discurre a todo lo largo del edificio y cuya puerta está escondida por el otro lado. Una vez que Marissa haya cruzado la trampilla, derribará sobre esta un pesado saco de harina, que se mantiene a mano precisamente para este propósito. Se requiere una **tirada de Fuerza (Fortaleza) con NO 13** para abrir la trampilla en tal caso.

5. LA JEFA DE ESPÍAS DE BAJO RANGO

ENCUENTRO DE INTERPRETACIÓN

Este encuentro tiene lugar en cualquier momento en el que los PJ capturen a Marissa, ya sea en la casa de espías, el túnel, el almacén o las calles de Denerim. Dada la variedad de circunstancias posibles en este encuentro, estas no están descritas aquí.

Cuando sea capturada, Marissa se da cuenta de que está perdida independientemente de lo que haga. Si no coopera con los PJ, estos la matarán o la arruinarán. Si coopera, la bann Nicola no tardará en descubrir que Marissa era un eslabón débil y la matará o la arruinará. Así, decide que su mayor esperanza consiste en hacer lo que pueda para ser libre de los héroes, a fin de tomar el primer barco que zarpe de Denerim y no mirar nunca atrás. Dependiendo de lo que hagan los PJ, probablemente decida que responder a sus preguntas con la mayor precisión posible será lo más conveniente. Así, eso es lo que hace.

La única motivación adicional que hay en juego es el amor que Marissa siente por Lorraine. A Marissa ya le preocupa que Lorraine pueda estar en peligro basándose en lo que la primera sabe acerca del plan de la bann Nicola. Por ello, Marissa desea secretamente que dicho plan no tenga éxito.

Aunque Marissa está dispuesta a entregar sus conocimientos a cambio de su libertad, opina que es una estupidez de primer nivel por parte de los PJ intentar provocar la caída de la bann Nicola. Ella conoce demasiados secretos y ha cerrado demasiados tratos a lo largo de cuatro décadas como para caer. Incluso su muerte abocaría la ciudad al caos, pues los banns que ven sus ambiciones frenadas por culpa de sus chantajes podrían al fin actuar libremente unos contra otros. Además, y quizá lo que es más importante, la bann Nicola ha creado y promovido una gran cantidad de proyectos loables y actos benéficos en la ciudad. Al final, por lo que a Marissa respecta, su lado bueno pesa más que su lado malo, y su muerte disolvería ambos, dado que no es probable que Adric continúe los actos de filantropía de su abuela cuando controle la casa Baranti.

Si es liberada, Marissa nunca volverá a ser vista en Denerim.

PREGUNTAS Y RESPUESTAS

Marissa responde con sinceridad a las preguntas, pero no ofrece información adicional a menos que sea necesario para garantizar su libertad. No tiene a la muerte, pues esta la encontrará de un modo u otro.

"HÁBLANOS DEL PLAN DE LA BANN NICOLA."

La bann Nicola va a celebrar un gran baile. Ha invitado a banns y arls de todo Ferelden. En el baile, presentará un suceso que implicará a los restauracionistas en una trama de traición. No conozco los detalles, excepto que ser Basil está implicado de alguna manera, que de algún modo el plan le reportará a la bann Nicola influencia en el gremio de mercaderes, y que parte de la culpa recaerá sobre los elfos de la ciudad y le dará al rey un motivo para purgar la elfería.

"¿QUIÉNES SON LOS RESTAURACIONISTAS?"

La Sociedad para la Restauración del Gobierno Imperial. Es un grupo de mercaderes de Denerim cuyo linaje se remonta a la aristocracia orlesiana que antaño gobernó Ferelden. En teoría desean restaurar a un gobernante orlesiano en Ferelden, pero hemos descubierto que es un club social más que otra cosa. Controlan el gremio de los mercaderes, y recientemente han estado inflando los precios locales de ciertos bienes. La bann Nicola quiere deshacer su control económico.

"¿POR QUÉ TE IMPORTA QUE EL PLAN DE LA BANN NICOLA TENGA ÉXITO?"

Hay... alguien... que me importa y que está implicada. No es muy importante en el gran esquema de las cosas, pero no hay duda de que la bann Nicola la sacrificaría para que sus planes fructifiquen.

(Si se ve presionada, Marissa revelará que es Lorraine, la escudera de ser Basil, y ruega a los PJ que se aseguren de que no le pase nada).

"¿CÓMO SE RELACIONA LA BANN NICOLA CON LA OREJA DE ANDRASTE?"

La bann Nicola pagó para que se construyera la capilla. Estaba al corriente de las indiscreciones orlesianas de la madre Gabriella y utilizó ese conocimiento para asegurarse su cooperación en el robo de los secretos de confesión.

"¿POR QUÉ ESTÁ LA BANN NICOLA INTERESADA EN LOS SECRETOS DE CONFESIÓN?"

Son un constante flujo de información que ella puede emplear para manipular media ciudad.

"¿ERES LA JEFA DE ESPÍAS DE LA BANN NICOLA?"

Soy la aprendiz de su verdadero maestro de espías. No diré su nombre, y no importa; ahora mismo no está en Denerim.

(Si la presionan: Su nombre es Crannoch. Conoce todos los secretos de la bann Nicola, que yo sepa. Es completamente leal, completamente dedicado, completamente su criatura. Si ella muere, él se asegurará de que Denerim se hunda en el caos).

"¿CÓMO SE RELACIONA LA BANN NICOLA CON EL CULTO DE LA LENGUA SILENCIADA?"

Hace décadas, la bann Nicola selló un pacto con el espíritu que controla el culto. De vez en cuando, con el paso de los años, la bann permite que el espíritu se alimente de los niños de Denerim siempre que algunos de ellos acaben en sus orfanatos. Cuando las cosas ya han durado bastante, la bann Nicola utiliza la sala del mapa para perseguir al culto y expulsar al espíritu hasta que llegue el momento de volver a empezar el ciclo.

"TU BIBLIOTECA ESTÁ SOSPECHOSAMENTE VACÍA DE SECRETOS. ¿DÓNDE GUARDAS TUS VERDADEROS ARCHIVOS?"

Hay una cámara secreta bajo la casa de la bann Nicola donde se guarda todo, para que la bann pueda acceder a ello fácilmente. Está situada bajo su oficina.

(Esto no es cierto, pero Marissa no lo sabe. Se le dijo la "verdad" sobre la cámara para poner a prueba su lealtad. Consulta la Quinta parte: 3. La trampa de Crannoch).

ATANDO CABOS

La **Quinta parte: Atando cabos** no está diseñada para que la dirijas encuentro por encuentro. En vez de eso, es una recopilación de tres encuentros que permite que los PJ investiguen cabos sueltos, si lo desean, antes de que el gran baile de la bann Nicola tenga lugar:

- Si los PJ visitan a ser Greta, utiliza **1. Reunión con ser Greta**.
- Visitar a ser Greta puede dar lugar a una investigación más a fondo de los restauracionistas en **2. El sastre**.
- Finalmente, puede que los PJ intenten investigar la biblioteca oculta en la mansión de la bann Nicola, lo cual se describe en **3. La trampa de Crannocho**.

Si los héroes no escogen seguir ninguna de estas pistas, o no han descubierto lo suficiente como para hacerlo, ve directamente a la **Sexta parte: El gran final**

Puede que los PJ intenten entrevistarse con ser Basil tras descubrir su implicación a través de Marissa. Sus intentos de dar con él son inútiles; finalmente se enterarán de que está de viaje fuera de Denerim. Regresará justo a tiempo para asistir al gran baile.

Dependiendo de cuánto haga desde la última vez que supo de ellos, Andiel podría reunirse con los PJ en este lapso de tiempo para ver qué tal va su investigación.

1. REUNIÓN CON SER GRETA

ENCUENTRO DE INTERPRETACIÓN

Los PJ se reúnen con ser Greta, tal vez enterándose de la existencia de los restauracionistas.

Ser Greta vive en una casa modesta a poca distancia del Albañal, en la que también vive y trabaja Andiel; esta información es fácil de obtener, ya sea preguntándole a Andiel o realizando una **tirada de Comunicación (Indagar) con NO 11**.

Si los PJ hablan con ser Greta con su antiguo amante de Orlais, la reacción natural de ser Greta, dados los acontecimientos de días recientes, consiste en sospechar que Andiel ha vuelto a dejar escapar su secreto. Los PJ deben efectuar una **tirada enfrentada de Comunicación (Engaño) contra Percepción (Empatía)** para convencer a ser Greta de otra cosa, si es que desean hacerlo. Si ser Greta llega a creer que

SER GRETA

Una noble menor de medios modestos que vive de las rentas que recauda de un par de embarcaderos que su familia posee en Denerim. Está soltera y no tiene hijos.

ATRIBUTOS Y CONCENTRACIONES

ASTUCIA 2 (HERÁLDICA, SABER CULTURAL); COMUNICACIÓN 3 (LIDERAZGO); CONSTITUCIÓN 2; DESTREZA 1 (MONTAR); FUERZA 1; MAGIA 0; PERCEPCIÓN 2 (EMPATÍA); VOLUNTAD 3 (CORAJE).

Andiel les habló a los PJ de su embarazoso romance, la despedirá de su servicio.

Si se le pregunta sobre los restauracionistas, ser Greta admite sin rodeos que está interesada en sus actividades. Sin importar que los PJ afirmen saber o no la historia de ser Greta, ella insiste en su lealtad hacia el rey de Ferelden, y destaca que cualquier fereldeno leal estaría interesado en exponer las actividades de los espías orlesianos en Denerim.

Para que cuente lo que sabe, ser Greta debe ser persuadida. Esto requiere como mínimo una razón convincente para que coopere y una **tirada enfrentada de Comunicación (Persuasión) contra Voluntad (Disciplina)**.

Así pues, ¿qué sabe ser Greta?

Lo que ser Greta *cre*e saber es que un espía elfo de Orlais ha estado en contacto de forma regular con los restauracionistas de Denerim en los últimos meses. Aunque este elfo viaja arriba y abajo entre Orlais y Denerim con mucha frecuencia, en realidad es el agente de un sastre de Denerim que paga al elfo por informarlo de los vestidos que están de moda actualmente en Orlais. El sastre paga bien por esta información periódica, a fin de mantener el negocio de venta de vestidos a la nobleza de Denerim que gusta de tales conjuntos. Muchos de estos clientes resultan ser restauracionistas, lo que es la fuente de la conclusión errónea de ser Greta del “nefario triunvirato” de elfo, sastre y restauracionistas.

El relato de ser Greta es más o menos así:

He estado vigilando a los mercaderes durante años. Muchos de ellos vinieron originariamente de Orlais, ¿sabéis? Me entero de algún trato o práctica comercial deshonesto de vez en cuando, pero los dejo estar. ¿Por qué exponerme para revelar esos delitos sin importancia?

Sin embargo, hace unos meses, me di cuenta de que cierto elfo que trabaja en un barco orlesiano siempre pasa por la tienda de un sastre en particular del barrio mercantil. Y lo que es más, algunos de los mercaderes más sospechosos acuden en manada a la tienda poco después de las visitas del elfo. Estoy segura de que se está intercambiando información importante, pero... pero aún tengo que demostrarlo.

A discreción tuya, puede ser necesaria otra tirada enfrentada o una coerción más vigorosa para convencer a ser Greta de dar el nombre del sastre (Ragnar Traken) y los de aquellos mercaderes que lo visitan, de quienes ella piensa que son restauracionistas. Prácticamente todo este grupo está compuesto de miembros de alto rango del gremio de mercaderes, que son realmente restauracionistas y se encuentran entre los nombres rodeados con círculos en el libro de cuentas del escritorio de Bando (consulta **3. La trampa de Crannocho**). Ser Greta no conoce el nombre del elfo, pero sabe que su barco, la *Rosa Marina*, zarpó recientemente y no se espera que regrese en menos de una semana.

Ser Greta no puede ser persuadida en ningún caso de actuar en contra de la bann Nicola. Aunque no tiene ni idea de quién la está chantajeando, asume (de manera correcta) que cualquier acción imprudente por su parte que esté mínimamente relacionada con los restauracionistas la arruinará.

SI SER GRETA ESTA EQUIVOCADA. ¿POR QUÉ SE PREOCUPA LA BANN NICOLA?

La bann Nicola se enteró, a través de sus diversas redes, de que ser Greta estaba investigando el triunvirato elfo-sastre-restauracionista. Aunque la bann Nicola no sabe (aún) si las sospechas de ser Greta son correctas, dado que Crannoch está fuera de la ciudad y la investigación de cierta información ha habido de esperar, no puede permitir que ser Greta exponga *ningún* plan o trama restauracionista, incluso si resulta ser falso, antes de su gran baile. Por tanto, la bann Nicola actuó sin reservas para que ser Greta dejase el asunto en paz.

2. EL SASTRE

ENCUENTRO DE INTERPRETACIÓN

Los PJ conocen a Ragnar Traken, extraordinario sastre, y tal vez se enteren de su relación con Adric.

La tienda de Ragnar está en el extremo occidental del barrio mercantil, a escasa distancia de las casas de mercaderes de Denerim. Mientras os acercáis al escaparate de sencillez encantadora, un hombre bien vestido y el que parece ser su guardaespaldas salen del edificio. Un enano bien vestido los acompaña al exterior, intercambiando algunos halagos finales mientras el noble entra en su carruaje y ordena al cochero que lo lleve a casa. El enano, por lo que extraéis de su conversación, es Ragnar.

La tienda de Ragnar se divide a grandes rasgos en tres partes: una sala de muestras, un probador y un taller. Unas escaleras en el taller conducen a las habitaciones de Ragnar, en el piso de arriba, y al sótano, abajo. Dos hombres armados están a la vista para garantizar la seguridad de Ragnar. Ellos viven en el sótano. Utiliza las estadísticas del capitán Braedon; Ragnar solo contrata a los mejores.

Ragnar da una cálida bienvenida a todo el que entre en su tienda, ofreciendo vino caliente con especias (que siempre está elaborando en su taller) y sugiriendo abrigos nevarranos, o quizás algo con un toque tevinterano.

RAGNAR TRAKEN

Ragnar Traken es un enano de la superficie que tiene ojo para la moda. Su estilo y su discurso, de carácter extravagante y animado, entretienen a su clientela, y sus conocimientos sobre las tendencias de moda actuales hacen que su tienda sea muy popular. Ragnar siempre va impecablemente vestido, tiene pelo ralo y lleva perilla.

ATRIBUTOS Y CONCENTRACIONES

ASTUCIA 2 (INGENIERÍA, SABER CULTURAL, TASACIÓN); COMUNICACIÓN 4 (ENGAÑO, ETIQUETA, NEGOCIACIÓN, PERSUASIÓN); CONSTITUCIÓN 3 (BEBER ALCOHOL, VIGOR); DESTREZA 1; FUERZA 2; MAGIA 0; PERCEPCIÓN 3 (EMPATÍA); VOLUNTAD 3 (DISCIPLINA).

Si resulta evidente que los PJ están buscando información, Ragnar desvía las acusaciones y las implicaciones. Afirma (sinceramente) que él es simplemente un mercader con un negocio muy lucrativo. Si los PJ amenazan con violencia, sus guardaespaldas los echan de allí.

Si los PJ superan una **tirada enfrentada de Comunicación (Persuasión) contra Voluntad (Disciplina)**, pueden enterarse de las líneas generales de la verdadera situación a través de él:

- Ragnar es el sastre predilecto de las familias de mercaderes de Denerim. Sin embargo, recientemente ha recibido un serio desafío de un sastre rival, Kenzie, cuya tienda puede encontrarse barrio abajo. Kenzie le robó buena parte del negocio a Ragnar el año pasado, cuando presentó un sombrero antivano que se convirtió en un furor.
- Para cerciorarse de que algo así no volvería a ocurrir, Ragnar contrató a Zek, un elfo de ciudad, para que fuera a Orlais, donde se originan las tendencias de moda, e informase sobre ellas a Ragnar, dándole ventaja en la competición.
- Cuando Ragnar recibe un nuevo consejo relativo a la moda, inmediatamente lo comparte con sus clientes mercaderes para asegurarse de que acuden en tropel a él para poder estar entre los primeros en adquirir algún artículo nuevo y moderno.

Algunos, quizá muchos, de los clientes de Ragnar son realmente restauracionistas, pero no existe relación entre este y aquellos, salvo que él les proporciona un producto que ellos aprecian. En definitiva, aquí no hay ninguna clase de espionaje y ser Greta, simplemente, ha sacado la conclusión equivocada.

3. LA TRAMPA DE RANNOCH

ENCUENTRO DE EXPLORACIÓN Y DE COMBATE

Los PJ entran en la cámara secreta en el señorío de la bann Nicola.

Durante décadas, la bann Nicola y Crannoch han utilizado el mito de una cámara secreta bajo la oficina de Nicola como una prueba de lealtad para los aliados y como una trampa para los enemigos, difundiendo información acerca de su existencia y ubicación para atrapar a individuos de poca confianza. Lo más probable es que los PJ se enteren de la existencia de la cámara a través de Marissa, que cree sinceramente en su existencia.

Si los héroes decidieran intentar obtener acceso a la cámara, el primer problema es entrar en la oficina de la bann Nicola. Ella, Crannoch y Bando son las únicas tres personas que tienen llaves, y la puerta siempre se mantiene cerrada cuando la habitación está desocupada. Abrir la puerta requiere una **tirada de Destreza (Forzar cerraduras) con NO 15** o una **tirada de Fuerza (Fortaleza) con NO 15**. El segundo método, obviamente, hará mucho más ruido que el primero.

Actualmente, la oficina está abarrotada de proyectos para el gran baile. Bando ha estado escribiendo y rescribiendo una gráfica de disposición de asientos y ha hecho numerosas anotaciones sobre la forma correcta de dirigirse a aquellos que están en la lista de invitados. También hay una pila de invitaciones para una comida que celebra el compromiso de una tal lady Tanith Curwen con ser Adric. Todo el que haga una **tirada de Astucia (Heráldica o Saber cultural) con NO 11** está razonablemente seguro de que, hasta la fecha, tal compromiso no ha sido anunciado. Parece claro que debe de tratarse de una parte del gran baile.

Hay otra pista interesante aquí. Bando dispone de un libro de cuentas en su escritorio en el que registra los gastos de la casa. Una revisión superficial del libro revela que los precios de ciertas importaciones han estado aumentando últimamente, y las excusas dadas por varios mercaderes están anotadas a lápiz. Además, los nombres de algunos de ellos han sido rodeados con un círculo. Estos son mercaderes que la bann Nicola sabe que son restauracionistas. Un PJ que realice una **tirada de Astucia (Investigación) con NO 15** se da cuenta de que Bando está intentando determinar qué mercaderes pueden ser influenciados para que bajen sus precios y cuáles deben simplemente desaparecer de la vista de la bann Nicola.

Si buscan alguna entrada a la cámara secreta, los PJ que superen una **tirada de Percepción (Buscar) con NO 13** descubren una trampilla bajo una alfombra en el rincón suroccidental de la habitación. Tras un pequeño desnivel, la trampilla da a una escalera de madera que conduce a un sótano, el cual es independiente y está más profundo que el sótano principal dedicado al alojamiento y las actividades de los criados de la casa.

La sección media de la escalera ha sido manipulada para desplomarse bajo cualquier peso significativo. Un PJ puede descender hasta unos tres metros por encima del suelo, apenas capaz de ver filas de estanterías y dos armaduras completas de pie, antes de que la escalera de derrumbe.

Con una **tirada de Destreza (Trampas) con NO 17**, el PJ oye crujidos reveladores y salta hacia atrás justo a tiempo para evitar activar el derrumbamiento. En caso contrario, la trampa se dispara y el PJ cae cuando la escalera se desploma, sufriendo 2d6 puntos de daño penetrante, que se ve reducido a la mitad si el PJ puede superar una **tirada de Destreza (Acrobacia) con NO 13** para frenar su rápido descenso.

La trampa está diseñada para ladrones solitarios. Si un segundo PJ seguía de cerca al primero, deberá efectuar una **tirada de Destreza (Acrobacia) con NO 11** para evitar caerse, con las mismas consecuencias que su compañero en caso de fallar. Si no había seguidores cercanos, ningún otro héroe debe tirar para evitar caerse.

ARMADURA ANIMADA

Armadura completa de factura enana, adquirida hace mucho de un noble orlesiano en Denerim.

ATRIBUTOS (CONCENTRACIONES)

-2	ASTUCIA
-4	COMUNICACIÓN
6	CONSTITUCIÓN (VIGOR)
2	DESTREZA
5	FUERZA (FORTALEZA, HOJAS PESADAS)
2	MAGIA
0	PERCEPCIÓN
5	VOLUNTAD

VALORES DE COMBATE

VELOCIDAD	SALUD	DEFENSA	ARMADURA
5	70	12	10

ATAQUES

ARMA	ATAQUE	DAÑO
ESPADAS A DOS MANOS	+7	3D6+5
GUANTELETE	+2	1D3+6

APTITUDES

PROEZAS PREDILECTAS: *Derribo, Golpe poderoso.*

INVULNERABILIDAD A HECHIZOS: *Desprovistas de cuerpos de carne y hueso, estas armaduras son sencillamente inmunes a los efectos de hechizos que normalmente requerirían que estas hicieran tiradas de Voluntad o Magia para resistirse. Tampoco se ven afectadas por Bomba andante.*

EQUIPO

CORAZA PESADA, ESPADA A DOS MANOS.

Los PJ que quieran saltar al suelo de la cámara después de que la trampa se active tan solo deberán realizar una **tirada de Destreza (Acrobacia) con NO 9**. Incluso si fallan, solo sufrirán 1d6 puntos de daño penetrante.

Un vistazo rápido a las estanterías confirma que los PJ han sido engañados: todos y cada uno de los libros contienen solo páginas en blanco. Sin embargo, los PJ también tienen un problema más inmediato en la cámara: las dos armaduras cobran vida y atacan a todo el que recite un código en tevenés clásico. Atacan hasta ser destruidas, pero no pueden subir las escaleras.

Se requiere una **tirada de Fuerza (Tregar) con NO 13** para salir escalando de la cámara. El equipo de escalada apropiado o la ayuda de aquellos que sigan en la oficina de arriba proporcionan una bonificación de un máximo de +3 (dependiendo del equipo o las circunstancias) a dichas tiradas.

El ruido y el tiempo son de máxima importancia: ni el derrumbamiento de una escalera ni un combate contra armaduras animadas son actividades particularmente silenciosas, ni siquiera en un subsótano de piedra. Los PJ disponen de 1d6+2 asaltos después del primer ruido fuerte antes de que alguien venga a investigar, y tan solo 1d6 asaltos después de eso, llegan los guardas de la casa en gran número, suponiendo que no se impida que el primer investigador los llame.

EL GRAN FINAL

La última parte de **Una frágil red** es el gran evento: el gran baile de la bann Nicola. Dependiendo de los progresos de los PJ hasta ahora, puede que sean invitados de honor o colados inoportunos. En todo caso, tienen que decidir si permiten que los planes de la bann Nicola sigan adelante a expensas de aquellos que serán perjudicados, o si intentan detenerla y vivir con los peligros y las consecuencias que les esperan.

DIRIGIR EL GRAN BAILE

La **Sexta parte: El gran final** se divide en encuentros más o menos secuenciales, pero gran parte de su desarrollo depende de las acciones de los PJ. No temas alterar los encuentros, añadir otros nuevos o descartar otros completamente si los héroes van en una dirección diferente. Lo importante es que tengas una buena noción de la intriga y te asegures de que los acontecimientos se desarrollan conforme a las motivaciones subyacentes de los diversos actores. El objetivo es proporcionar a los jugadores una conclusión satisfactoria y lógica al conjunto de la aventura, no obligarlos a jugar cada encuentro tal como está escrito.

El gran baile comienza al anochecer. La lista de invitados es impresionante. Aunque el rey y la reina no están presentes, asisten muchos caballeros, banns e incluso algunos arls de visita. Unos cuantos plebeyos ricos o influyentes también están presentes, como también están, indudablemente, los criados, escuderos y ayudantes de aquellos invitados que cuentan con los medios necesarios para tenerlos como empleados.

Las próximas secciones presentan un resumen general de lo que traman los PNJ importantes a medida que se desarrolla el gran baile.

BANN NICOLA

La bann Nicola se pasa la mayor parte del tiempo en el baile mezclándose con los invitados en el salón. Confía en que Bando mantenga el baile en marcha. Si Bando desaparece debido a las acciones de los PJ, la bann Nicola se percata de su ausencia en un máximo de cinco o diez minutos.

Si las cosas empiezan a ir mal, es posible que la bann Nicola suspenda el asesinato por el momento, para evitar atenciones indebidas a una situación que escapa a su control. Se limitará a llamar tranquilamente a Rivka y a decirle una frase acordada previamente, y todo se suspenderá.

ADRIC

Adric interpreta el papel que se le ha asignado, pero resulta evidente que este lo disgusta hasta que al fin ve a Tanith y se da cuenta de lo atractiva que es. A partir de ese momento, está entusiasmado.

Si es informado de las intenciones de ser Basil, puede que Adric lo desafíe a un duelo. Si lo hace, la bann Nicola intenta impedir tal acontecimiento.

CAPITÁN BRAEDON

El capitán Braedon sirve como escolta de la bann Nicola durante la velada. La presencia de tantos nobles importantes lo pone nervioso; se pasa casi toda la noche vigilando junto a sus guardas y asegurándose de que el señorío es un lugar seguro.

Braedon se siente horrorizado e incómodo si se producen muertes, y se lanza a enderezar las cosas (algo con lo que la bann Nicola cuenta). Sin embargo, si Braedon se entera de demasiadas cosas, su naturaleza esencialmente honorable lo convierte en un factor impredecible.

BANDO

Bando se pasa el baile anunciando invitados y asegurándose de que el vino fluya, que las mesas de los aperitivos estén llenas y que los músicos sigan tocando. Está en constante movimiento, corriendo entre la cocina y el salón.

LOS INVITADOS

La mayoría de los nobles permanece en el salón, aunque salen grupos ocasionales al vestíbulo principal o a los jardines para conversar. La biblioteca y la oficina están bajo llave durante el baile.

Los Curwen y ser Basil permanecen en el salón hasta la **Sexta parte: 5. La trama en movimiento**.

LOS CRIADOS DE LOS INVITADOS

Los criados de los invitados se quedan en la antesala, fuera de la vista pero fácilmente accesibles para sus amos. Lorraine permanece entre ellos hasta que se la requiera para participar en la **Sexta parte: 5. La trama en movimiento**. Generalmente, solo los criados de la bann Nicola pueden campar a sus anchas por la casa.

RIVKA, LA ASESINA

Rivka se unió al personal de la casa hace unos días y se pasa casi todo el baile actuando como una criada normal, dando bebidas a los invitados y reponiendo los aperitivos. Rivka sigue actuando hasta la **Sexta parte: 5. La trama en movimiento**. Si los PJ piensan en investigar criados contratados recientemente, podrán descubrir con una **tirada de Astucia (Investigación) con NO 13** de que cinco criados (siendo Rivka una de ellos) han sido contratados en las últimas dos semanas, en previsión de las necesidades del gran baile.

HESTER

Hester es un criado de confianza al servicio de la bann Nicola, y la garantía de la bann por si por algún motivo Lorraine no llevara a cabo su parte. Si Lorraine no corre hacia capitán Braedon con su historia falsa después de que ser Basil suba las escaleras para descubrir los cuerpos del bann Curwen, Tanith y Adric, será Hester quien lo haga. Solo la bann Nicola, Crannoch y Bando saben que Lorraine tiene un sustituto. Aparte de su cometido, Hester actúa durante el baile como lo haría cualquiera de los demás criados al servicio de la bann Nicola.

PERSONALIDADES RECURRENTES

El gran baile es una excelente oportunidad para que vuelvas a presentar nobles de aventuras anteriores, como el bann Karel Dusic, ser Gelda y ser Vilem de **La rabia ambarina** o el arl Gallagher Wulff, su hija Izot y su marido avvarita Azur de **Donde anidan las águilas**. Si ser Gelda está presente, puede que los PJ incluso consideren recurrir a la magistrada de la cámara negra para que los ayude en su causa.

LA TRAMA DE ASESINATO

Asegúrate de leer y comprender los aspectos generales del plan de la bann Nicola tal como se describe en la sección **Ser Basil, el bastardo**, en la página 84. Las líneas generales de la acción, suponiendo que marche según lo previsto (que puede que no) son las siguientes.

En algún momento de la fiesta, ser Basil intercambia palabras malsonantes con el bann Curwen en el salón (consulta **2. Los pecados de los padres**). La bann Nicola se asegura de que la noticia de este enfrentamiento se propague entre los invitados, embelleciéndola (falsamente) con el dato de que ser Basil ha amenazado físicamente al bann si no recibe la mano de Tanith en matrimonio.

Más tarde, la bann Nicola envía al bann Curwen, a Tanith y a Adric a la sala de estar el piso de arriba para hacer las últimas disposiciones antes del anuncio público del compromiso de Tanith y Adric. Les promete que se unirá a ellos en breve.

Cuando Curwen, Tanith y Adric llegan al piso de arriba, Rivka los envenena y mueren. Rivka corta la garganta de Tanith antes de salir sigilosamente de la habitación.

Ser Basil recibe un mensaje, presuntamente de Tanith, pidiéndole que se reúna en el acto con ella en la sala de estar del primer piso. Basil sube al piso de arriba de inmediato. Lorraine lo sigue.

Ser Basil irrumpe en la sala de estar y descubre los tres cadáveres.

Lorraine grita desde el primer piso, corre escaleras abajo e intercepta al capitán Braedon, que casualmente está escoltando a la bann Nicola hasta la sala de estar en ese momento.

Lorraine le cuenta a Braedon, entre sollozos, que ha visto a ser Basil intercambiar palabras con una elfa sombría y que después vio a Basil entrar en la sala de estar, sacar su daga y exigir que Tanith se casara con ella. Fue entonces cuando Lorraine vio que el bann Curwen y Adric ya estaban muertos, "Asesinados por esa elfa, ¡estoy segura!". Lorraine afirma que Tanith rechazó las exigencias de Basil y que este le cortó la garganta preso de la ira.

Aunque evidentemente ser Basil niega toda la historia de Lorraine, se han plantado más pruebas que corroboran la historia de esta última: una daga ensangrentada perteneciente a ser Basil, que Lorraine robó hace unos días y le entregó a Marissa. Se ha colocado bajo un sofá de la sala de estar para que cualquiera que mire lo descubra allí tras los asesinatos.

Si todo sigue el plan previsto, el capitán Braedon arresta a Basil y lo entrega a las autoridades del rey. Un magistrado de la cámara negra en deuda hacia la bann Nicola interroga a ser Basil durante las horas siguientes y "descubre" que todo

esto formaba parte de una trama restauracionista urdida en cooperación con ciertos elfos de la ciudad.

Basil es ahorcado por la mañana. El rey nombra a la bann Nicola para que investigue y purgue a los restauracionistas, lo que le da el apoyo que desea en el gremio de los mercaderes, mientras que a otros banns se les da carta blanca para purgar la elfería.

Así, esto es lo que ocurre si todo marcha según el plan.

1. BIENVENIDOS AL GRAN BAILE

ENCUENTRO DE INTERPRETACIÓN

Los PJ asisten al gran baile en el señorío Baranti.

Llegan carruajes al señorío Baranti, dejando allí a sus nobles pasajeros. Los criados de la bann Nicola los ayudan a cruzar bajo la lluvia dispersa y acceder a la antesala. Cuando entran al salón, Bando los anuncia de manera experta a los allí reunidos.

El salón de la bann Nicola resplandece con un fuego crepitante, un quinteto de excelentes músicos y un impecable despliegue de aperitivos que se extiende por media docena de delicadas mesas. Los criados van y vienen constantemente para volver a llenar y decorar sus exquisitos platos, mientras que otros hacen circular licores exóticos y excelentes vinos entre los nobles.

La bann Nicola saluda a cada invitado personalmente. Su exquisito vestido verde oscuro es asombroso en su opulencia, y está muy cerca de eclipsar al impecablemente vestido capitán Braedon, que es su escolta esta noche.

En función de cómo y por qué estén presentes los PJ, puede que reciban el mismo trato que otros invitados honrados o que se vean obligados a ser discretos.

El capitán Braedon mantiene a sus guardas cerca de él, pero con discreción. La mayoría está dispuesta en el vestíbulo principal.

Si los PJ son invitados, permite que se mezclen con el resto, especialmente si reconocen a algunos de los demás presentes. Si tus próximas aventuras implican a PNJ nobles, este es un momento estupendo para presentarlos.

Los PJ que se mezclen con los invitados con la intención de obtener información deberían realizar una **tirada de Comunicación (Indagar)** con **NO 13**. Quienes la superen descubren la información de la siguiente tabla hasta el

resultado del dado dragón inclusive este. Si varios PJ superan estas tiradas, distribuye la información entre ellos. Si tus próximas aventuras incluyen información que puede recabarse en una reunión social como esta, esparce también unas cuantas de estas pistas.

PISTAS DEL GRAN BAILE

DADO DRAGÓN	INFORMACIÓN DESCUBIERTA
1-2	Recientemente ha habido numerosas protestas respecto a los precios en aumento de los bienes importados. El PJ que se entere de esto será arrinconado por un noble resentido que no puede hacer otra cosa más que protestar amargamente por lo desastroso que esto ha sido para su fortuna.
3-4	Se rumorea que Tanith Curwen, la hija del bann Gordon Curwen, va a prometerse esta noche. Hay locas especulaciones, algunas incluso correctas, acerca de la persona a la que va a prometerse; cada PJ oye algo diferente.
5-6	Últimamente, el rey ha estado buscando una excusa para controlar la población de los elfos de ciudad en Denerim. El PJ que se entere de esto se lo oye decir a un noble que o bien está vehementemente a favor o violentamente en contra.

El bann Curwen y Tanith llegan una media hora después de empezar el gran baile. Si los PJ tienen motivos para prestarles más atención a ellos que a ningún otro invitado, puede que desees presentarlos así:

El bann Gordon Curwen acompaña a su hija al salón después de la experta presentación de Bando. Aunque cuenta con una imponente figura, el anciano bann presenta el paso dificultoso de un viejo soldado. Tanith es impresionante, una bella y joven flor de largo cabello pelirrojo y ondulado y un asombroso vestido que abraza sus esbeltas curvas.

Un PJ que efectúe una **tirada de Percepción (Ver o Empatía) con NO 13** percibe un cambio palpable en el comportamiento de Adric con la entrada de Tanith. Mientras que antes de la llegada de esta él estaba malhumorado y arisco, se convierte en un abrir y cerrar de ojos en un joven animado y agradable. Recorre apresuradamente la habitación, casi derribando a su abuela, para saludar a la pareja.

Ser Basil es uno de los últimos invitados en llegar. Cualquier PJ que le preste atención se da cuenta de que le pide a Tanith que baile con él. Con una **tirada de Percepción (Empatía) con NO 15**, incluso un PJ que no preste atención se da cuenta de que ser Basil está observando con atención a Tanith durante el curso de la velada, sin importar dónde se encuentren ambos.

2. LOS PECADOS DE LOS PADRES

ENCUENTRO DE EXPLORACIÓN

Los PJ oyen un acalorado intercambio de palabras entre el bann Curwen y ser Basil.

Mientras los PJ interactúan con los invitados, pide una **tirada de Percepción (Oír) con NO 13** a todos los que estén en el salón. Los PJ que tengan éxito oyen el siguiente intercambio entre el bann Curwen y ser Basil:

El veneno que destila la voz del hombre llama vuestra atención: “¡Por derecho, tus tierras deberían ser mías!”. Por el rabillo del ojo (siguiendo las exigencias de la discreción) veis a un hombre al que reconocéis como ser Basil discutiendo con el bann Gordon Curwen. Basil prosigue: “¡Exijo que rectifiques este crimen ofreciéndome la mano de Tanith, para que pueda recuperar lo que por derecho me pertenece!”.

“¿Te atreves a hablarme de derechos?”, responde el bann Curwen. “Las tierras de tu padre fueron robadas, le fueron entregadas ilegítimamente, por un rey ilegítimo. ¡Aunque supongo que la legitimidad no es algo que te preocupe en exceso!”.

Basil está furioso, su rostro se torna rojo y sus puños están apretados. Tras un momento de furioso silencio, se da la vuelta y se marcha.

Tras este intercambio, los rumores dan comienzo.

Cualquier PJ que alterne con los invitados y que realice una **tirada de Comunicación (Indagar) con NO 13** se da cuenta de que los hechos de la historia van cambiando conforme esta vuelve a contarse por la sala de baile, y la actuación de ser Basil en el intercambio suena más y más amenazadora con cada nueva narración hasta que la mayoría de los invitados llega a creer que ser Basil ha amenazado al bann Curwen con violencia directa y física en el futuro inmediato.

Se requiere un esfuerzo deliberado, así como una **tirada de Comunicación (Indagar) con NO 17** para rastrear el origen de las exageraciones en el relato hasta la propia bann Nicola.

Lo que queda claro para todo el mundo es que muchos invitados empiezan a sentirse incómodos con ser Basil.

3. ENFRENTAMIENTO CON BANDO

ENCUENTRO DE INTERPRETACIÓN

Los PJ sonsacan información a Bando.

Si los PJ creen que Bando posee conocimientos útiles, pueden aprovechar una ocasión durante el baile para aislarlo y obligarlo a hablar. Si no lo hacen, obviamente deberías saltarte este encuentro.

Bando está en constante movimiento durante la fiesta, cruzando una y otra vez varias salas del señorío. Es relativamente

fácil que uno o más PJ lo pillen a solas en algún momento y lo lleven por la fuerza a algún rincón aún más aislado. Bando no es un combatiente; si se lo amenaza con violencia obedecerá inmediatamente a cualquier exigencia física.

Conseguir que Bando hable es otro cantar. Los PJ podrían intentar varias tácticas diferentes, como negociar, persuadirlo, intimidarlo o incluso seducirlo. Esto requiere una **tirada avanzada y enfrentada de Comunicación (Negociación, Persuasión o Seducción) o Fuerza (Intimidación) contra Voluntad (Disciplina)** con un umbral de éxito de 10. Cada tirada exige diez minutos de disputa en forma de negociaciones, halagos o acuerdos deshonestos, y Bando recibe una bonificación de +3 para representar su profunda lealtad hacia la bann Nicola. Los PJ lo tendrán muy difícil, pero si finalmente tienen éxito, la trama de la bann Nicola les será revelada al completo, pues Bando lo sabe todo.

No obstante, los PJ pueden descubrir información útil a través de Bando antes de enterarse de todo el tinglado. Cada vez que tengan éxito en una tirada enfrentada (antes de llegar al umbral final de la tirada enfrentada), a Bando se le escapa accidentalmente uno de los siguientes fragmentos de información:

- La bann Nicola tiene la intención de deshacer el control que los mercaderes ejercen sobre los puertos.
- La bann Nicola va a utilizar de algún modo a Tanith Curwen para cumplir con sus objetivos.
- Habrá un asesinato, y este implicará a los restauracionistas.
- El asesinato también resultará en una purga de la elfería.

Ten en cuenta que Bando y la bann Nicola están en contacto frecuente durante el baile. Si Bando desaparece durante un período de tiempo significativo, después se le preguntará el motivo, y los guardas de Braedon saldrán en su busca si no aparece en pocos minutos.

4. ENTREVISTA CON LORRAINE

ENCUENTRO DE INTERPRETACIÓN

Los PJ se enfrentan a Lorraine con motivo de los acontecimientos de esta noche.

Si los PJ se enteraron a través de Marissa de la implicación de Lorraine, puede que quieran hablar con ella.

Lorraine es difícil de aislar, pues se pasa todo el baile en una sala atiborrada de criados, ayudantes y escuderos. Si los PJ urden un plan inteligente para hacerlo, ella podrá ser convencida de hablar con libertad con una **tirada enfrentada de Comunicación (Persuasión) contra Voluntad (Disciplina)**. Si los PJ se las arreglan para utilizar lo que saben sobre el amor entre Marissa y Lorraine para dar fuerza a sus intentos, recibirán una bonificación de +2 a su tirada. Si Marissa tiene motivos para estar preocupada por su integridad física, los PJ recibirán una bonificación +1 adicional.

Si los PJ superan su tirada, Lorraine revela lo que sabe de la intriga: que tiene que seguir a ser Basil escaleras arriba, y que cuando llegue el momento oportuno (no está segura de

LORRAINE

Una atractiva joven que lleva el pelo corto en un estilo marcial. Lorraine fue inicialmente persuadida para traicionar a ser Basil a cambio de dinero. Se enamoró de su adiestradora Marisa, y Marisa de ella, de la forma natural. Cuanto más han durado estos engaños, más en conflicto se ha ido sintiendo Lorraine. Esto se ha manifestado últimamente en una actitud malhumorada por su parte.

ATRIBUTOS (CONCENTRACIONES)

2	ASTUCIA
3	COMUNICACIÓN
2	CONSTITUCIÓN (VIGOR)
5	DESTREZA (BASTONES, MONTAR)
1	FUERZA
0	MAGIA
2	PERCEPCIÓN
4	VOLUNTAD

VALORES DE COMBATE

VELOCIDAD	SALUD	DEFENSA	ARMADURA
12	40	16	5

ATAQUES

ARMA	ATAQUE	DAÑO	ALCANCE
BALLESTA	+5	2d6+3	30/60 METROS
DAGA	+5	1d6+2	-
LUCERO DEL ALBA	+7	1d6+4	30/60 METROS

APTITUDES

PROEZAS PREDILECTAS: *Atravesar armadura, Golpe poderoso.*

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

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

EQUIPO

ARMADURA DE MALLA LIGERA, ESCUDO MEDIANO, LUCERO DEL ALBA, DAGA, BALLESTA, 20 VIROTES.

lo que eso significa, pero tiene la impresión de que implicará cadáveres), ha de correr y encontrar al capitán Braedon para contarle en voz alta la historia falsa de lo que acaba de presenciar. Aunque Lorraine sospecha que en el plan hay más cosas que las que ella sabe, ha permitido que su amor hacia Marissa nuble su juicio. En última instancia, cree que está sirviendo a Ferelden al ayudar a exterminar a los restauracionistas.

Si se le sonsaca más información ("¿Hay algo más que debamos saber?"), también recuerda que le entregó una de las dagas de ser Basil a Marissa hace unos días, cuando se le pidió que lo hiciera.

Lorraine cree que cuando todo haya sido dicho y hecho, la bann Nicola la exonerará de cualquier pecado y que le ofrecerá una posición en la casa Baranti. Si llega a sospechar que eso no va a ocurrir (y de hecho no ocurrirá), o si se entera de que Marissa se ha marchado de Denerim, ella abandonará el gran baile inmediatamente para no volver a ser vista.

5. LA TRAMA EN MOVIMIENTO

ENCUENTRO DE INTERPRETACIÓN

El plan de la bann Nicola tiene éxito (¡a menos que los PJ lo detengan!).

Tras otra ronda de baile, veis a la bann Nicola hablando con el bann Curwen. Adric y Tanith, que acaban de bailar, se unen a ellos.

Tras unos instantes de conversación, la bann Nicola hace un gesto en dirección a la gran escalinata del vestíbulo principal. Los otros tres (Curwen Adric y Tanith) van en esa dirección, conversando felizmente mientras caminan, mientras que la bann Nicola se gira con amabilidad para hablar con otro invitado que ha estado esperando pacientemente a que le preste atención.

Haced una tirada de **Percepción (Ver)**.

Cualquier PJ que supere una **tirada de Percepción (Ver)** con **NO 13** se da cuenta de un brevísimo contacto ocular entre la bann Nicola y Rivka justo en el momento en el que aquella da la espalda a Curwen, Tanith y Adric. Todo el que se

vea alertado de este modo verá a Rivka darse la vuelta para llevar una jarra de vino en una bandeja de plata escaleras arriba, siguiendo a los otros tres.

A menos que se la detenga, Rivka entra en la sala de estar detrás del bann Curwen, Tanith y Adric, y los envenena. Morirán en tan solo unos asaltos sin causar ningún ruido o conmoción alguna que pueda oírse por encima de los músicos, que casualmente han empezado un número bastante animado. Rivka corta la garganta de Tanith según el plan antes de salir sigilosamente por una de las ventanas de la sala de estar, cruzando en silencio los jardines y la muralla del señorío, y desapareciendo en la ciudad.

Si los PJ interceptan a Rivka, está tratará de salvar el plan si puede o, en caso de fracasar, intentará escapar. Si los PJ intentan convencerla de que acuse a la bann Nicola, pide una **tirada enfrentada de Comunicación (Persuasión) contra Voluntad (Disciplina)**, pero no te molestes en tener en cuenta la tirada de Rivka. Independientemente del resultado, Rivka finge acceder a la propuesta de los PJ, pero cuando llega el momento de hacer cualquier clase de confesión pública, en vez de eso acusará a ser Basil, siguiendo más o menos el plan original.

RIVKA. LA ASESINA

Una experimentada asesina elfa, actualmente disfrazada como una criada de la casa Baranti.

ATRIBUTOS (CONCENTRACIONES)

4	ASTUCIA
4	COMUNICACIÓN (DISFRAZ, ENGAÑO)
2	CONSTITUCIÓN (CORRER)
6	DESTREZA (HOJAS LIGERAS, INICIATIVA, SIGILO)
3	FUERZA
0	MAGIA
3	PERCEPCIÓN
2	VOLUNTAD

VALORES DE COMBATE

VELOCIDAD	SALUD	DEFENSA	ARMADURA
18	55	16	0

ATAQUES

ARMA	ATAQUE	DAÑO
DAGA	+8	1D6+4

APTITUDES

PROEZAS PREDILECTAS: Atravesar armadura, Desarmar

APTITUDES DE CLASE (Pícaro 5): Amago, Armadura de pícaro, Bonificación a proezas (Atravesar armadura 1 PP), Puñalada.

TALENTOS: Combate con un arma (Aprendiz), Combate desarmado (Aprendiz), Exploración (Experto), Robo (Experto).

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

EQUIPO

DAGA.

SER BASIL

Un joven caballero toscamente atractivo cuyas cicatrices hacen que parezca auténtico en vez de desfigurado. Cree que está destinado a la grandeza, y resulta arrogante.

ATRIBUTOS (CONCENTRACIONES)

3	ASTUCIA (SABER MILITAR)
2	COMUNICACIÓN (PERSUASIÓN)
2	CONSTITUCIÓN (VIGOR)
3	DESTREZA (HOJAS LIGERAS, MONTAR)
5	FUERZA (HOJAS PESADAS)
1	MAGIA
1	PERCEPCIÓN
2	VOLUNTAD

VALORES DE COMBATE

VELOCIDAD	SALUD	DEFENSA	ARMADURA
13	60	13	0

ATAQUES

ARMA	ATAQUE	DAÑO
DAGA	+5	1D6+6
ESPADA BASTARDA	+7	2D6+6

APTITUDES

PROEZAS PREDILECTAS: Golpe poderoso, Postura defensiva.

TALENTOS: Combate con arma y escudo (Experto), Combate con dos armas (Experto), Entrenamiento con armaduras (Experto).

GRUPOS DE ARMAS: Arcos, Hojas ligeras, Hojas pesadas, Lanzas, Pelea.

EQUIPO

ESPADA BASTARDA, DAGA. EN UNA SITUACIÓN DE COMBATE VESTIRÍA CORAZA PESADA Y EMBRAZARÍA UN ESCUDO MEDIANO, PERO ESTAS ESTADÍSTICAS REFLEJAN EL MODO EN QUE ASISTE AL BAILE.

Los PJ que sigan en el piso de abajo pueden hacer una **tirada de Percepción (Ver) con NO 13** para ver a bando pasándole un mensaje a criado y susurrándole al oído. El mensaje no tarda en llegar a ser Basil, que lee la nota e inmediatamente se dirige a la escalera principal.

Con otra **tirada de Percepción (Ver) con NO 13**, los PJ se dan cuenta de que Lorraine, que ha estado observando atentamente a su amo, ve esto y lo sigue. Si los PJ están vigilando explícitamente a Lorraine, no se necesita ninguna tirada para darse cuenta de esto. Si Lorraine ha abandonado el baile, Hester será quien siga a ser Basil.

Si los PJ aún no han intervenido, la bann Nicola y el capitán Braedon empezarán a subir la gran escalinata justo en el momento en que ser Basil llega a la sala de estar. El grito de Lorraine suena solo un momento después, precisamente cuando los músicos concluyen su número. Lorraine baja las escaleras, le cuenta su historia a Braedon y estalla el caos (o, nuevamente, si Lorraine ya no está presente Hester desempeña el papel de testigo).

El capitán Braedon llama a la guardia y corre escaleras arriba para aprehender a un confuso e histérico ser Basil. La daga ensangrentada se encuentra al momento. Si Lorraine está presente, la identifica como perteneciente a Basil. Las ruedas de la justicia giran.

Obviamente, las acciones de los PJ podrían provocar un millar de variaciones en el plan de la bann Nicola. Sea lo que sea lo que los PJ decidan hacer, ten en cuenta las motivaciones de los diversos actores, recuerda que este es el emocionante clímax de la aventura, y no seas aburrido.

DESENLACE

Los cabos sueltos de “Una frágil red” pueden ser atados de múltiples maneras, en función de lo que los PJ hagan y de lo que hayan hecho.

Si la bann Nicola tiene éxito en su plan en términos generales, aterrorizará a las familias de mercaderes de Denerim a lo largo de un período de semanas mientras el rey da rienda suelta a sus banns leales en la elfería, que arde durante días. En algún momento durante este período, se descubre que Lorraine se ha ahorcado, debido supuestamente a la culpa, el remordimiento o el horror ante lo que ha presenciado. En realidad, Rivka (o algún otro asesino) ha sido enviado a atar los cabos sueltos de la bann Nicola.

Si los PJ matan a la bann Nicola o influyen a alguien para que la mate, Adric asume su lugar como líder de la casa Baranti y la nobleza de Denerim se sumerge en un período de caos conforme la influencia estabilizadora de la bann desaparece. Las diversas obras públicas de la casa Baranti tocan a su fin, y la ciudad empeora debido a su ausencia.

Si el bann Curwen sobrevive y descubre que tiene que agradecerse a los PJ, estos habrán ganado un firme aliado. Si Tanith se entera de esto mismo, se enamorará del PJ heroico más atractivo, probablemente para frustración de Adric.



Si la red de espionaje de la bann Nicola se desmorona hasta el punto que sus agentes dejan de recoger los papeles de confesión que la madre Gabriella pone en el barril del callejón trasero cada semana, la madre agradece en silencio al Hacedor y empieza a quemar las confesiones reales semanalmente, sin que nadie lo sepa. Nunca le revela su secreto a nadie.

Quizá el mejor resultado consista en el descrédito público de la bann Nicola con pruebas que no pueda disputar o hacer desaparecer. En ese caso, aunque Adric sigue heredando la fortuna de la casa (ya que el rey despoja a Nicola de sus títulos), su conocimiento secreto no desaparece. Y aunque por el momento prevalece una paz relativa en Denerim, los PJ se habrán ganado un adversario excepcionalmente peligroso; no solo la bann Nicola, sino también el astuto e ingenioso jefe de espías Crannoch. Sus planes de venganza deberían alimentar muchas aventuras en el futuro.

Aunque en términos generales es menos importante que lo que le ocurre a la bann Nicola, al final los PJ deben contarle algo a Andriel. Si se entera de que sus confesiones fueron utilizadas contra su señora, nunca vuelve a acercarse a La Oreja de Andraste, llegando incluso a mudarse a otro barrio. Dada su lealtad hacia su señora, su relación con ser Greta se recuperará con el tiempo. Puede que incluso recomiende a los PJ a ser Greta en el futuro, en el caso de que ser Greta necesite alguna vez aliados capaces en su continua cruzada por frustrar la influencia orlesiana en Denerim.

EL PROFUNDO SUEÑO DE LOS INOCENTES

POR JEFF TIDBALL

Una noche, mientras los personajes duermen profundamente en la posada de una pequeña ciudad situada en algún lugar de Ferelden, su sueño se ve interrumpido por una banda de atacantes enviados para matarlos durante la noche.

El reto inmediato y obvio de los héroes consiste en defenderse del asalto. Sin embargo, tras el ataque, los PJ también deberán averiguar quién ha intentado matarlos y por qué. Y lo que tal vez sea más importante, qué tienen que hacer para asegurarse de que no vuelva a ocurrir. En todo caso, los crímenes que los PJ hayan podido cometer en el pasado, reales o imaginados, leves o graves, no tienen nada que ver con el ataque que da comienzo a esta aventura.

Esta idea de aventura consiste principalmente en información de trasfondo que describe la historia previa que ha dado lugar al ataque y las partes implicadas. Así, la aventura debería desarrollarse con naturalidad según las motivaciones de las partes y el modo en que transcurra la batalla; quién vive y quién muere.

HISTORIA PREVIA

Hace poco que el camino principal al norte de la ciudad está plagado de bandidos. Es un grupo relativamente pequeño, pero sus ataques se han ido volviendo más temerarios y violentos conforme han ido perfeccionando sus tácticas.

Hace unos días, los bandidos atacaron el carro de mercancías de una familia apreciada (un padre, una madre, una hija adolescente y un hijo pequeño) que recorre un circuito regional vendiendo juguetes de madera. Los bandidos mataron al padre cuando intentó evitar que violaran a la madre y a la hija. La violencia fue en aumento y acabaron asesinando a toda la familia.

Lo que los bandidos no sabían es que el ataque fue presenciado por un mago apóstata. Este mago no fue lo bastante valiente para enfrentarse a los villanos, pero utilizó su magia después de que se hubieron marchado para salvarle la vida al niño pequeño.

El mago pretendía limitarse a dejar al niño con el alguacil local y evitar más complicaciones, pero cuando llegó al pueblo, descubrió que el alguacil no estaba y que no se esperaba su regreso en varios días. Intentó dejar al niño con el posadero local, sin saber que eso era lo peor que podría haber hecho.

El posadero está aliado con los bandidos; les proporciona información sobre buenas víctimas a cambio de una parte

del botín. El negocio ha ido mal y esta es la única forma que ha encontrado de mantenerlo.

El posadero supuso que el testimonio de un niño pequeño sobre la identidad de los bandidos podría manipularse o desestimarse, pero no estaba tan seguro acerca del mago. Después de fingir simpatía y escuchar el relato del mago, el posadero “reveló” que por pura coincidencia, ¡un grupo de extranjeros que coincidían con la descripción que el mago hizo de los bandidos había reservado habitaciones en la posada esa misma noche!

Dado que el alguacil estaba fuera del pueblo y no había un número fijo de guardas, el posadero pidió voluntarios para formar un grupo de lugareños, pagándoles de su propio bolsillo si fuera necesario, para que arrestaran a los “bandidos” durmientes. Dejó al niño en compañía del mago, cada vez más nervioso, para reunir a estos hombres.

Naturalmente, el posadero cabalgó directamente hasta el campamento de los bandidos y los trajo de vuelta a la ciudad al cobijo de la oscuridad, presentándolos como el pelotón que había formado para ayudar al mago.

Los bandidos estaban más que dispuestos a participar en un combate que eliminaría al testigo de sus actos (pues pretendían asegurarse de que el mago apóstata muriese, “trágicamente”, en la lucha contra los PJ) y que además proporcionaría unos convenientes chivos expiatorios para sus actos pasados de bandidaje.

EL COMBATE

La fuerza atacante consiste en un bandido por cada PJ. Deberían estar diseñados para ajustarse a las capacidades de combate de los PJ. También hay un único lugareño de buena reputación, pero no especialmente inteligente, que ha sido reclutado por el posadero y al que se le han dicho las mismas mentiras que al mago, de manera que el alguacil tendrá un rostro local de confianza al que interrogar sobre el combate a su retorno. Finalmente, la banda incluye al mago apóstata, a quien el posadero le ha dicho que debe proporcionarle al grupo una identificación positiva de los “bandidos”.

Los PJ se despiertan, idealmente, gracias a precauciones de su propia invención que hayan dispuesto para evitar exactamente este tipo de ataque. Si los PJ no toman tales precauciones, se despiertan cuando el lugareño de pocas luces deja caer su espada mientras los atacantes se aproximan sigilosamente a su habitación.

El plan de los bandidos consiste en matar a todos los PJ y apuñalar por la espalda al apóstata mientras mantienen al bobo lugareño lo bastante confundido como para que se limite a verificar la versión que dé el posadero de los acontecimientos llegado el momento. Idealmente, esperan que caiga por la ventana o quede inconsciente al poco tiempo de empezar la pelea, circunstancias para las que están perfectamente preparados a contribuir. Los bandidos también han traído con ellos uno de los juguetes de madera de la familia asesinada para meterlos entre las cosas de los PJ y así cimentar su culpa.

Los bandidos, cobardes por naturaleza, no luchan hasta la muerte.

DESPUÉS DEL ATAQUE

Lo que ocurra después del ataque depende de dos factores: quién vivió y quién murió, y lo que los PJ decidan hacer. Como DJ, tendrás que improvisar, pues no hay más remedio, en función de cómo se desarrollen estos dos factores impredecibles.

Dos listas, proporcionadas más abajo, te ayudarán. La primera es una lista de lo que quiere cada actor en esta obra. La segunda es una lista de cosas interesantes que podrían suceder mientras los PJ buscan respuestas. Si el ritmo de la partida se redujera en alguna ocasión, no tienes más que buscar en la última lista el suceso más apropiado para poner de nuevo las cosas en movimiento.

LO QUE QUIEREN

Aquí están las motivaciones y prioridades de los PNJ, suponiendo por supuesto que sobrevivan al ataque.

EL POSADERO

El posadero desea preservar su reputación y su negocio. También le gustaría preservar las actividades criminales de los bandidos, ya que (a) pueden incriminarlo si se vuelve en su contra y (b) necesita una parte de sus ganancias para dar soporte a la posada. Cuando el ataque contra los PJ salga mal, intentará achacarle al mago las cosas que no puedan deberse a la casualidad, culpándolo por ejemplo de darle malas descripciones de los bandidos.

EL MAGO

Si el mago apóstata sobrevive al ataque, su mayor prioridad será escapar de la zona antes de que aparezcan los templarios que lo persiguen.

EL NIÑO

El niño quiere que su familia regrese. Como eso no va a ocurrir, aceptará cualquier gesto de humanidad o buena voluntad que pueda conseguir. No recuerda el ataque con claridad, no podría identificar a los bandidos para salvar su vida y es muy vulnerable a la manipulación de cualquiera de las diversas partes interesadas.

LOS BANDIDOS

Los bandidos desean evitar más encuentros, volver a su campamento y proseguir con el negocio de enriquecerse a base de emboscar a los débiles. Por supuesto, no pueden permitirse que los PJ los persigan, de modo que se aliarán con el posadero mientras sea necesario para mantener bajo control los sucesos locales. No obstante, llegado el caso, preferirían desplazarse a otros territorios de caza antes que meterse en otra pelea peligrosa o complicarse con el alguacil o los hombres libres del lugar.

EL PRIMO

Fuerte y apreciado pero no especialmente brillante, este amable bobalicón desea preservar, y quizá mejorar, su propia reputación. Está dispuesto a dejarse convencer de que las cosas ocurrieron de distinta manera respecto a lo que

recuerda realmente si la nueva historia es plausible y lo refleja como un héroe.

EL ALGUACIL

Al regresar, el alguacil quiere llegar al fondo del asunto. Estaría encantado si la investigación también lo librase de los bandidos del camino del norte.

LO QUE PODRÍA OCURRIR

Las próximas secciones describen sucesos que podrían tener lugar si las cosas se enlentecen y quieres darle un empujón a la acción para que avance.

EL ALGUACIL REGRESA

Aunque no se lo espera en varios días, el alguacil podría regresar inesperadamente, después de que su viaje se interrumpa por cualquier número de factores impredecibles.

UN SEGUNDO ATAQUE

Si los PJ demuestran ser problemáticos y el posadero y los bandidos creen que pueden salir adelante, podrían intentar un segundo ataque para quitarse de en medio a los héroes de una vez por todas.

LA CAPILLA ENTRA EN ESCENA

Varios templarios de la Capilla han estado rastreando al mago apóstata. Incluso si el apóstata huye de la ciudad, la Capilla podría interesarse en la emboscada a los PJ, ya que al parecer su presa tomó parte.

LOS PJ SON DETENIDOS

Si la situación se vuelve demasiado confusa, los hombres libres del lugar podrían decidir limitarse a detener a los PJ hasta el regreso del alguacil. Los lugareños no quieren hacer nada irreversible, como tomarse la justicia por su mano. Solo desean dejar la situación en manos de las autoridades apropiadas.

EL NIÑO ENMUDECE

Los últimos días del niño pequeño han sido verdaderamente espantosos. Estará literalmente marcado para siempre, pero su trauma psicológico también podría manifestarse físicamente en mudez retardada, lo que haría que comprender su ya de por sí confuso testimonio resultase mucho más difícil.

RESOLUCIÓN

La resolución definitiva de la aventura depende en gran medida del grado de satisfacción que exijan los PJ. Mientras quieran seguir buscando respuestas la aventura continúa, y los diversos villanos siguen actuando en su propio interés.

Por otro lado, si los héroes solo quieren dedicarse a empresas más provechosas, es improbable que los bandidos vayan a perseguirlos fuera de la ciudad. No obstante, en ese caso deberías guardar este reparto de antagonistas en tu bolsa de trucos para su uso en el futuro. Si los PJ regresan al pueblo, ya tendrás villanos preparados para futuros conflictos.

TODO ES ROBO

POR DAVID HILL

Esta aventura es una partida ligera de misterio y moralidad situada en Denerim, en la que los Personajes Jugadores se enteran de una oleada de robos, investigan tres delitos y finalmente se enfrentan a los responsables. Al final, deben tomar una decisión sobre cómo tratar con un grupo de delinquentes de motivaciones firmes, pero también poco aconsejables y extrañas.

Las tres investigaciones pueden ser breves o estar elaboradas a modo de miniaventuras más largas, dependiendo de los personajes, sus recursos y tu interés como DJ. Pueden presentarse en cualquier orden, y puesto que cualquiera de ellas puede proporcionar a los PJ suficientes pistas para que al menos persigan a los responsables de cualquier modo, incluso un grupo más orientado hacia la acción debería tener posibilidades razonables de éxito global.

TRABAJO DE ALQUILER

Tres mercaderes de Denerim han sufrido robos últimamente: un herrero, un comerciante de comida en conserva y un vendedor de materiales de construcción. No fueron robos pequeños; los tres mercaderes perdieron un gran volumen de producto. Cada uno de ellos había estado intentando contratar agentes de forma independiente para recuperar sus bienes, pero al enterarse de la desgracia de los demás, ahora colaboran para contratar investigadores. Su oferta es bastante lucrativa en potencia: el diez por ciento del valor de los bienes recuperados.

ARMAS ROBADAS

El primer delito es en el taller del herrero. Este está particularmente preocupado por el robo, ya que él dormía la noche en que ocurrió, y su cama está justo encima de la tienda. Los ladrones robaron docenas de artículos, y mover ese volumen de metal sin despertarlo debería haber sido imposible. Y ahí es donde las cosas empiezan a ser escamosas: mediante un poco de investigación, los PJ encuentran un polvo gris purpúreo alrededor de la cama del herrero. Con un poco de conocimiento, estudio o consulta, se dan cuenta de que es producto de una planta rara que induce sueño. No crece de forma natural en Ferelden.

Finalmente, solo hay un mercader en Denerim que venda venenos raros, y no se publicita. Con una sacudida o un soborno, el mercader revelará que el comprador de la droga en cuestión llevaba una llamativa capa fina de color negro, con un tenue resplandor como el del carbón. Los personajes de inclinaciones mágicas podrían identificar esto como una señal de magia de sangre.

ENCURTIDOS

La segunda escena es en la tienda de comida en conserva. El dueño vende pescado en escabeche, frutos secos y otra comida similarmente apta para el viaje. No es un hombre de negocios de poca monta, y controla caravanas que entregan comida por todo Thedas. En una campaña establecida, es probable que los PJ lo conozcan.

Lo raro de este robo es que, aunque los bienes del comerciante están ampliamente disponibles en lugares con poca seguridad en toda Denerim, pues opera en paradas, puestos y escaparates de toda la ciudad, el ladrón eligió robar del almacén, donde no solo se guarda una pequeña porción de sus productos, sino que además hay mejores medios de seguridad. Está convencido de que el responsable fue el guarda de su almacén, que no ha vuelto a ser visto desde el delito.

Los PJ pueden encontrar a la familia del guarda con relativa facilidad. Su esposa y su hija no están especialmente interesadas en hablar, pero la mujer puede ser persuadida con un poco de dinero. Su historia es que su esposo le dijo que estaría de viaje durante un tiempo, fuera de la ciudad, pero que cuando regresara, lo haría acompañado de riquezas que cambiarían sus humildes vidas a mejor. No podía decirle cuánto tiempo estaría fuera. Si los héroes se esfuerzan en ser amables con ella, la hija podría revelar finalmente que vio a un elfo fuera de su casa, esperando a su padre la noche en que los PJ saben que el robo tuvo lugar. Ambos se fueron juntos; esa fue la última noche que el guarda fue visto en la ciudad.

Si el grupo trata a la mujer de forma particularmente compasiva, ella podría confesar que estos días no se fía mucho de su marido. Dice que en las últimas semanas ha estado hablando abiertamente en contra del rey.

CONSTRUYENDO EL CASO

El último delito es una fábrica maderera en la que se robó suficiente material para construir numerosas casas sólidas. El dueño del negocio informa de que varios de sus trabajadores han desaparecido desde el robo.

Preguntando por ahí, los personajes pueden enterarse de que varios carros pesados fueron vistos cerca de la fábrica durante la noche de los robos. Las preguntas adicionales que vayan más allá pueden revelar que estos mismos carros abandonaron la ciudad en mitad de la noche, en dirección al oeste.

Tras varias horas de marcha por ese camino, has señales de que los pesados carros abandonaron el camino principal, adentrándose en los bosques. Los surcos dejados por sus ruedas terminan abruptamente en un claro próximo a un profundo barranco en el que hay un gran círculo de hojarasca quemada en el suelo.

Mediante sus propios conocimientos, sus indagaciones o su investigación, los PJ pueden enterarse de que el círculo quemado sugiere la realización de un ritual de viaje capaz de transportar a un grupo, convirtiéndolo en una niebla sangrienta que puede viajar a través del viento.

JUSTICIA

Las pistas conducen a un campamento fortificado en los bosques, al otro lado del barranco. El campamento ha sido construido con la madera robada y otros materiales de construcción, que han tomado la forma de una fortaleza improvisada. Unos cuarenta hombres viven aquí, además de unos cuantos niños y mujeres, y todos ellos llevan bienes robados del herrero. Tienen grandes montones de comida robada.

Estos malcontentos son dirigidos por un elfo que viste la capa negra descrita con anterioridad. Este no confirma ni desmiente ninguna acusación que los PJ le dirijan, ni ofrece ninguna explicación o excusa. Se comporta de manera cívica, pero no siente aprecio hacia el rey ferelden o las estructuras de poder.

Los objetivos finales del elfo deberían determinarse en función de las necesidades a largo plazo de la campaña, pero en general, giran en torno a la formación de una base de poder político independiente en Ferelden. Sus motivos podrían ir desde querer un refugio para la iluminación que se mantenga apartado de la estética más basta de Ferelden, hasta perseguir el derrocamiento de la nación de Ferelden.

Está claro que el elfo y sus seguidores no sobrevivirán a una confrontación con las fuerzas armadas de Denerim, así que siguen los pasos que puedan para convencer a los PJ de mantener su presencia en secreto. El soborno es una clara posibilidad. Si se ven presionados, y suponiendo que no puedan reclutar a los PJ para su causa, están dispuestos a igualar la oferta de los mercaderes del diez por ciento del valor de los bienes robados. Si el soborno falla, el elfo deja claro que tanto sus seguidores como él están dispuestos a morir para proteger su asentamiento, y que si los PJ atacan el lugar o traen a las fuerzas de la ley del rey para atacarlo, serán directamente responsables no solo de las muertes de los presentes, sino del sufrimiento resultante que padecerán sus familias.

Independientemente de las decisiones que tomen, los PJ tendrán la oportunidad de hacer aliados duraderos, ya sean los tres poderosos mercaderes o la comunidad del elfo.

EL PEREGRINAJE DE LA HERMANA PIEDRA

POR FILAMENA YOUNG

Un miembro prominente de la Capilla necesita escoltas capaces en un importante asunto de su institución. Dicho de forma simple, una joven sacerdotisa se dispone a emprender un peregrinaje especial hasta una aldea en el borde de la Espesura de Korcari. Es una especie de misión de piedad, pero la Capilla se muestra vaga respecto a los detalles. A los personajes se les dice que todo lo que deben saber es que su tarea consiste en escoltar a la peregrina durante su camino y mantenerla a salvo. El pago es justo, y en consecuencia, difícil de rechazar.

Sin embargo, a lo largo del camino, una serie de sucesos extraños lleva a los lugareños a creer que la peregrina es una santa de buenas intenciones, que obra milagros allí donde va. Puede que los personajes alberguen dudas, pues no hay duda de que la peregrina carece de capacidades mágicas, y muchos de los acontecimientos extraños podrían explicarse mediante razonamientos mundanos. Aun así, los rumores se propagan, y un arl del lugar oye las historias y las declara herejía.

Los personajes deben evitar a los hombres del arl mientras acaban la tarea de la peregrina, que ahora cuenta tanto con partidarios como con atacantes. En última instancia, los PJ deberán decidir entre entregar su carga al arl u obligarla a abandonar su peregrinaje.

CONTRATADOS

Un templario de la Capilla, hombre de gran posición y buena reputación, se acerca a los personajes. Pretende contratarlos para una misión de la que no puede hacerse cargo él mismo. Necesita que se reúnan con una sacerdotisa en Denerim y que la escolten campo a través hasta el borde de la espesura.

EL MILAGRO DE LA BRUJA FÉRTIL

Tan pronto como el grupo parte, los personajes empiezan a oír rumores sobre la hermana Piedra, la peregrina a la que acompañan. Un mercader les cuenta una historia sobre una mujer vieja desesperada por tener un hijo a pesar de la muerte de su marido. Tras rezarle al Hacedor junto a la hermana Piedra, la vieja arpa se quedó preñada y nueve meses después dio a luz no a uno, sino a dos niños sanos. Las mujeres del lugar dicen que la intercesión de la hermana Piedra con el Hacedor puede hacer fértil a cualquier mujer.

DONDE EL AGUA DISCURRE FRESCA

Mientras pasan por el río Drakon, la hermana Piedra pide que los personajes visiten una comunidad de granjeros en la que ella misma estuvo en el pasado. Están en problemas, afirmando que un apóstata a maldecido la parte del río desde la que riegan sus cosechas, que ahora mata incluso a los peces que habitan allí. Los personajes deben encargarse del apóstata. Mientras tanto, la hermana Piedra reza junto al río. Cuando los personajes regresan, descubren que el río vuelve a estar limpio. Los lugareños lo consideran un milagro. La hermana Piedra dice que tan solo se trata de la obra del Hacedor.

EL CAMPO DE LOS MENTIROSOS

Siguiendo el Camino del Oeste, la hermana Piedra se detiene varias veces para ayudar a los enfermos. Se toma su tiempo en todos los casos, dando a los personajes la oportunidad de explorar y correr riesgos si lo desean. Ahora, la hermana ha llamado la atención del arl Broxton, protector de estas tierras, que ha enviado espías para que la observen en busca de indicios de que practique magia. Una tarde nubosa, la peregrina se detiene en medio del camino junto a un campo, diciendo que ha oído ruidos provocados por muchos hombres. Pasado un momento, las nubes se separan y una fuerte ráfaga de viento caliente prácticamente aplanas las espigas cercanas, revelando a un grupo de hombres armados que sirven al arl aproximándose. Los hombres bajan las armas, considerando que la exposición de su emboscada es obra del Hacedor y convirtiéndose a la causa de la hermana.

UN REGALO EN FORMA DE PALOMAS

La peregrina y los PJ llegan a un pequeño pueblo con una gran capilla. Ratas portadoras de enfermedades han invadido la zona, despojando las tiendas de comida y haciendo enfermar a los niños. La hermana Piedra se reúne en privado con la reverenda madre. Cuando sale, parece cansada y un poco triste. Al día siguiente, con gran pompa y ceremonia, la hermana obra un milagro, diciéndoles a los habitantes del pueblo que el Hacedor ya les ha tendido su mano y que deberían abrir sus trampas para ratones. Cuando lo hacen, salen volando palomas de las trampas. Pocos de quienes presenciaron la liberación de las palomas dudan de la autenticidad del acontecimiento, y ni siquiera los personajes pueden descartar la idea de que pueda haber sido una elaborada estratagema urdida por la iglesia local.

EL PODER FRUSTRADO

Los personajes empiezan a oír que el arl exige que la hermana Piedra aparezca ante él para ser juzgada por bruja y apóstata, independientemente de lo que diga la Capilla. La hermana desoye estas exigencias, prosiguiendo con su peregrinaje sin inmutarse, hasta que los hombres del arl reúnen cincuenta hombres, mujeres y niños que creen que ella es divina, los acusa de cometer crímenes contra la Capilla y promete ejecutar a uno de ellos cada día que ella no aparezca. La hermana Piedra pone la decisión obvia en manos de los PJ. Claramente teme por su vida y su condición de

sacerdotisa, pero no desea ver morir a inocentes. Los personajes son libres de actuar conforme a sus impulsos, entregándola al arl, escondiéndola, llevándosela a hurtadillas de la zona, planeando el rescate de los rehenes, o lo que les parezca mejor. Algunas de estas decisiones podrían servir de origen de una serie completa de aventuras.

LA RUPTURA DE LAS ATADURAS

Si la hermana acaba enfrentándose al arl, tanto si es capturada como entregada, tiene lugar su último milagro. Mientras la hermana es puesta bajo custodia, sus ataduras no se mantendrán firmes y, de hecho, los grilletes de los cincuenta prisioneros también se desprenden y no pueden volver a sujetarse. El arl rechaza este suceso como un truco de guardas simpatizantes. Después de todo, sus soldados ya le han fallado antes en lo que concierne a la hermana. Al final, el arl exige que la hermana Piedra sea ejecutada. Cuando se adelanta para dar él mismo el golpe mortal, su espada no logra atravesarla (pero claro, él es un anciano de mano temblorosa...). Antes de que pueda prepararse para un segundo golpe, la hermana hace una profunda inspiración, llama al Hacedor con dulzura y cae muerta sin causa aparente. Los testigos lo consideran su último milagro, la ascensión hasta el Hacedor sin sufrir el dolor de la muerte, pero sigue habiendo preguntas sin responder. No cabe duda de que los personajes se las harán durante el resto de sus vidas, como testigos directos del peregrinaje de la hermana Piedra.

LA RABIA AMBARINA.....3

Resumen de la aventura.....3

Acerca de la rabia ambarina.....	4
Implicación de los personajes.....	5
Muerte de los personajes.....	5
Dejar que los jugadores elijan.....	5
Complicaciones incómodas.....	5
La traición de Bogdan.....	5
Una segunda oleada exitosa.....	5
Creación de la atmósfera.....	6
Todo para nada.....	6
La lotería.....	6

Primera parte:

Bienvenidos a Sothmere.....6

1. El Festival de la Inauguración.....	7
Alguacil Milo Kovic.....	8
Wanda Kovic.....	8
Vieja Stoyanka.....	9
Olek, el payaso.....	9
Dielza, la bailarina.....	9
Bogdan, el herrero.....	10
Fiala.....	10
Ser Vilem Richta.....	10
Strom Karsgard.....	11
2. ¡Rabiosos!.....	12
Aldeanos asustados.....	13
Problema dalishano.....	13
Suspensión de la ejecución.....	14
La resistencia de Strom.....	14
La decisión del diablo.....	15
Sin control.....	15
PJ afectados.....	16
Lazos familiares.....	16
Soldados del fuerte.....	16
3. ¿Solo para estar seguros?.....	16
Si gana el alguacil.....	17
Si ganan ser Vilem y Bogdan.....	17
4. Una salida.....	17

Segunda parte: En la Espesura...17

1. Empieza el viaje.....	17
Preguntas y respuestas.....	18
2. La distancia más corta entre dos puntos.....	19
Una oportunidad de hacer travesuras.....	20
3. Las ruinas de Wichford.....	20
4. Mala decisión.....	20
5. Cruzando el puente.....	22
6. La historia de un trampero.....	22
Preguntas y respuestas.....	23
Branik, el trampero.....	23
Bog e Ipa, sabuesos wofun.....	24
7. Acechadores.....	24

Tercera parte: En el bosque.....25

Entornos: La ciénaga.....	25
1. La aldea de Dosov.....	25
Leyendas de los duendes de fuego.....	25
Negociaciones con Zorya.....	26
Baba Zorya.....	27
Aldeanos de Dosov.....	27
2. Cuando el cuervo detiene el vuelo.....	27
3. Invocación incorrecta.....	27
Proezas ambientales.....	28
Proeza de combate contra cangrejo.....	28
4. La llamada de los duendes de fuego.....	28
5. El foso de alquitrán.....	29

Cuarta parte:

El hallazgo de la cura.....30

1. La gruta.....	30
2. Enfrentamiento con la sierpe guardiana.....	31
3. Los túneles.....	32
4. El foso.....	32
Tesoro del foso.....	32
5. Musgo de sombra.....	32

Quinta parte: El viaje de regreso .33

1. ¿Por qué camino?.....	33
2. Lobos en el bosque.....	33
3. Cepo (opcional).....	34
4. Cazadores de rabiosos.....	34
5. Aldea vacía.....	35
6. Cocodrilos.....	36
7. Rabioso atrapado.....	37
8. Acechando a los acechadores.....	37
9. Regreso a Dosov.....	37
Mantener el dramatismo y variar el ritmo en el viaje de vuelta.....	37

Sexta parte: El tramo final.....38

1. El último golpe de un caballero.....	38
Dobreela, la dotada.....	39
2. Regreso a Wichford.....	39
3. Un mensaje de ser Vilem.....	40
4. Los restos de la segunda oleada.....	40
5. Evitar la quema.....	40
Ser Gelda Cermac.....	41
La guardia de la árbitra.....	42
6. La cura.....	42

DONDE ANIDAN LAS AGUILAS.....43

“Todo iba muy bien”.....43

Presentación.....44

Por el hálito del Hacedor, hace frío aquí.....	44
Resumen de la aventura.....	45
Muchos caminos.....	45

Tramas secundarias opcionales .45

El guardián de mi hermana.....	45
No estamos solos.....	46

Primera parte:

El corazón de un padre.....47

Entornos: Elmrige en las Colinas Occidentales.....	47
1. Una citación en primavera.....	47
2. El dilema del arl.....	48
Preguntas y respuestas.....	49
“Tenemos a un avvarita justo aquí”.....	49
3. Lo que el señorío puede revelar.....	50
Investigación en el señorío de invierno.....	50
Resolución de la primera parte.....	51

Segunda parte: En las montañas de la Espalda Helada.....51

Entornos: Los Dientes Helados.....	51
1. Hora de almorzar.....	52
2. Dos rastros que divergen en el bosque.....	52
El claro ensangrentado.....	54
3. Un espantoso descubrimiento.....	55
Resolución de la segunda parte.....	57

Tercera parte:

Bienvenidos a Villarroja.....57

“Voy a infiltrarme”.....	58
Entornos: Villarroja.....	58
1. Las argucias del caudillo.....	58
2. Potenciales aliados.....	61
¿Chamán significa mago?.....	62
3. Azur Ar Brosna.....	63
4. El trato del caudillo.....	64
Resolución de la tercera parte.....	65

Cuarta parte:

Vienen durante la noche.....66

1. Preparativos para la danza de Haakon.....	66
2. La lucha por Villarroja.....	67
Llevar la lucha al enemigo.....	67

Proezas durante el asedio.....69

Primera fase: Poniendo a prueba las defensas.....	69
Segunda fase: Un asalto brutal.....	70
Tercera fase: Entrada de Maargach.....	70
3. Los cazadores regresan.....	71
Resolución de la cuarta parte.....	72

Quinta parte:

Las mortíferas alturas.....72

Entornos: El puente de hielo.....	72
1. El puente de hielo.....	72
Si vienen directamente desde el este.....	73
Si vienen de Villarroja.....	74
2. El paso de Muirne.....	75
“Ey, ey, yo soy avvarita”.....	75
3. Avvaritas y superstición.....	76
Resolución de la quinta parte.....	76

El desenlace.....77

Sobre los avvaritas.....78

UNA FRÁGIL RED.....80

Cómo empieza todo.....80

Implicación de los personajes.....	81
Previsión de eventos.....	81
PJ de sustitución.....	81

Trasfondo.....81

Casa Baranti.....	81
La Capilla de la Lengua Silenciada.....	82
La Oreja de Andraste.....	83
Presentación de aventuras políticas.....	83
La Sociedad para la Restauración del Gobierno Imperial.....	84
Ser Basil, el bastardo.....	84

PNJ importantes.....85

Bann Nicola Baranti.....	85
Bando.....	85
Adric Baranti.....	85
Crannoch.....	85
Marissa.....	86
Capitán Braedon.....	86

Tramas secundarias opcionales .87

Incendio.....	87
Asesinato.....	87
Plaga.....	87
Hundimiento de barcos.....	87
Monstruos.....	87
Bandidaje.....	88
Disputas entre nobles.....	88
Amenazas militares externas.....	88
Motivaciones problemáticas de los PJ.....	88

Primera parte: La Capilla de la Lengua Silenciada.....89

Entornos: Denerim.....	89
Entornos: El Albañal.....	89
1. Sectarios en la niebla.....	91
Atmósfera nocturna.....	91
2. La guardia de Baranti.....	92
3. Sectarios de la calle del Charrán.....	93
Secuestro sectario.....	94
4. La capilla de la Lengua Silenciada.....	95
Recibidor.....	95
Cocina.....	96
Sala de plegarias.....	96
Sala común.....	96
Sala de rituales.....	96

Segunda parte:

Una cálida bienvenida.....99

Entornos: Casa señorial Baranti.....	99
1. Una invitación formal.....	99

2. Cena con la bann.....99

El patronazgo de la bann Nicola.....	100
--------------------------------------	-----

Tercera parte:

Una traición a la confianza.....101

Ser Greta y la bann Nicola.....	101
1. La criada preocupada.....	101
Preguntas y respuestas.....	102
Atacados... por matones.....	102
Dirigirse a ser Greta.....	102
2. La Oreja de Andraste.....	102
Los confesores mudos.....	103
3. La madre Gabriella.....	104
Preguntas y respuestas.....	104
Madre Gabriella.....	105

Cuarta parte:

Uniendo los puntos.....105

Enfrentarse a la bann Nicola.....	105
1. Avistamiento del mensajero.....	106
2. Una manzana a la semana.....	107
3. La última asociación.....	108
¿No estamos todos en el mismo equipo?.....	108
La casa de espías.....	109
El diario de las confesiones.....	109
4. El corredor de la muerte.....	111
¿No es el túnel una prueba contra la bann Nicola?.....	111
5. La jefa de espías de bajo rango.....	112
Preguntas y respuestas.....	112

Quinta parte: Atando cabos.....113

1. Reunión con ser Greta.....	113
2. El sastré.....	114
3. La trampa de rannoch.....	114

Sexta parte: El gran final.....116

Dirigir el gran baile.....	116
La trama de asesinato.....	117
1. Bienvenidos al gran baile.....	117
Personalidades recurrentes.....	117
Pistas del gran baile.....	118
2. Los pecados de los padres.....	118
3. Enfrentamiento con Bando.....	118
4. Entrevista con Lorraine.....	119
5. La trama en movimiento.....	120

Desenlace.....121

IDEAS DE AVENTURAS.....122

El profundo sueño

de los inocentes.....122

Historia previa.....	122
El combate.....	122
Después del ataque.....	123
Resolución.....	123

Todo es robo.....124

Trabajo de alquiler.....	124
Armas robadas.....	124
Encurtidos.....	124
Construyendo el caso.....	124
Justicia.....	124

El peregrinaje

de la hermana Piedra.....125

Contratados.....	125
El milagro de la bruja fértil.....	125
Donde el agua discurre fresca.....	125
El campo de los mentirosos.....	125
Un regalo en forma de palomas.....	126
El poder frustrado.....	126
La ruptura de las ataduras.....	126

LOS ENGENDROS TENEBROSOS SE LEVANTAN



¡FERELDEN TE NECESITA!

Sólo los estúpidos niegan ahora que una nueva Ruina se cierne sobre Thedas. Está creciendo en el sur, en el territorio de Ferelden. Debido a una ingeniosa estrategia o al cruel destino, Ferelden es el lugar en el que los Guardas Grises son más débiles. Ahora, nuevos héroes deben forjarse un nombre. Nuevos guardas grises deben poblar las desabastecidas filas de la orden. ¿Responderás a la llamada y asumirás tu deber?



El juego de rol de *Dragon Age* ha sido elegido el mejor juego de introducción al rol en 30 años. Ahora, la emoción que comenzó con la *Caja Básica* continúa con la esperada *Caja Intermedia*. Esta bella caja contiene todo lo que un grupo necesita para continuar una campaña de *Dragon Age* con personajes de niveles 6 a 10.

La *Caja Intermedia* de *Dragon Age* incluye un Manual del Jugador de 80 páginas, un Manual del DJ de 80 páginas, seis tarjetas de referencia para combates, proezas y hechizos, y un atractivo mapa desplegable en el que se detalla el mundo de Thedas. Sus numerosas virtudes incluyen:

- ¡Guardas Grises! Reglas para unirse a la orden y un extenso trasfondo sobre su historia y sus prácticas.
- ¡Nuevas proezas! Las proezas de interpretación y de exploración redondean el aclamado sistema de proezas de AGE.
- ¡Nuevo equipo! Reglas completas para la creación y el uso de venenos, granadas y trampas.
- ¡Thedas revelado! Información de trasfondo sobre los enanos de Orzammar, las religiones de Thedas y más.
- ¡Nuevos trasfondos! Hay once entre los que elegir, incluyendo al viajero antivano, el beresaad qunari y el exiliado orlesiano.
- ¡Especializaciones! Expande tu clase con nuevas opciones como el guerrero arcano, el bersérker y el asesino.
- ¡Nuevos hechizos! La incorporación de casi 40 nuevos hechizos triplica el número de opciones para los magos.

¡Y hay mucho, mucho más! ¡Regresa al mundo de los videojuegos de *Dragon Age* de BioWare, lucha por Ferelden y enfréntate a la Ruina en la *Caja Intermedia* de *Dragon Age*!



BioWARE™

edge

WWW.EDGEENT.COM



Dragon Age, La Caja Intermedia es ©2012 Green Ronin Publishing, LLC. Green Ronin, Adventure Game Engine y sus logotipos asociados son marcas comerciales de Green Ronin Publishing. ©2012 Electronic Arts Inc. EA y el logotipo de EA son marcas comerciales de Electronic Arts Inc. BioWare, el logotipo de BioWare y *Dragon Age* son marcas comerciales de EA International (Studio and Publishing) Ltd. El resto de las marcas comerciales son propiedad de sus respectivos propietarios. Publicado en España por Edge Entertainment. Todos los derechos reservados.

(5787248)