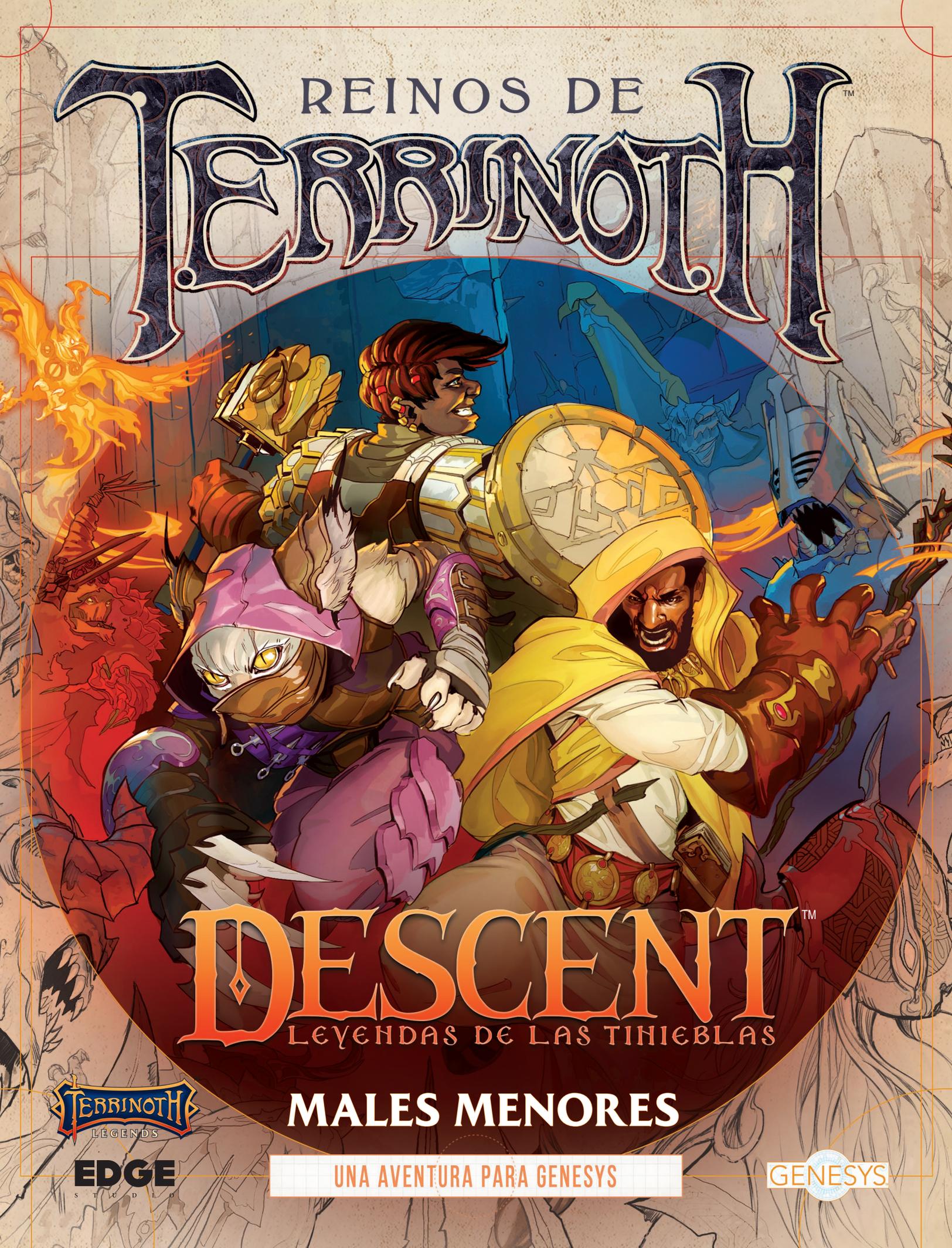


REINOS DE TERRINOTH™



DESCENT™

LEYENDAS DE LAS TINIEBLAS

MALES MENORES

UNA AVENTURA PARA GENESYS



EDGE
STUDIO

GENESYS

CRÉDITOS

EDGE STUDIO

Diseño y desarrollo del suplemento

Phil Maiewski

Corrección de texto

Rex Vogen

Director de juegos de rol

Sam Gregor-Stewart

Diseño gráfico del suplemento

Paco Dana

Director de diseño gráfico

Curro Marín

Ilustración de portada

David Auden Nash

Ilustraciones interiores

Francesca Baerald, João Bragato, Ivan Dedov,
Kiana Hamm, Ario Murti y Preston Stone

Dirección artística

Antonio Maínez

Traducción

Darío Aguilar Pereira

Localización

Mar de Cote para Edge Studio

Director de producción

Luis E. Sánchez

Coordinación del estudio

Stéphane Bogard

Jefe del estudio

Gilles Garnier

FANTASY FLIGHT GAMES

Directora creativa de historia y ambientación

Katrina Ostrander

Revisión de la historia de Descent

Kara Centell-Dunk, Daniel Lovat Clark
y Brandon Perdue

EDGE
S T U D I O



© 2021 Edge Studio bajo licencia de Fantasy Flight Games. Genesys y el logotipo de Genesys son marcas comerciales de Fantasy Flight Games.

Fantasy Flight Games y el logotipo de FFG son marcas registradas de Fantasy Flight Games.

App Store es una marca de servicio de Apple Inc. Google Play es una marca comercial de Google Inc.

Publicado por Edge Studio – Asmodee Group. 18 rue Jacqueline Auriol, Quartier Villaroy, BP 40119 Guyancourt Cedex, Francia.

Código del producto: ESGNS05ES-PR01

Si quieres más información sobre la línea de juego GENESYS, descargas gratuitas o respuestas a dudas de reglas, visítanos en edge-studio.net

¿QUÉ ES GENESYS?

Bienvenidos a **GENESYS**, el juego de rol de acción trepidante, aventuras heroicas y emocionantes narraciones compartidas.

GENESYS es un juego de rol con mecánicas de reglas universales, lo que significa que, en lugar de haber sido diseñado para una ambientación específica, funciona con todas. El manual básico proporciona las reglas principales, que se usan en todas las ambientaciones y versiones del juego. Después, puedes jugar en un mundo de tu propia creación (quizás con la ayuda del **MANUAL DE REGLAS EXPANDIDAS**), o elegir alguno de nuestros suplementos de ambientación, que van desde la fantasía medieval (**REINOS DE TERRINOTH**) hasta la ciencia ficción *cyberpunk* (**ANDROID**), la fantasía científica más extravagante (**KEYFORGE**) o las aventuras espaciales de envergadura épica (**TWILIGHT IMPERIUM**).

LAS REGLAS

El corazón de este juego es el Sistema de Dados Narrativos. Mientras que casi todos los juegos de rol tienen una mecánica de reglas que determinan si tu personaje tiene éxito o no en una tarea específica, el Sistema de Dados Narrativos lleva esta cuestión a otro nivel. No sólo determina si el intento tiene éxito o no, sino que también presenta la oportunidad de que a tu personaje le sucedan otras cosas, buenas o malas, y todo con una sola tirada de dados.

El Sistema de Dados Narrativos consigue esto con los conceptos de Ventaja y Amenaza. Esto se detalla más adelante pero, básicamente, la Ventaja y la Amenaza son resultados que puedes obtener en una tirada de dados, y que son independientes de su éxito o fracaso. Esto quiere decir que tu personaje puede fracasar pero aun así conseguir algún beneficio para la situación en la que se encuentra, o que puede tener un éxito que conlleve también consecuencias negativas inesperadas.

Todo esto se combina para crear encuentros emocionantes e interesantes, en los que cada cosa que intenten hacer los personajes jugadores puede ayudar a que la historia que

protagonizan crezca y se desarrolle. En **GENESYS**, los jugadores y el Director de Juego (DJ) colaboran para crear aventuras apasionantes.

TERRINOTH Y DESCENT

Eso es **GENESYS**. ¿Pero qué es **TERRINOTH**?

La ambientación de **TERRINOTH** es un mundo épico que sirve de trasfondo narrativo para juegos de tablero como **DESCENT: LEYENDAS DE LAS TINIEBLAS**, **DESCENT: VIAJE A LAS TINIEBLAS** o **RUNEWARS**. Si nunca has oído hablar de ellos, no te preocupes. Te proporcionaremos un breve resumen de la ambientación aquí, y te ofreceremos más detalles a lo largo del libro.

Terrinoth es una tierra de olvidada grandeza y legados perdidos. Este mundo, gobernado tiempo atrás por los Antiguos Reyes, capaces de realizar grandes hazañas y titánicas tareas con su poderosa magia, ha sufrido enormemente a causa de tres grandes enemigos: los ejércitos de ultratumba de Waiqar el Traidor, las hordas poseídas por demonios de los sanguinarios uthuk y'llan y los aterradores dragones del Brezal Fundido. Muchas de sus grandes ciudades se han visto reducidas a escombros, y muchos secretos maravillosos y poderosos artefactos se han perdido.

Durante cientos de años, Terrinoth fue cayendo en la desesperación y la ruina. Pero los héroes surgen cuando el mundo más los necesita. Valientes aventureros se adentran entre los restos de eras pasadas y se enfrentan a viles criaturas para recuperar los tesoros de sus ancestros. Los barones de Daqan, herederos de sus centenarios reinos, reconstruyen sus murallas y reúnen sus ejércitos, mientras que los magos de Puerto Cano se hacen con runas de poder que despiertan a sus guardianes de piedra y acero. Y todo justo a tiempo, cuando los eternos enemigos de Terrinoth vuelven a ponerse en marcha y la tierra necesita campeones de coraje y astucia que se levanten contra la creciente oscuridad.





RESUMEN DE REGLAS

Las siguientes páginas contienen un resumen de las reglas que se pueden encontrar en el manual básico de **GENESYS**, incluidas todas las habilidades y mecánicas necesarias para jugar **Males menores** (que empieza en la página 16).

— LA MECÁNICA BÁSICA —

La mecánica básica del juego gira en torno a las **tiradas de habilidad**. Las tiradas de habilidad determinan si una acción específica llevada a cabo por un personaje tiene **éxito** o **fracasa**, así como cualquier otra posible consecuencia que pueda acompañar a este resultado.

- El jugador tira una **reserva de dados** que representa la habilidad que se está poniendo a prueba, así como la **dificultad** de la tarea y cualquier circunstancia que pueda afectar a la acción.
- Todos los símbolos opuestos se anulan entre sí. Si se conserva al menos un símbolo de Éxito ✨ neto, la tirada tiene éxito.
- Los símbolos de Amenaza ⚠ o Ventaja ▲ que no hayan sido anulados influyen en el éxito o fallo general de la acción, con consecuencias o efectos secundarios positivos o negativos.

— LOS DADOS —

Cuando un jugador realiza una tirada de habilidad, los dados le permiten determinar rápidamente si ha tenido éxito o no, así como la magnitud del resultado y sus implicaciones narrativas. En el texto, las tiradas aparecen con este formato: una tirada **Difícil** (◆ ◆ ◆) de **Carisma (Presencia)**. Así se indican la dificultad (Difícil) de la tirada, la habilidad que se debe usar (Carisma) y la característica vinculada a esa habilidad (Presencia). Todo esto se explica en más detalle más adelante.

Junto a cada habilidad de la hoja de personaje hay una serie de iconos que representan la **reserva de dados**, como ◆ ◆ ◆, por ejemplo. A continuación explicamos los dados que representan cada uno de estos iconos.

— DADOS DE CAPACIDAD ◆ —

Los dados de Capacidad forman la base de la mayoría de las reservas de dados que lanzan los jugadores. Representan la aptitud innata de un personaje cuando intenta realizar una tirada de habilidad.



— DADOS DE PERICIA ◆ —

Los dados de Pericia representan el entrenamiento y experiencia del personaje en la habilidad que debe usar para la tarea que tiene entre manos.



— DADOS DE BENEFICIO □ —

Los dados de Beneficio se añaden a la reserva de dados para representar circunstancias positivas para la consecución de la tarea, como contar con la ayuda de un aliado, disponer de mucho tiempo o estar equipado con las herramientas adecuadas para el trabajo.



— DADOS DE DIFICULTAD ◆ —

Los dados de Dificultad representan la complejidad inherente a la tarea en particular que está intentando llevar a cabo un personaje.



— DADOS DE DESAFÍO ◆ —

Los dados de Desafío indican obstáculos especialmente preocupantes para tener éxito en la tirada, como la oposición de enemigos entrenados, de élite o ya predispuestos al enfrentamiento.



— DADOS DE COMPLICACIÓN ■ —

Los dados de Complicación se usan a menudo para representar circunstancias relativamente menores, como una mala iluminación, terreno difícil o falta de recursos, que dificultan el intento de un personaje para llevar a cabo una labor.



— DADOS DE DIEZ CARAS —

Estos dados se usan para realizar tiradas que ofrezcan resultados aleatorios del 1 al 100, útiles para tablas como la que indica la gravedad de las Heridas críticas.

+ SÍMBOLOS DE LOS DADOS Y RESULTADOS —+

Los dados que se usan en **GENESYS** muestran una serie de símbolos únicos que se usan para determinar el fallo o éxito de las acciones, así como para proporcionar contexto y consecuencias adicionales a la resolución de las tiradas. Estos símbolos permiten a los jugadores contribuir de forma directa a la historia, generando detalles memorables y describiendo acciones de carácter cinematográfico en el transcurso de sus aventuras.

— VENTAJA ▲ —

El símbolo de Ventaja ▲ indica una consecuencia o efecto secundario positivo que tiene lugar independientemente del éxito o fallo de la tirada, como forzar una cerradura en menos tiempo de lo esperado o disponer de la oportunidad de ponerse a cubierto cuando comienza un tiroteo. Normalmente, son los jugadores quienes deciden cómo quieren gastar los símbolos de Ventaja ▲ que obtienen en sus tiradas. **Cada símbolo de Ventaja ▲ se anula con un símbolo de Amenaza ☹.**

— ÉXITO ✨ —

Si queda al menos un símbolo de Éxito ✨ tras realizar todas las anulaciones necesarias, la tirada de habilidad tiene éxito. Mientras más símbolos de Éxito ✨ queden, mayor será su magnitud. En las tiradas de ataque, cada éxito genera 1 punto adicional de daño. **Cada símbolo de Éxito ✨ se anula con un símbolo de Fallo ✖.**

— TRIUNFO 🎉 —

Cada símbolo de Triunfo 🎉 cuenta como un símbolo de Éxito ✨, pero además indica que ha tenido lugar una consecuencia o efecto secundario espectacularmente positivo, que ocurre tanto si la tirada ha fallado como si ha tenido éxito.

— AMENAZA ☹ —

El símbolo de Amenaza ☹ indica una consecuencia o efecto secundario negativo que tiene lugar independientemente del éxito o fallo de la tirada, como dejar caer el arma por accidente

◆ INCREMENTAR DADOS ◆

Algunos efectos de juego requieren que los dados de un tipo determinado de una reserva de dados se **incrementen**. Cuando un dado de Capacidad ◆ se incrementa, es reemplazado por un dado de Pericia ●. Cuando un dado de Dificultad ◆ se incrementa, es reemplazado por un dado de Desafío ◆. En primer lugar, determina cuántos dados hay que incrementar; después, retira ese número de dados de Capacidad ◆ o de Dificultad ◆ de la reserva y reemplázalos por ese mismo número de dados de Pericia ● o de Desafío ◆.

Si hay más incrementos que dados disponibles, sigue el siguiente proceso:

Primer paso: Añade otro dado de Capacidad ◆ o de Dificultad ◆. Si sigue habiendo incrementos adicionales, pasa al segundo paso.

Segundo paso: Retira ese dado de Capacidad ◆ o de Dificultad ◆ y después reemplázalo por un dado de Pericia ● o de Desafío ◆, respectivamente. Si sigue habiendo incrementos adicionales, repite el primer paso.

◆ REBAJAR DADOS ◆

Otros efectos de juego requieren que se **rebajen** los dados. Cuando se rebaja un dado de Pericia ●, es reemplazado por un dado de Capacidad ◆. Cuando se rebaja un dado de Desafío ◆, se convierte en un dado de Dificultad ◆. En primer lugar, determina cuántos dados hay que rebajar; después, retira ese número de dados de Pericia ● o de Desafío ◆ de la reserva y reemplázalos por ese mismo número de dados de Capacidad ◆ o de Dificultad ◆. Una vez que se han rebajado todos los dados del tipo adecuado, las rebajas adicionales que pueda haber se ignoran.

¿NO TIENES DADOS? ¡NO HAY PROBLEMA!

Si no tienes un conjunto de dados de **GENESYS**, no pasa nada. Hemos creado una práctica y gratuita aplicación para tirar dados de **GENESYS** que puedes usar en la mayoría de los dispositivos Android e iOS. Sólo tienes que buscar "Genesys dice" donde sea que descargues tus aplicaciones, o en edge-studio.net.

o tardar más tiempo del necesario en forzar una cerradura. Tu DJ decide cómo se gastan los símbolos de Amenaza ☹ generados por los personajes jugadores (PJ). **Cada símbolo de Amenaza ☹ se anula con un símbolo de Ventaja ▲.**

—FALLO ✖—

Cada símbolo de Fallo ✖ anula un símbolo de Éxito ✨. El número neto de símbolos de Fallo ✖ que acumule una tirada fallida no hace peor el fracaso.

—DESESPERACIÓN ☒—

Cada símbolo de Desesperación ☒ cuenta como un símbolo de Fallo ✖, pero además indica que ha tenido lugar una consecuencia o efecto secundario espectacularmente negativo, que ocurre tanto si la tirada ha fallado como si ha tenido éxito.

+—DIFICULTAD—+

Cuando se realiza una tirada, los dados de Dificultad ◆ se añaden a la reserva de dados. El número de dados de Dificultad que se añadan se basa en el nivel de dificultad de la tarea que desea llevar a cabo el personaje. El DJ determina la dificultad. Además de decidir cuál de los seis niveles de dificultad se debe aplicar, el DJ debería añadir también los dados de Beneficio □ y de Complicación ■ necesarios para representar las circunstancias positivas y negativas que afectan a ese intento.

—TAREAS SIMPLES (-)—

Tareas rutinarias cuyo éxito rara vez se pone en duda. Cuando éste es el nivel de dificultad, no se suele requerir ninguna tirada, a menos que el DJ desee determinar la iniciativa (ver página 9), establecer la magnitud del éxito o dar lugar a posibles complicaciones.

—TAREAS FÁCILES (◆)—

Forzar una cerradura rudimentaria, limpiar y vendar cortes poco importantes, encontrar comida y refugio en una ciudad, interactuar con esbirros y otros personajes no jugadores (PNJ) sin importancia o disparar a un objetivo que se encuentre a corto alcance.

—TAREAS MEDIAS (◆◆)—

Forzar una cerradura normal, coser un pequeño corte, encontrar comida y refugio en un bosque de clima templado, interactuar con rivales y PNJ típicos, disparar a un objetivo que se encuentre a alcance medio o asestar un golpe a un objetivo con el que se esté interactuando.

—TAREAS DIFÍCILES (◆◆◆)—

Forzar una cerradura compleja, sanar heridas graves, encontrar comida y refugio en una árida planicie, interactuar con PNJ carismáticos, disparar a un objetivo que se encuentre a largo alcance.

—TAREAS DESALENTADORAS (◆◆◆◆)—

Forzar una cerradura muy sofisticada, realizar una operación de cirugía, encontrar comida y refugio en un desierto yermo, interactuar con líderes poderosos, disparar a un objetivo que se encuentre a alcance extremo.

—TAREAS FORMIDABLES (◆◆◆◆◆)—

Forzar una cerradura sin mecanismo aparente, encontrar comida y refugio en un terreno salvaje con un clima ártico, interactuar con héroes y líderes de facciones.

+—CARACTERÍSTICAS—+

En **GENESYS**, las aptitudes intrínsecas de un personaje se definen con seis **características**:

—AGILIDAD—

Esta característica mide la destreza manual del personaje, así como su coordinación mano-ojo y el control que tiene sobre la posición y movimientos de su cuerpo.

—FORTALEZA—

Esta característica mide la fuerza bruta del personaje y lo duro que es en general.

—ASTUCIA—

Esta característica mide el ingenio, sagacidad, sutileza y creatividad del personaje.

—INTELECTO—

Esta característica mide la inteligencia, formación y capacidad de raciocinio del personaje.

—PRESENCIA—

Esta característica mide el encanto del personaje, así como su seguridad en sus propias capacidades y la fuerza de su personalidad.

—VOLUNTAD—

Esta característica mide el autocontrol del personaje, así como su disciplina, fortaleza mental y fe.

— HABILIDADES —

Las **habilidades** representan el entrenamiento y la experiencia de un personaje en cierto tipo de tareas. Las habilidades a disposición de los personajes pueden variar, dependiendo de la ambientación. Cada habilidad está vinculada a una característica específica. Estas son las habilidades para **DESCENT**:

— ACTIVIDAD CRIMINAL (ASTUCIA) —

Esta habilidad engloba un amplio abanico de destrezas cruciales para llevar a cabo acciones criminales, como robar carteras, forzar cerraduras, entrar o salir de lugares vigilados, armar y desarmar trampas, y otras labores encubiertas.

— AGUANTE (FORTALEZA) —

Esta habilidad representa la resistencia física del personaje y se usa en tiradas para mantenerse despierto, resistir el efecto de las toxinas o actuar con normalidad en entornos hostiles.

— ALERTA (VOLUNTAD) —

Esta habilidad se usa para determinar el orden de iniciativas del combate cuando el personaje ha sido sorprendido. También le permite advertir cosas fuera de lugar sin buscarlas activamente, ya sea un enemigo oculto, un objeto tirado en un rincón o una mentira de alguien con quien está conversando.

— ALQUIMIA (INTELECTO) —

Esta habilidad cubre la elaboración de pociones, venenos y otros brebajes y mejunjes mágicos.

— ARMAS A DISTANCIA (AGILIDAD) —

Esta habilidad sirve para usar desde arcos largo y ballestas hasta cuchillos arrojados. Para atacar a alguien con este tipo de armas es necesario usar esta habilidad.

— ARMAS CUERPO A CUERPO LIGERAS (FORTALEZA) —

Esta habilidad se usa cuando el personaje quiere atacar a alguien con un arma de combate cuerpo a cuerpo que se usa con una sola mano, como un estoque, una daga o una espada larga.

— ARMAS CUERPO A CUERPO PESADAS (FORTALEZA) —

Esta habilidad se usa cuando el personaje quiere atacar a alguien con un arma de combate cuerpo a cuerpo de gran tamaño que se maneja con las dos manos, como un mazo pesado o un montante.

— ATLETISMO (FORTALEZA) —

Esta habilidad mide la forma física general del personaje, lo que incluye su capacidad para nadar, saltar, correr y escalar.

— CALLEJEO (ASTUCIA) —

Esta habilidad representa la capacidad del personaje para moverse por el submundo criminal, encontrar a los elementos criminales en un lugar desconocido, advertir referencias sutiles o conocer el modo correcto de acercarse a un criminal y empezar una conversación.

— CARISMA (PRESENCIA) —

Esta habilidad mide la capacidad del personaje para la persuasión, los intentos sinceros de seducción y, en general, resultar una compañía agradable.

— COACCIÓN (VOLUNTAD) —

Cuando un personaje intenta que otro le obedezca por medio de las amenazas o de actos de intimidación física, incluidos los interrogatorios, usa esta habilidad.

— CONOCIMIENTOS (INTELECTO) —

Esta habilidad cubre todo tipo de educación teórica, retención de datos y aprendizaje realizado por medio de libros, desde la astrofísica hasta las culturas de varios mundos de la galaxia. Si un personaje necesita recordar, calcular o deducir algo, usa esta habilidad.

— COORDINACIÓN (AGILIDAD) —

Esta habilidad mide la flexibilidad y el sentido del equilibrio. Los personajes realizan tiradas de Coordinación para cruzar superficies estrechas o inestables, liberarse de sus ataduras o sobrevivir a la caída desde una gran altura.

— DISCIPLINA (VOLUNTAD) —

Esta habilidad representa la capacidad de un personaje para mantener la calma, actuar con normalidad bajo presión, ignorar el miedo y resistirse a la tentación.

— ENGAÑO (ASTUCIA) —

Esta habilidad representa la capacidad del personaje para mentir y engañar a los demás.

— FRIALDAD (PRESENCIA) —

Esta habilidad representa la capacidad del personaje para mostrarse tranquilo y mantener la compostura a pesar de lo que esté sucediendo. También sirve para no parecer afectado por los halagos y para determinar el orden de iniciativas en los encuentros en los que el personaje sabe que se avecina un combate y se ha preparado en consecuencia.

— LIDERAZGO (PRESENCIA) —

Esta habilidad representa la capacidad para tomar decisiones acertadas y para permanecer firme tras hacerlo, así como para ganarse la lealtad y el respeto de los demás.

Esta habilidad también puede usarse para dar órdenes, aunar el esfuerzo de los aliados y reforzar la autoridad de quien la usa.

CREAR LA RESERVA DE DADOS PARA UNA TIRADA DE HABILIDAD

Para determinar cuál es la reserva de dados de una tirada de habilidad, se compara el rango de la habilidad con la característica a la que está vinculada. El más alto de estos dos valores indica el número de dados de Capacidad **◆** que se añaden a la reserva de dados. El más bajo de estos dos valores indica el número de dados de Capacidad **◆** de esa reserva que se incrementan a dados de Pericia **●**.

Por ejemplo, un personaje con Medicina 1 e Intelecto 3 tendría una reserva de dados de **●◆◆**. Un personaje con Pelea 3 y Fortaleza 2 tendría una reserva de dados de **●●◆**. Si el personaje no tiene ningún rango en la habilidad, su reserva de dados será de un número de dados de Capacidad **◆** igual a la característica a la que está vinculada la habilidad (se indica entre paréntesis tras cada una).

—MAGIA ARCANA (INTELECTO)—

Esta habilidad mágica permite a los personajes lanzar hechizos arcanos.

—MAGIA DIVINA (VOLUNTAD)—

Esta habilidad mágica permite a los sacerdotes y otros individuos devotos canalizar el poder de sus deidades y realizar milagros.

—MAGIA LÍRICA (PRESENCIA)—

Esta habilidad permite al personaje dotar a su voz de una energía mágica capaz de revitalizar a los aliados y minar la confianza y fuerza de los enemigos.

—MAGIA PRIMORDIAL (ASTUCIA)—

Esta habilidad mágica permite a los druidas y otras personas en contacto con la naturaleza canalizar ese poder salvaje y convertirlo en hechizos.

—MAGIA RÚNICA (INTELECTO)—

Esta habilidad permite al personaje manipular las antiguas y mágicas runas que hay repartidas por todo Terrinoth. Estas runas contienen un gran poder que, con los conocimientos adecuados, se puede liberar para conseguir efectos admirables o terribles.

—MECÁNICA (INTELECTO)—

Esta habilidad se usa para construir, reparar y mantener en buen estado herramientas, carretas, barcos y máquinas simples.

—MEDICINA (INTELECTO)—

Esta habilidad engloba la capacidad para realizar primeros auxilios y labores de triaje, tratar envenenamientos y llevar a cabo operaciones quirúrgicas. Lo más habitual es que los personajes realicen tiradas de Medicina para curar a sus aliados heridos. Si la tirada tiene éxito, el paciente objetivo se cura 1 Herida por **★** y 1 punto de Tensión por **▲** (consulta la **Tabla 1-1: Dificultad de las tiradas de Medicina** para determinar la dificultad de la tirada).

TABLA 1-1: DIFICULTAD DE LAS TIRADAS DE MEDICINA

Estado de salud	Dificultad
Las Heridas no superan la mitad del umbral de Heridas	Fácil (◆)
Las Heridas superan la mitad del umbral de Heridas	Media (◆◆)
Las Heridas superan el umbral de Heridas	Difícil (◆◆◆)
Herida crítica	Gravedad de la Herida crítica (Tabla 1-4)

—MONTAR (AGILIDAD)—

Esta habilidad refleja la capacidad del personaje para viajar sobre una montura, como un caballo, un burro o un gran felino del bosque.

—NEGOCIACIÓN (PRESENCIA)—

Esta habilidad sirve para regatear, comprar y vender, así como para llegar a acuerdos entre diferentes facciones e individuos que resulten beneficiosos para el personaje que la usa.

—PELEA (FORTALEZA)—

Esta habilidad se usa para luchar sin armas, infligiendo un daño igual a la característica de Fortaleza del personaje.

—PERCEPCIÓN (ASTUCIA)—

Cuando un personaje quiere usar sus sentidos activamente para estudiar su entorno, evaluar a otra persona o encontrar algo, usa esta habilidad.

—SIGILO (AGILIDAD)—

Esta habilidad representa la capacidad para no llamar la atención del oponente, evitando ser percibido por uno o todos sus sentidos. Su uso permite al personaje seguir a sus objetivos sin ser detectado, utilizar camuflaje y ocultar objetos y otras personas.

—SUPERVIVENCIA (ASTUCIA)—

Esta habilidad permite al personaje reconocer los peligros del mundo natural, manejar animales domesticados, encontrar comida y refugio en la naturaleza, y seguir rastros.

COMBATE

GENESYS se esfuerza en capturar la rápida acción y emocionantes escenas de las mejores historias de aventura. Los combates son frecuentes, muy dinámicos, y una ocasión ideal para que los PJ hagan gala de sus talentos y capacidades. Cuando dirijas un **encuentro de combate**, sigue los pasos que se detallan a continuación.

PRIMER PASO: DETERMINAR INICIATIVAS

Cada PJ y PNJ realiza una tirada **Simple (-)** de **Frialdad (Presencia)** o **Alerta (Voluntad)**, dependiendo de si estaban listos para el combate o si éste empezó por sorpresa. Haz una lista con los resultados, desde el mayor número de ✨ obtenidos hasta el menor. Cada resultado crea un **puesto de iniciativa** para la acción de un personaje. Los empates entre PJ y PNJ se resuelven comparando entonces el número de ▲ obtenidos; si el empate persiste, el PJ actúa en primer lugar.

SEGUNDO PASO: RESOLVER TURNOS

Cada **asalto** comienza con el primer puesto del **orden de iniciativas**. Los jugadores y su DJ van asignando en orden cada puesto de iniciativa al **turno** de un personaje. Si el puesto de iniciativa corresponde a los PJ, los jugadores acuerdan cuál de los PJ que aún no han actuado ese asalto ocupa el puesto. Entonces, ese personaje juega su turno.

Si el puesto de iniciativa corresponde a los PNJ, el DJ elige uno de los PNJ que todavía no haya actuado ese asalto para que ocupe el puesto. Entonces, ese personaje juega su turno.

Durante su turno, el personaje tiene la opción de llevar a cabo una o más **actividades menores**, una **maniobra** y una **acción**.

—ACTIVIDADES MENORES—

Las actividades menores son actuaciones que requieren muy poco tiempo y esfuerzo. No hay un límite estricto al número de actividades menores que un personaje puede realizar

durante su turno, pero el DJ puede prohibir que se realicen más si piensa que un personaje se está excediendo en su uso. Estos son algunos ejemplos de actividades menores:

- Hablar con otro personaje.
- Dejar caer un objeto que se tiene en las manos.
- Soltar a alguien a quien el personaje tenía retenido.
- Realizar movimientos menores, como cambiar de postura, asomarse por una esquina o mirar atrás.

—MANIOBRAS—

Las maniobras son actividades que carecen de la complejidad necesaria para exigir una tirada de habilidad, pero que requieren cierto tiempo y esfuerzo. Un personaje puede realizar una maniobra durante su turno, o decidir que va a sufrir 2 puntos de Tensión para poder realizar dos maniobras en lugar de una; se puede realizar una misma maniobra, como apuntar, dos veces en el mismo turno. Sin embargo, un personaje no puede realizar más de dos maniobras durante su turno. Estos son algunos ejemplos de maniobras:

- Preparar, desenfundar o cargar un arma.
- Sacar un objeto de donde está guardado o guardarlo.
- Apuntar con un arma para añadir □ al siguiente ataque.
- Acercarse o alejarse 1 intervalo de alcance de un enemigo.
- Abrir una puerta, refugiarse detrás de cobertura, tirarse al suelo o ponerse en pie.
- Ayudar a un aliado que se encuentre a alcance de interacción a realizar una labor, añadiendo □ a su siguiente tirada.



—ACCIONES—

Las acciones son todas las actividades con la suficiente complejidad como para requerir una tirada de habilidad. Un personaje sólo puede realizar una acción en su turno. El personaje puede intercambiar la acción por una maniobra, pero sigue sin poder realizar más de dos maniobras en el mismo turno. Estos son algunos ejemplos de acciones:

- Atacar con un arma a distancia o cuerpo a cuerpo.
- Darle un puñetazo a un oponente o hacerle una presa.
- Realizar primeros auxilios con Medicina o usar Liderazgo para ordenarle a alguien que haga algo.
- Acercarse a un enemigo vigilante sin llamar su atención o escalar un acantilado.

Realizar una tirada de habilidad

Los personajes pueden realizar tiradas de habilidad durante los encuentros para llevar a cabo acciones complicadas. Las tiradas de habilidad requieren siempre una acción que se quiere realizar, a menos que el personaje esté sujeto a una regla específica que indique lo contrario. También es necesario señalar que los personajes pueden realizar tiradas de una habilidad incluso si no poseen ningún rango en ella. En ese caso, lanzan tantos  como su puntuación en la característica a la que esté vinculada la habilidad.

Realizar una tirada de combate

Un jugador realiza una **tirada de combate** cuando usa una habilidad de combate para atacar a un objetivo. Esto también recibe el nombre de **ataque**. Resuelve las tiradas de combate siguiendo estos pasos:

1. Declara un ataque y elige el objetivo u objetivos.
2. Lanza la reserva de dados adecuada para la habilidad de combate que se está usando. Añade  basándote en el alcance al que se encuentra el objetivo y el tipo de ataque realizado (consulta la **Tabla 1-2: Dificultad de los ataques**), y añade  o  para reflejar diferentes aspectos de las circunstancias en las que se realiza el ataque.
3. Determina el éxito o fallo de la tirada e inflige **daño**. En los combates, cada Éxito  no anulado suma 1 punto de daño a los ataques exitosos, afectando a todos los objetivos (si hay más de uno).
4. Resuelve cualquier Triunfo  y Ventaja  no anulados (consulta la **Tabla 1-3** en la siguiente página).
5. Resuelve cualquier Desesperación  y Amenaza  no anulados (consulta la **Tabla 1-3** en la siguiente página).
6. Resta la **Absorción de daño** de los puntos de daño infligidos. Aplica el daño restante a las **Heridas** o puntos de **Tensión** del objetivo. Por último, resuelve cualquier **Herida crítica** tirando 1d100 y aplicando el correspondiente resultado de la **Tabla 1-4** (página 12).

TABLA 1-2: DIFICULTAD DE LOS ATAQUES

Alcance	Dificultad
Interacción	Armas cuerpo a cuerpo o Pelea: Media (◆◆)
	Ataque con Armas a distancia ligeras: Media (◆◆)
	Ataque con Armas a distancia pesadas: Difícil (◆◆◆)
Corto	Fácil (◆)
Medio	Media (◆◆)
Largo	Difícil (◆◆◆)
Extremo	Desalentadora (◆◆◆◆)

—TERCER PASO: FIN DEL ASALTO—

Una vez que todos los PJ y PNJ han resuelto sus turnos, termina el asalto y empieza uno nuevo, a partir del segundo paso.

—CUARTO PASO: FIN DEL COMBATE—

Una vez que la lucha ha quedado resuelta, el DJ da por finalizado el encuentro. Cada PJ tiene la oportunidad de recuperar el aliento y algunos puntos de Tensión (consulta **Tensión y umbral de Tensión** en la página 13) y puede actuar para curar a cualquier personaje herido (consulta la **Tabla 1-1** en la página 8).

—INTERVALOS DE ALCANCE—

En lugar de usar medidas de distancia exactas, **GENESYS** usa conceptos abstractos para representar la posición, distancia y alcance, permitiendo a los jugadores centrarse en la aventura.

—INTERACCIÓN—

Si dos o más individuos están tan cerca como para poder interactuar directamente entre sí, se consideran que están a alcance de **interacción**. Este alcance también indica que una persona está tan cerca de un objeto como para poder usarlo. Moverse para entrar en alcance de interacción con un enemigo que se encuentra a corto alcance, o para dejar de interactuar con un enemigo y alejarse de éste hasta corto alcance, requiere una maniobra.

—CORTO ALCANCE—

El **corto alcance** indica una distancia de varios metros. Desplazarse hasta otro lugar que esté dentro del corto alcance es normalmente sencillo y en general requiere una maniobra. Es también la distancia a la que la mayoría de las armas arrojadas resultan más precisas.

TABLA 1-3: GASTO DE VENTAJA ▲, TRIUNFO ☉, AMENAZA ☠ Y DESESPERACIÓN ☒ EN COMBATE

Coste	Opciones de gasto
▲ o bien ☉	<ul style="list-style-type: none"> Recuperar 1 punto de Tensión (esta opción puede elegirse más de una vez). Añadir □ a la siguiente tirada de habilidad de un aliado. Advertir un detalle importante para el presente encuentro, como una cuerda que mantiene abierto un puente levadizo. Infligir una Herida crítica con un ataque exitoso que supere la Absorción de daño del objetivo (el coste de ▲ puede variar).
▲▲ o bien ☉	<ul style="list-style-type: none"> Realizar inmediatamente una maniobra de forma gratuita; no permite exceder el máximo de dos maniobras por turno. Añadir ■ a la siguiente tirada de habilidad del personaje objetivo. Añadir □ a la siguiente tirada de habilidad del personaje aliado objetivo, incluido tu personaje.
▲▲▲ o bien ☉	<ul style="list-style-type: none"> Ignorar los efectos de penalización causados por el entorno, como una tormenta torrencial, hasta el final de tu siguiente turno. Añadir ■ a los ataques cuerpo a cuerpo o a distancia de los que seas objetivo hasta el final de tu siguiente turno. Obligar a un personaje objetivo a dejar caer el arma que esté empuñando.
☉	<ul style="list-style-type: none"> Incrementar la Dificultad de la siguiente tirada de habilidad del personaje objetivo. Incrementar la Capacidad de la siguiente tirada de habilidad del personaje aliado objetivo, incluido tu personaje. Hacer algo que cambie las tornas del combate, como cortar la cuerda que mantiene abierto un puente levadizo, cerrándolo de golpe y lanzando por los aires a quien lo estuviera cruzando.
☠ o bien ☒	<ul style="list-style-type: none"> Infligir 1 punto de Tensión al personaje activo (esta opción puede elegirse más de una vez).
☠☠ o bien ☒	<ul style="list-style-type: none"> Un oponente puede realizar inmediatamente una maniobra de forma gratuita en respuesta a la tirada de habilidad del personaje activo. Añadir □ a la siguiente tirada de habilidad del personaje objetivo. Añadir ■ a la siguiente tirada de habilidad del personaje activo o uno de sus aliados.
☠☠☠ o bien ☒	<ul style="list-style-type: none"> Hacer que el personaje activo caiga al suelo (añade ■ a todos los ataques a distancia y □ a todos los ataques cuerpo a cuerpo que lo tengan como objetivo). Hacer que el personaje activo le conceda a su enemigo una ventaja significativa en el actual encuentro, como prender fuego a una pasarela de madera antes de que haya tenido la oportunidad de huir por ella.
☒	<ul style="list-style-type: none"> Hacer que el arma a distancia del personaje activo se quede sin munición inmediatamente y no pueda usarse durante el resto del encuentro. Incrementar la Dificultad de la siguiente tirada de habilidad del personaje activo o uno de sus aliados. Hacer que resulte dañada la herramienta o arma de combate cuerpo a cuerpo que esté usando el personaje activo.

Nota: Esta tabla es una versión resumida de las Tablas I.6-2 y I.6-3 de la página ++104++ del manual básico de GENESYS.

—ALCANCE MEDIO—

El **alcance medio** puede llegar a varias docenas de metros. Las ballestas pueden cubrir esta distancia, pero son pocas las armas arrojadas que llegan hasta aquí. En general, moverse desde el corto alcance al alcance medio requiere una maniobra.

—LARGO ALCANCE—

El **largo alcance** se encuentra más allá de unas cuantas docenas de metros. Los arcos largos pueden alcanzar blancos a este

alcance sin demasiado problema. Sin embargo, moverse desde el alcance medio hasta el largo alcance requiere dos maniobras.

—ALCANCE EXTREMO—

El **alcance extremo** es la mayor distancia a la que dos personajes pueden interactuar. Pocas armas llegan tan lejos. Moverse desde el largo alcance hasta el alcance extremo requiere dos maniobras.

TABLA 1-4: HERIDAS CRÍTICAS

D100	Gravedad	Resultado
01-10	Fácil (◆)	Rezagado: En su siguiente turno, el objetivo sólo puede actuar en el último puesto aliado del orden de iniciativas.
11-20	Fácil (◆)	Sacudida brusca: El objetivo suelta lo que lleve en la mano.
21-30	Fácil (◆)	Distraído: El objetivo no puede llevar a cabo su maniobra gratuita habitual en su siguiente turno.
31-40	Fácil (◆)	Herida descorazonadora: Pasa 1 punto de Historia de la reserva de los jugadores a la reserva del DJ (o viceversa si el objetivo es un PNJ).
41-50	Fácil (◆)	Punzadas de dolor: Aumenta en 1 nivel la dificultad de la próxima tirada del objetivo.
51-60	Media (◆◆)	Encogido de dolor: El objetivo es derribado y sufre 1 punto de Tensión.
61-70	Media (◆◆)	Impedido: El objetivo pierde su maniobra gratuita en cada turno hasta que esta Herida crítica se haya curado.
71-80	Media (◆◆)	Sin aliento: El objetivo no puede sufrir Tensión voluntariamente para activar capacidades especiales ni llevar a cabo maniobras adicionales hasta que esta Herida crítica se haya curado.
81-90	Media (◆◆)	Expuesto: Aumenta en 1 nivel la dificultad de todas las tiradas de habilidad del objetivo hasta que esta Herida crítica se haya curado.
91-100	Difícil (◆◆◆)	Al límite: El objetivo sufre 1 punto de Tensión cada vez que realice una acción hasta que esta Herida crítica se haya curado.
101-110	Difícil (◆◆◆)	Tullido: Una de las extremidades del objetivo queda inutilizada hasta que esta Herida crítica se haya curado (o se reemplace). La dificultad de todas las tiradas que requieran el uso de esa extremidad aumenta en 1 nivel.
111-120	Difícil (◆◆◆)	Herida terrible: Selecciona al azar una de las características del objetivo. La característica afectada se reduce en 1 punto hasta que esta Herida crítica se haya curado.
121-135	Desalentadora (◆◆◆◆)	Desangramiento: El objetivo sufre 1 Herida y 1 punto de Tensión cada asalto al comienzo de su turno, hasta que esta Herida crítica se haya curado. Por cada 5 Heridas que sufra que excedan su umbral de Heridas, sufre 1 Herida crítica adicional, lo que significa que debe tirar otra vez en esta tabla y aplicar ese resultado adicional (si vuelve a salir éste, se repite la tirada).
136-150	Desalentadora (◆◆◆◆)	Un pie en la tumba: El objetivo morirá el próximo asalto después de la última posición aliada en el orden de iniciativas, a menos que esta Herida crítica se haya curado antes.
151+	-	Muerte: El objetivo está completa e irrevocablemente muerto.

Nota: Esta tabla es una versión resumida de la Tabla I.6-10: Heridas críticas de la página 115 del manual básico de **GENESYS**.

HERIDAS, HERIDAS CRÍTICAS Y TENSIÓN

En **GENESYS**, los personajes determinan el estado de su salud física y mental con las **Heridas** y la **Tensión**, respectivamente.

HERIDAS Y UMBRAL DE HERIDAS

Durante sus aventuras, un PJ puede sufrir daños físicos. Cuando un PJ sufre un número de Heridas superior a su umbral de Heridas, queda **incapacitado** hasta que recupere las Heridas suficientes para llegar al umbral o superarlo (normalmente por medio de la sanación). **También sufre**

inmediatamente una Herida crítica. Mientras está incapacitado, el PJ queda inconsciente, sin saber lo que sucede a su alrededor y sin poder interactuar con nada ni nadie.

HERIDAS CRÍTICAS

Las Heridas críticas son daños especialmente peligrosos. Una Herida crítica sigue afectando al personaje hasta que recibe el tratamiento médico adecuado, incluso si su efecto a corto plazo ya ha terminado. La dificultad de la tirada de **Medicina** necesaria para curarla queda determinada por la gravedad de la Herida crítica (ver **Tabla 1-4**, arriba).

Cuando un personaje sufre una Herida crítica, el jugador que lo interpreta lanza 1d100 y localiza el resultado correspondiente en la **Tabla 1-4**. Cada Herida crítica que sufra el personaje suma +10 al resultado de las siguientes tiradas de Herida crítica que realice.

— TENSION Y UMBRAL DE TENSION —

Mientras que las Heridas representan daños físicos, la Tensión representa el estrés mental y emocional. Los PJ pueden sufrir Tensión voluntariamente para activar ciertos efectos, pero condiciones externas como el miedo o la exposición al entorno también pueden infligir puntos de Tensión. Cuando un personaje sufre un número de puntos de Tensión superior a su umbral de Tensión, queda incapacitado hasta que recupere los puntos de Tensión necesarios para llegar al umbral.

Para recuperar puntos de Tensión tras un encuentro, el personaje necesita tomarse unos minutos de descanso y realizar una tirada **Simple** (–) de **Disciplina** o **Frialdad** (a elección del jugador). Cada ✨ no anulado recupera 1 punto de Tensión.

Cuando un PNJ sufre daño de Tensión, se aplica como si fuesen Heridas (tras reducirse por la Absorción de daño), a menos que el PNJ tenga un umbral de Tensión.

— CURAR HERIDAS Y TENSION —

Los personajes pueden curar las Heridas y los puntos de Tensión que hayan sufrido por medio de tiradas de Medicina (ver página 8) o usando ciertos objetos que pueden tener.



— TIPOS DE ADVERSARIO —

En **GENESYS**, los PJ pueden encontrarse con tres tipos de adversario diferentes: **esbirros**, **rivales** y **antagonistas**.

— ESBIRROS —

Los esbirros tienen unas capacidades inferiores a las de los PJ, y por tanto operan en grupo. Dependen de su superioridad numérica para compensar sus deficiencias individuales. Esto se representa de tres formas:

- Cualquier efecto que normalmente inflige daño de Tensión inflige Heridas en el caso de los esbirros. Los esbirros no pueden sufrir Tensión voluntariamente.
- Cuando trabajan en equipo como parte de un mismo grupo, los esbirros se tratan como si fueran un solo adversario. El grupo usa un único puesto de iniciativa, combina los umbrales de Heridas en una sola cifra y realiza una acción y una maniobra durante su turno. Cualquier ataque contra un esbirro que pertenezca a un grupo se considera un ataque contra el grupo en su conjunto, y el grupo de esbirros aplica una Absorción de daño igual a la Absorción de daño de cualquiera de sus miembros cuando sufre un ataque exitoso. Cuando el grupo de esbirros ha sufrido un daño igual al umbral de Heridas de uno de sus miembros, un esbirro es derrotado y el grupo pierde uno de sus miembros. Si un grupo de esbirros sufre una Herida crítica, se considera que ha sufrido el número de Heridas necesario para dejar incapacitado a uno de sus miembros.
- Los esbirros no tienen rangos en habilidades cuando actúan en solitario. En su lugar, poseen rangos de habilidad “sólo en grupo”. El rango en cada una de las habilidades indicadas en el perfil de un grupo de esbirros es igual al número de esbirros adicionales después del primero, de modo que, por ejemplo, un grupo de cuatro esbirros que tuviesen la habilidad

Armas a distancia tendría rango 3 en esta habilidad. Sin embargo, los esbirros sólo pueden aprovechar esta sinergia con las habilidades que aparecen en su perfil; en cualquier otra tirada de habilidad que realicen usarán sólo la característica básica a la que está vinculada.

—RIVALES—

Los rivales se rigen por las mismas reglas que los PJ, con la excepción de que no tienen umbral de Tensión. Cuando se les inflige daño de Tensión, en su lugar sufren ese mismo daño como Heridas. Si ven superados sus umbrales de Heridas, mueren o quedan incapacitados, según requiera la historia.

—ANTAGONISTAS—

Los antagonistas se rigen por las mismas reglas que los PJ, incluidas las relativas a la Tensión.

+—PUNTOS DE HISTORIA—+

Los puntos de Historia representan la idea de que los personajes jugadores son los héroes de la historia que se está contando, y que por lo tanto tienen una ventaja única que los ayuda a tener éxito cuando se encuentran en situaciones peligrosas. No obstante, al ser los protagonistas de la aventura, se verán obligados a enfrentarse a todo tipo de amenazas adicionales (y las superarán, esperemos).

—CREAR LA RESERVA DE PUNTOS DE HISTORIA—

Al principio de la partida, se deberían crear dos reservas de puntos de Historia (pueden ser dos círculos en una hoja de papel o incluso dos áreas diferentes de la mesa de juego). Una reserva pertenece a los jugadores y la otra a su DJ.



Cuando comience cada sesión de juego, se colocan tantos puntos de Historia como PJ haya en la reserva de los jugadores, y 1 punto de Historia en la reserva de su DJ.

—REPRESENTACIÓN DE LOS PUNTOS DE HISTORIA—

Casi cualquier pequeño objeto puede servir para representar los puntos de Historia sobre la mesa de juego, desde monedas pequeñas, hasta cuentas de cristal o fichas de póker.

+—USAR PUNTOS DE HISTORIA—+

Durante la partida, tanto los jugadores como su DJ pueden gastar puntos de Historia de varias formas para ayudar a los personajes que interpretan e interferir en las acciones de sus enemigos. Los jugadores sólo pueden usar puntos de Historia de la reserva de los jugadores, mientras que el DJ sólo puede usar puntos de Historia de su propia reserva.

Cuando cualquiera de los bandos gasta algún punto de Historia, lo retiran de su reserva y lo añaden a la otra reserva de puntos de Historia. Esto significa que, conforme los puntos de Historia se van gastando, la otra reserva crece. También quiere decir que los puntos de Historia nunca abandonan la partida, y que cuando un bando usa puntos de Historia está creando la oportunidad para que después se usen en su contra.

Cada jugador sólo puede gastar 1 punto de Historia durante cada acción que realice su personaje o que lo tenga como objetivo. Lo mismo se aplica al DJ: sólo puede usar 1 punto de Historia durante cada acción que realice un PNJ o cuando éste sea objetivo de una acción.

Estos son los usos principales de los puntos de Historia:

- **Como ayuda:** Un jugador o DJ puede gastar 1 punto de Historia para incrementar 1 vez la Capacidad de su reserva de dados cuando está realizando una tirada de habilidad (ver página 5).
- **Como obstáculo:** Un jugador o DJ puede gastar 1 punto de Historia para incrementar 1 vez la Dificultad de la reserva de dados de una tirada de habilidad que tiene como objetivo a un personaje que interpreta (ver página 5).
- **Suerte y casualidades oportunas:** Los jugadores también pueden usar puntos de Historia para insertar de forma directa en la narrativa “hechos” y datos de contexto adicionales. Por ejemplo, se da la casualidad de que los PJ disponen de un rollo de cuerda que les permite cruzar un precipicio, o de que encuentran una poción al saquear unas antiguas ruinas, o de que advierten un (previamente inexistente) elemento del terreno tras el que pueden encontrar cobertura.

MALES MENORES

La aventura **Males menores** está conectada a la historia del juego de tablero **DESCENT: LEYENDAS DE LAS TINIEBLAS**. En esta aventura tienes la oportunidad de jugar con los personajes de **DESCENT** que ya conoces y amas, y que han sido adaptados a las reglas de **GENESYS**. Los PJ llevarán a cabo una importante misión en la ciudad de Puerta Helada, impidiendo que un terrible enemigo reciba un poderoso artefacto.

La historia tiene más sentido si se han jugado las primeras aventuras de **DESCENT: LEYENDAS DE LAS TINIEBLAS**. No obstante, tampoco debería suponer un problema que no lo hayáis hecho aún (o que no tengáis intención de hacerlo). Puedes dirigir esta aventura perfectamente por sí misma, ya se usen los personajes pregenerados o los actuales PJ de tus jugadores. Incluso puedes usar esta aventura en otra ambientación de fantasía, realizando sólo unos pequeños ajustes. Su acción transcurre en una comunidad cosmopolita que está bajo la sombra de una amenaza externa. Mientras puedas llevar a los PJ hasta una ubicación similar en tu ambientación, podrás dirigir esta aventura sin demasiados problemas.

INTRODUCCIÓN

Los inicios del verano han llevado hasta Puerta Helada algo más que un aumento de las temperaturas. La invasión generalizada de los uthuk y'llan ha obligado a muchos a abandonar sus tierras y buscar refugio en otro lugar. Miles de refugiados han llegado a Puerta Helada para protegerse tras sus muros. La ocupada guardia de la ciudad, cuyos miembros son elegidos por los clanes, está llegando a los límites de su capacidad para mantener la paz.

La guardia de la ciudad está compuesta por miembros de los clanes norteños. El clan al que pertenecen los guardias cambia de forma periódica. El acuerdo entre los clanes del consejo de Puerta Helada ordena servir a todos los guardias cuando lo exigen circunstancias excepcionales, pero la mayoría de los clanes no cree que la llegada de refugiados sea uno de esos casos. En privado, cada clan prepara a sus guardias para que estén listos para el combate si los uthuk y'llan llegan hasta los muros de Puerta Helada.

Las crisis siempre presentan oportunidades para los individuos sin escrúpulos. El gremio de ladrones local ha empezado ya a sacarle beneficio a la situación. Sus miembros son una molestia constante para los guardias, que apenas dan abasto para mantener el orden entre los refugiados. Esta situación amenaza con empeorar, según los rumores que afirman la llegada de una nueva figura de relevancia al submundo criminal de Puerta Helada, dispuesta a usurparle el puesto a su actual líder, el infame Príncipe de los Bandidos. La posible guerra secreta entre dos gremios de ladrones no podría suceder en un peor momento.

INICIO

La aventura empieza en las primeras horas de la mañana de un día incomprensiblemente cálido en la ciudad libre de Puerta Helada. Los refugiados que huyen de la caída de la baronía de Kell llenan la ciudad de muro a muro. Los ciudadanos nativos de Puerta Helada intentan ayudar a quienes perdieron todo lo que tenían en los ataques de los uthuk y'llan, pero su generosidad y recursos están llegando al límite. La tensión entre los refugiados y los ciudadanos de Puerta Helada crece cada día, obligando a actuar a la guardia de la ciudad. Y la guardia está ocupada con estas labores cuando llega a sus oídos la noticia de un robo en la casa comunal del clan Castalobo.

Loragh, de la guardia de la ciudad de Puerta Helada, está ya sobrepasada por sus responsabilidades. No tiene tiempo de investigar otro robo más. Tampoco hay ningún otro guardia disponible para ayudarla. Para apaciguar a los Castalobo y que dejen de atosigarla, Loragh les ha prometido que enviaría a alguien para ocuparse del asunto en cuanto pudiese. Los personajes jugadores son las primeras personas con las que se encuentra Loragh que le dan la impresión de que podrían ser de utilidad en una investigación.

Léales el siguiente texto a los jugadores en voz alta:

El aire de Puerta Helada resulta opresivo esta mañana. El verano ha llegado antes de tiempo, trayendo elevadas temperaturas a la ciudad y aumentando la tensión del ambiente. Las calles rebosan con refugiados que huyen de la invadida baronía de Kell. Si bien Puerta Helada está acostumbrada a este aumento de población durante los meses de invierno, la mayoría de los refugiados han llegado a la ciudad con poco más que la ropa que llevaban puesta... y los terribles testimonios de los ataques protagonizados por los uthuk y'llan.

Vosotros os movéis entre distintos grupos de refugiados, intentando ayudar en lo posible a esta gente.

—¡Brynn! ¡Lady Brynn! ¡Desearía hablar con usted si tiene un momento! —llama alguien desde el otro lado de la calle.

Os dais la vuelta y veis cómo se acerca a vosotros una norteña de piel olivácea, que lleva puesto el torques de plata que identifica a la guardia de la ciudad en Puerta Helada. Por otra parte, su fajín a cuadros azules y negros os indica que se trata de un miembro del clan Piedrazul.

—Mi señora, soy la guardia Loragh del clan Piedrazul. La vi entre la multitud y esperaba que pudiese ayudarme con un problema.

La guardia Loragh les explica la situación. Henou, el residente de la casa comunal del clan Castalobo, avisó de que ésta había sido objeto de un robo en algún momento de la noche pasada.

La guardia de la ciudad ya está sobrepasada por el trabajo que tiene entre manos, como investigar otros robos y algunos asesinatos recientes, y mantener el orden entre los refugiados. Lorgh les dice a los PJ que les pagará 100 monedas de plata por estudiar la cuestión, y otras 800 si encuentran lo que fuese que hayan robado (y consiguen así que Henou Castalobo deje de importunarla).

Si los PJ aceptan el encargo, Lorgh les entrega 100 monedas de plata. Léeles el siguiente texto a los jugadores en voz alta:

—Os agradezco que os ocupéis de esto por mí. Aquí está la primera parte de vuestro pago. El erudito Henou vive en la casa comunal del clan Castalobo, en el Camino de Luzfluvial. Buscad el edificio del que cuelga un pendón que muestra a dos lobos rojos.

SI BRYNN NO ESTÁ EN EL GRUPO...

Si nadie está jugando con Brynn, la guardia Lorgh se dirigirá a los demás personajes del grupo para pedirles ayuda. Estos son algunos de los posibles incentivos (o puntos de presión) que puede utilizar:

Venturoso: “Alguien con su, digamos, pintoresco trasfondo, podría ser de gran ayuda en este asunto. Además, si aceptan mi oferta, puede que consiga que la guardia de la ciudad se olvide de algunos problemas que nos ha causado.”

Galaden: “Rastrear algunos objetos robados debería ser una tarea sencilla para un montaraz con sus capacidades.”

Syrus: “Creo que Henou tiene contactos en la universidad de Puerto Cano. Supongo que los estudiosos como ustedes se apoyarán mutuamente en estos casos, ¿no?”

INVESTIGACIÓN

Tras recibir las indicaciones para llegar a la escena del crimen, los PJ se ponen en marcha en dirección a la casa comunal del clan Castalobo. Los PJ tardan una hora en llegar al Camino de Luzfluvial. Se trata de una parte antigua de Puerta Helada, cuyos edificios llevan allí desde hace generaciones. La mayoría de quienes residen aquí en invierno han abandonado ya la ciudad o viven en ella durante todo el año. En esta zona hay pocos refugiados, ya que la disposición de sus calles no deja espacio para campamentos improvisados.

CASA COMUNAL DEL CLAN CASTALOBO

Lleva unos minutos localizar la casa comunal del clan Castalobo. Buena parte de los edificios aquí son grandes estructuras de piedra con gruesos travesaños de madera. Cada casa comunal está rodeada por un bajo muro exterior, de entre uno y dos metros de altura, que marca su perímetro. Los PJ identifican los dos lobos rojos sobre un escudo verde que luce orgulloso sobre la entrada del muro que da paso a una de estas propiedades. Un largo pendón con el emblema de los Castalobo cuelga sobre la puerta de la casa comunal en sí. La entrada del muro está abierta, lo que permite a los PJ acceder a la puerta de la casa comunal y su llamador.

Si los PJ usan el llamador o golpean la puerta, léeles el siguiente texto en voz alta:

Un hombre delgado, con aspecto de ratón de biblioteca y un fajín a cuadros verdes y rojos, abre la puerta. Las leves arrugas de su rostro y una incipiente calvicie indican que se trata de una persona de mediana edad. Sus ojos pasan rápidamente de uno a otro de los individuos que hay frente a él, en un gesto de nerviosa confusión.

—¿Sí? ¿Quiénes son ustedes? ¿Son de la guardia de la ciudad? —pregunta con voz esperanzada.





Si los PJ responden que los ha enviado la guardia Loragh, su expresión se relaja en un gesto de alivio.

—¡Alabado sea Kurnos, un poco de ayuda al fin! Soy Henou del clan Castalobo; entrad, por favor.

Henou conduce a los PJ al interior de la casa comunal del clan Castalobo. La mayor parte de la superficie del edificio está ocupada por su salón central, que puede dar cabida a treinta personas de forma holgada. Dos largas mesas de madera cubren desde la puerta de entrada hasta el estrado que se encuentra en el extremo opuesto del salón; entre ellas, en el centro del edificio, hay un ancho brasero. A ambos lados del salón pueden verse puertas que llevan a salas de reuniones privadas y bibliotecas. Al fondo del edificio, tras el estrado, se encuentra la cocina. Escaleras en cada esquina del salón llevan a la planta superior, que aparentemente alberga los dormitorios de los residentes de la casa comunal, y desde la que se tiene una vista excelente de las mesas de banquete y el estrado. A excepción de Henou, no parece haber nadie más en el edificio en estos momentos.

Henou invita a los PJ a entrar en una de las salas laterales de la planta baja, ocupada por estanterías llenas de libros y una ancha mesa en el centro. Léeles el siguiente texto a los jugadores en voz alta:

La biblioteca está revuelta: hay varios volúmenes en el suelo y la mesa está cubierta con libros abiertos y pergaminos desplegados. Los documentos que hay sobre la mesa muestran ilustraciones que representan una de las anteriores eras de Terrinoth. También hay un expositor vacío entre todos los libros y pergaminos. Parece que contenía un objeto de forma cónica y el tamaño de un brazo humano.

—Estaba aquí ayer, avanzada la noche, estudiando una reliquia de mi clan —os dice Henou, mientras se vuelve para miraros—. Era un trofeo centenario de las Guerras del Dragón: un diente de dragón tallado, extraído de las fauces de Kyrathox, el Siempre Salvaje. Kyrathox fue derrotado por cuatro de los más poderosos guerreros del clan Castalobo de aquella época. Exponemos el “Colmillo Castalobo” durante los festivales de invierno de nuestro clan y lo guardamos en un lugar seguro el resto del tiempo. Al menos hasta ayer por la noche —dice frunciendo el ceño—. Cuando me desperté esta mañana, bajé las escaleras y vi que alguien había irrumpido en el edificio por la noche. Presa del pánico, corrí hasta aquí y... —Henou baja la cabeza y añade de forma entrecortada— ...y el Colmillo Castalobo ya no estaba.

Henou os mira con temor en sus ojos:

—Si alguien del clan descubre que he perdido el Colmillo, seré repudiado... o algo peor. ¡Por favor, debéis ayudarme a recuperarlo!

Los PJ pueden interrogar a Henou para intentar obtener más información sobre el robo; que lo consigan o no depende las preguntas que le hagan. Henou está deseando ayudar, tanto que si nadie se lo impide seguirá hablando sin parar, con tendencia a irse por las ramas.

— ¿POR QUÉ NO ESTABA GUARDADO EL COLMILLO? —

—Soy un estudioso y pasé mi juventud en la universidad de Puerto Cano. Mis intereses académicos se centran en los artistas de la era de la Tercera Oscuridad, lo que incluye las Guerras del Dragón. La talla del Colmillo fue realizada por un artista de esa época. Los ancianos del clan nunca me permitieron estudiarlo en profundidad, pero yo sabía que podría determinar quién fue ese artista si disponía del tiempo necesario. Cuando el resto de mi clan volvió a las tierras del norte, supe que ésa era mi oportunidad de estudiar el Colmillo.

»Durante la investigación, ayer por la noche, me quedé inmerso en mis estudios y perdí la noción del tiempo. Era ya muy tarde cuando me fui a la cama, así que, debido al sueño, olvidé devolver el Colmillo a un lugar seguro.

—¿SE LLEVARON ALGUNA OTRA COSA?—

—Faltan algunos otros objetos: buena parte de la cubertería de plata, unas cuantas obras de arte y una espada ancha con incrustaciones de joyas. De todos modos, el objeto más importante e irremplazable que se llevaron fue el Colmillo...

—¿HAY ALGUIEN MÁS VIVIENDO EN LA CASA COMUNAL?—

—No, el resto del clan ya está de regreso en sus hogares de verano, para evitar el bullicio de los refugiados. La mayoría del clan Castalobo vive fuera de Puerta Helada y sólo viene aquí durante el invierno. Yo sí vivo aquí todo el año. Lo prefiero así, para poder realizar mis estudios con una relativa tranquilidad.

—¿SABES CÓMO ENTRÓ EL LADRÓN?—

—No lo sé con seguridad, pero tengo mis sospechas. He descubierto una ventana con el pestillo descorrido en la planta de arriba y la puerta de la cocina también estaba abierta cuando fui a mirar esta mañana. Probablemente el ladrón entró por uno de esos dos lugares, pero tampoco estoy seguro.

—¿DE VERDAD TE REPUDIARÍA TU CLAN POR PERDER EL COLMILLO?—

—Sí. Lo perdería todo y a todos, empezando por mi hogar. No sé qué haré si me envían al exilio... Por favor, tenéis que ayudarme.

—¿POR QUÉ NO HAS ALOJADO A NINGUNO DE LOS REFUGIADOS DE LA BARONÍA DE KELL?—

—Lo siento, pero mi responsabilidad aquí es vigilar la casa comunal mientras mis primos están en sus casas de verano. He oído de los problemas que los Piedrazul están teniendo con las peleas y los robos de los refugiados. Estoy solo aquí y no puedo vigilar una casa medio llena de refugiados a los que ni siquiera conozco. Además, si estos ataques de los uthuk y'llan continúan, lo más probable es que mis primos no tarden en volver. ¡Razón de más para recuperar el Colmillo Castalobo cuanto antes!

—¿Y QUÉ GANO YO CON ESTO?—

La mayoría de los héroes aprovecharían cualquier oportunidad de buscar una reliquia mágica perdida y devolvérsela a su verdadero propietario. Si los jugadores necesitan alguna motivación adicional para que sus personajes ayuden a Henou a recuperar el Colmillo Castalobo, échale un vistazo a las sugerencias que se presentan a continuación.

Brynn: Puerta Helada es su hogar, así que desea mantener el orden en la ciudad. Simpatiza con la guardia de la ciudad y también desea ayudar a sus clanes, dada la cercana relación de estos con su madre. Ella también pertenece por sangre a un clan y su tío Ronan de los Bosques es un mediador en las disputas entre clanes. Brynn sabe que, si le preguntase, su tío agradecería su ayuda en este asunto.

Vaerix: Le preocupa que un peligroso artefacto procedente de un dragón como es el Colmillo Castalobo pueda acabar en las manos equivocadas, y no le gustaría que una reliquia como ésta se perdiese a causa de un simple robo.

Venturoso: En Puerta Helada no se comete ningún crimen sin el conocimiento del Príncipe de los Bandidos. Si eso significa que está involucrado en el robo, Venturoso no querrá desaprovechar una nueva oportunidad de frustrar sus planes.

Galaden: La pérdida de un poderoso artefacto dracónico representa una funesta amenaza si cae en malas manos.

Syrus: Un erudito que estudió en Puerto Cano está metido en un problema. ¡La camaradería académica prácticamente le exige prestar su ayuda en este desafortunado asunto!

Kehli: Sólo necesita saber que la recuperación del perdido Colmillo Castalobo va a ser una historia que se cuente en tabernas de todo el continente, incluso si Henou preferiría que no fuese así.

Todos: La guardia Lorgh ofreció 800 monedas de plata para localizar los objetos robados. Si se le pide dinero, Henou acepta pagar 500 monedas de plata más (prácticamente todo lo que tiene) como recompensa por recuperar el Colmillo.

—BUSCANDO PISTAS—

Henou puede proporcionarles a los PJ detalles sobre el Colmillo Castalobo. Es un diente de dragón de más de medio metro de largo y tan grueso como el brazo de una persona adulta. El colmillo está cubierto por un grabado que muestra a una manada de lobos luchando contra un dragón, y que se extiende en espiral desde un extremo a otro del diente. En su raíz se han tallado los nombres de una docena de guerreros

del clan Castalobo. El objeto no está encantado, pero los dientes de dragón están imbuidos de una naturaleza arcana inherente y pueden usarse como poderosos utensilios mágicos.

Estos son los demás objetos que Henou no encuentra y sus respectivos valores:

- Una espada ancha con incrustaciones de ónice y rubí en los gavilanes (800 monedas de plata).
- Una jarra de peltre modelada con la forma del rostro de un hombre con barba (120 monedas de plata).
- Dos bandejas de cocina de oro (300 monedas de plata cada una).
- Una capa de visión roja (900 monedas de plata).
- Un juego de cubertería de plata, con cuchillos, tenedores y cucharas (140 monedas de plata en total).

Cualquiera que busque por el edificio puede realizar una tirada **Media** (◆ ◆) de **Percepción** o **Actividad criminal**. Si a algún jugador se le ocurre una idea ingeniosa para usar otra habilidad con este mismo propósito, puede realizar la tirada de esa habilidad con una dificultad **Difícil** (◆ ◆ ◆). El éxito revela una pista sobre el robo:

- El ladrón (o ladrones) entró por la ventana de uno de los dormitorios de la planta superior. Hay un gancho de escalada en el tejado, sobre esa ventana.
- Teniendo en cuenta el número de objetos robados y la rapidez con la que los encontraron en un edificio tan amplio, se puede deducir que hubo al menos dos ladrones.
- Los ladrones tienen buen ojo. A excepción del Colmillo, robaron objetos que podían revenderse fácilmente o que eran demasiado valiosos como para dejarlos allí. Hay algunas cosas tiradas por el suelo, como si las hubiesen tasado rápidamente y descartado sobre la marcha.
- Por las huellas que pueden encontrarse en el exterior, los ladrones salieron por la puerta trasera de la cocina. Eso significa que tuvieron que rodear el edificio para volver a salir a la calle o que escalaron el muro que hay en la parte trasera de la propiedad.

Se pueden gastar **AA** o **⊗** de la tirada para llegar a las siguientes conclusiones sobre el robo:

- Algunos de los objetos robados tienen muy pocos rasgos distintivos, así que podrán venderse rápida y fácilmente. Las casas de empeño que hay en el Distrito del Río de la ciudad pueden ser un buen punto de partida para encontrar a los culpables.
- Los objetos con rasgos más distintivos, como la espada y la capa de visión, requieren un comprador mucho más especializado, si los ladrones esperan tener la posibilidad de venderlos siquiera.
- El Colmillo Castalobo es demasiado reconocible como para venderlo en Puerta Helada, pero podría venderse

por unas miles de monedas. Para realizar una venta como ésta es necesario disponer del tiempo y los contactos adecuados para localizar a un comprador.

SIGUIENDO PISTAS

Los PJ saben de unos cuantos sitios donde pueden continuar su investigación. En la descripción de estos lugares se indica qué PJ están familiarizados o han tenido alguna relación con ellos. Si el desarrollo de la aventura tiene algún límite de tiempo, no es necesario que tengan lugar todos los encuentros que se presentan a continuación. Los encuentros pueden suceder en cualquier orden, pero el encuentro “Sangre en las calles” debería ocurrir mientras los PJ se desplazan de un lugar a otro de la ciudad.

EL CORDEL ROTO

El Cordel Roto es una taberna de Puerta Helada con mala reputación. El propietario y el gremio de ladrones tienen un acuerdo para que sus miembros puedan discutir y resolver sus asuntos en las habitaciones traseras de la taberna. A Jothern (el enano propietario del local) no le hace especialmente feliz este acuerdo, pero lo prefiere a que le extorsionen para pagar su “protección”.

Los PJ pueden realizar tiradas **Medias** (◆ ◆) de **Carisma**, **Coacción** o **Liderazgo** para intentar que Jothern les hable de un incidente que tuvo lugar en la taberna la noche anterior. Si tienen éxito, les cuenta que vio a un elfo y una humana entrar a última hora la noche anterior, y que cada uno llevaba una bolsa grande al hombro. Los reconoció como miembros del gremio de ladrones. De la bolsa de la humana sobresalía alguna especie de hueso; si le preguntan al respecto, Jothern les responderá que “Claro, sí que podría haber sido un diente muy grande”. Le dio la impresión de que buscaban a alguien allí y no lo encontraron, y después se fueron.

Se pueden gastar **AA** o **⊗** de la tirada para que Jothern les comente que últimamente las visitas de miembros del gremio a su taberna han disminuido. Ha oído rumores de que una nueva figura ha entrado en el submundo criminal de la ciudad, y piensa que podría deberse a eso.

Conexiones con los PJ: Kehli ha pasado buenos ratos jugando partidas de cartas con los habituales de la taberna. Brynn ha oído a varios guardias de la ciudad quejándose de la reputación de El Cordel Roto. Venturoso conoce el acuerdo de este local con el Príncipe de los Bandidos.

CASA DE EMPEÑO Y PROVISIONES EL CUERVO NEGRO

Este comercio está ubicado en el Distrito del Río. El negociador de compras es un gnomo llamado Birdie. Quienes saben lo que se cuece en el submundo criminal de Puerta Helada acuden a Birdie cuando quieren vender un objeto de dudosa procedencia. Birdie se deshace de ellos vendiéndolos a contrabandistas que trabajan por toda la zona del Río del Sueño.

Convencer a Birdie para que diga lo que sabe requiere tener éxito en una tirada **Difícil** (◆ ◆ ◆) de **Carisma** o **Coacción**. También es posible intentar pagarle por esa información, si se tiene éxito en una tirada **Media** (◆ ◆) de **Negociación**. Su precio inicial de 60 monedas de plata aumentará en 10 por cada ✕ neto y se reducirá en 5 por cada ✨ neto de esa tirada (hasta un mínimo de 25 monedas de plata). Birdie explica que el día anterior, avanzada la noche, uno de sus clientes habituales le despertó para vender “herencias de la familia” (el eufemismo habitual para los objetos robados). Birdie menciona que uno de los objetos, un largo colmillo de dragón, era demasiado reconocible como para que él pudiese venderlo, y que poco después de que rechazase su compra los ladrones se fueron, supone que de vuelta con su jefe, el Príncipe de los Bandidos. Si se gasta △△ de la tirada, Birdie revela que los vendedores eran un elfo y una humana. Si se gasta ⊕ de la tirada, dirá que el nombre de la humana es Servana (una hábil ladrona y antigua socia de Venturoso).

Conexiones con los PJ: Venturoso sabe que Birdie es la persona adecuada a la que venderle mercancías robadas. Syrus ha visitado el local de Birdie previamente, ya que a veces se pueden comprar aquí materiales difíciles de encontrar.

— SANGRE EN LAS CALLES —

El siguiente encuentro tiene lugar mientras los PJ caminan por Puerta Helada, y es indicativo de la lucha que están librando dos bandas criminales por controlar este territorio.

Mientras los PJ se están desplazando de un lugar a otro de Puerta Helada, se cruzan con un contingente de guardias de la ciudad. Han bloqueado la entrada a un callejón y protegen a un par de sepultureros que están subiendo varios cadáveres amortajados a un carro. El guardia al mando es un hombre alto y flaco, de cabello naranja, llamado Wiltoc. Saluda con una leve inclinación de la cabeza al grupo de PJ y les pide que sigan su camino. No obstante, los PJ pueden intentar obtener información sobre lo que ha sucedido allí. Para conseguir que Wiltoc cuente lo que sabe, es necesario tener éxito en una tirada **Media** (◆ ◆) de **Carisma** o **Liderazgo**, o en una tirada **Difícil** (◆ ◆ ◆) de **Coacción** o **Engaño**. Añade □ a la tirada si los PJ mencionan que han sido contratados por la guardia Lorgh para que la ayuden con una investigación.

Wiltoc cuenta que se descubrieron tres cuerpos sin vida en el callejón esa mañana, lo que significa que los asesinaron en algún momento de la noche. A decir por las apariencias, los tres individuos se vieron involucrados en un altercado y fueron asesinados, tras lo cual alguien escondió los cadáveres en el callejón. Los guardias han estado haciendo preguntas por el barrio, pero nadie vio ni oyó nada la noche anterior. Si los PJ consiguen echarles un vistazo a los cuerpos, descubrirán que no se corresponden con la descripción de los ladrones de la casa comunal del clan Castalobo.

Se pueden gastar △△ o ⊕ para que Wiltoc explique que no se trata de un incidente aislado. Durante las dos últimas semanas,

varias personas han desaparecido o han sido encontradas tras su asesinato. Se rumorea que todos los fallecidos tenían conexión con el gremio de ladrones liderado por el Príncipe de los Bandidos. El guardia piensa que está teniendo lugar una lucha de poder en el submundo criminal de Puerta Helada.

Uno de los informantes que el Príncipe de los Bandidos tiene en las fuerzas del orden le ha enviado un mensaje para comunicarle el ataque.

— UNAS MONEDAS, POR CARIDAD —

Hay una orca vagabunda llamada Cabriola que posee un asombroso conocimiento de todo lo que sucede en Puerta Helada y sus alrededores. Cabriola es un espíritu libre, que canta a cambio de comida y alojamiento temporal. Puede que haya visto u oído algo relacionado con el robo de la casa comunal del clan Castalobo, o con los recientes enfrentamientos entre criminales.

Cabriola está trabajando en la principal vía de salida de Puerta Helada. Canta, baila y hace malabares con diferentes objetos, subida a la fuente que hay en el centro de una plaza. Los PJ llegan cuando está terminando su actuación frente a un pequeño grupo de espectadores. Cuando se dispersan, algunos de ellos se detienen a dejar sus aportaciones en la jarra de madera de Cabriola, que la coge después y la mira con desagrado, tras hacer sonar las pocas monedas que hay en su interior. Su rostro se ilumina sin embargo cuando ve a los PJ y se dirige hacia ellos para saludarlos cordialmente.

Cabriola ha oído mucho sobre los recientes problemas en el submundo criminal de la ciudad. Si los PJ le piden cualquier información, ella finge cómicamente sufrir un problema de memoria (las ganancias del día han sido escasas). Los PJ pueden conseguir que revele lo que ha oído si tienen éxito en una tirada **Media** (◆ ◆) de **Carisma**, **Liderazgo** o **Coacción**. También pueden pagar para que recupere milagrosamente la memoria y comparta con los PJ esa información. Cada ✨ neto en la tirada o cada 10 monedas de plata proporciona uno de los siguientes datos:

- Durante la pasada semana, Cabriola ha oído hablar de problemas en los ámbitos criminales de Puerta Helada. También le ha llamado la atención ver a miembros del gremio de ladrones moviéndose por la ciudad en parejas o tríos, en un estado de alerta constante.
- Un amigo ladrón le recomendó a Cabriola que se mantuviese fuera de las calles durante la noche, si no quería verse envuelta en una “disputa del gremio”.
- Hace dos noches, escuchó a dos guardias del clan Piedrazul hablar con preocupación de un cadáver que habían encontrado en el Distrito de la Vieja Ciudad. Se trataba de un conocido miembro del gremio de ladrones. Lo que los inquietaba era que el cuerpo no mostraba ningún signo de violencia; aparentemente, había muerto de miedo.

- Si se gasta \blacktriangle \blacktriangle \blacktriangle o \otimes , Cabriola recuerda que un miembro del gremio de ladrones mencionó el nombre del grupo que le estaba causando problemas al Príncipe de los Bandidos: el Círculo de Cadáveres.

Conexiones con los PJ: Vaerix recuerda a Cabriola de la primera vez que visitó Puerta Helada; era un rostro amable con el que hablar, que le ayudó a comprender mejor la cultura y costumbres de la ciudad. Kehli ha visto a Cabriola actuar en tabernas y plazas públicas, y le ha pagado la bebida en varias ocasiones.

CONFRONTACIÓN CON EL PRÍNCIPE – PARTE 1

Todo indica que el Colmillo de Henou ha sido llevado al líder del gremio de ladrones, así que los PJ empezarán a buscar al Príncipe de los Bandidos. Para acordar un encuentro con él, pueden realizar una tirada **Media** (\blacklozenge \blacklozenge) de **Callejeo**. Venturoso añade \square a la tirada porque es más probable que conozca a alguien que pueda ayudarlos a organizar esta reunión. Si tienen éxito, el Príncipe de los Bandidos acepta la proposición y envía a Gosha, una guía elfa, a que acompañe a los PJ hasta él. Si fallan la tirada, el Príncipe envía a Gosha para informarles de que se requiere un tributo de 100 monedas de plata para entrevistarse con él. Como DJ, puedes gastar \otimes \otimes o \otimes para añadir el requisito de que los PJ deben ir al encuentro desarmados (les quitarán las armas más adelante, justo antes de que les presenten al Príncipe de los Bandidos).

El encuentro con el Príncipe de los Bandidos tiene lugar en el sótano de un aserradero situado junto al Río del Sueño. Gosha no conduce a los PJ al aserradero en sí, sino que entra en el sótano por la red de catacumbas que hay bajo la ciudad. Les explica que esta medida de seguridad es necesaria debido a los “recientes problemas”. Los PJ pueden presionar a Gosha para que les dé más detalles al respecto con una tirada **Media** (\blacklozenge \blacklozenge) de **Carisma** o **Coacción**. Añade \square a la reserva de dados si los PJ mencionan los cuerpos sin vida del callejón, y otro \square más si dejan caer alguna referencia al Círculo de Cadáveres. Si tienen éxito, Gosha les confirma que el gremio está luchando contra un grupo llamado el Círculo de Cadáveres por el control del submundo criminal de Puerta Helada. Algunos miembros del gremio han sido asesinados y ella ha oído rumores de que otros han cambiado de bando.



ENCUENTRO OPCIONAL: “NO SE ACEPTAN VISITAS”

El siguiente encuentro puede ignorarse si hay prisa por terminar la aventura.

Cuando los PJ entran en las catacumbas cercanas al aserradero, son interceptados por vigilantes del gremio de ladrones que están protegiendo su territorio del Círculo de Cadáveres.

Léeles el siguiente texto a los jugadores en voz alta:

Lleváis varias manzanas andando bajo tierra. Gosha os conduce por un pasillo lateral hasta lo que parece un almacén subterráneo abandonado. Hay estanterías y toneles vacíos repartidos por toda la estancia; en la pared de la izquierda hay una escalera que lleva a una trampilla de la planta superior.

En la pared de la derecha hay una salida que parece llevar a otra parte de las catacumbas. Un hombre fibroso y de paso ligero, protegido por una armadura de cuero, entra en la habitación desde esa dirección, pero se queda en el umbral, impidiendo el paso.

—No deberíais estar aquí abajo. Será mejor que os marchéis —dice enfadado, con una voz profundamente nasal, mientras mira intensamente a vuestra guía y voltea, como jugando, un par de hachas de mano.

Gosha da un paso adelante y dice con una voz suave:

—Birg, están aquí para reunirse con el Príncipe. Él los ha llamado.

—Nadie me ha dicho nada de eso, lo que significa que no ha sucedido. Por lo que yo sé, podrías haberte unido al Círculo, Gosha. Volved todos por donde habéis venido, es mi última advertencia —responde Birg, mientras aprieta con fuerza los mangos de sus hachas.

Pide que cada PJ realice una tirada de **Alerta** enfrentada al **Sigilo** del guardián de la cripta. Si tiene éxito, ese PJ advierte la presencia de cuatro grupos de vigilantes escondidos por toda la habitación. Birg ocupa la entrada al resto del complejo de catacumbas y se encuentra a alcance medio de los PJ. Hay dos francotiradores ocultos en el extremo opuesto de la habitación, a alcance medio de los PJ. Tres parejas de matones esperan tras montones de estanterías rotas y cajas de embalaje vacías, a corto alcance de los PJ, con la intención de hacerlos caer en una emboscada.

Los PJ pueden intentar superar este encuentro hablando o luchando. Birg no tiene interés en hablar, así que sólo uno de los PJ tendrá la oportunidad de intentar convencerle de que los deje pasar. A Birg no le gustan “los ricos” (Brynn y Syrus) ni “la gente de campo” (Vaerix y Galaden), así que se añadirá \blacksquare a la reserva de cualquier tirada de habilidad social que realicen esos personajes con Birg como objetivo.

Si el PJ tiene éxito en una tirada enfrentada de habilidad social, Birg los deja pasar a todos con un gruñido. Si no tiene éxito, léeles el siguiente texto a los jugadores en voz alta:

—¡A mí lo que me parece es que el Círculo de Cadáveres os ha mandado aquí para que asesinéis al Príncipe! — responde Birg con enfado.

Birg da la alarma con un corto silbido y varios vigilantes salen de sus escondites, repartidos por toda la sala, empuñando armas.

Los ballesteros disparan contra los personajes que usen magia y que vayan al combate cuerpo a cuerpo, como Brynn, Vaerix o Kehli. Los vigilantes se lanzan contra Venturoso, Syrus y Galaden, en un intento por disminuir la capacidad del grupo para los ataques a distancia. Birg avanza e inicialmente centra su atención en Venturoso (a quien odia por haberle dado la espalda al gremio) o en Vaerix (a Birg no le gustan los híbridos). No obstante, su atención se volverá contra quien sea que le ataque. Durante su turno, Birg usa sus hachas y se retira, intentando mantener a sus enemigos en movimiento para cansarlos.

Gosha hace lo posible por no involucrarse en el combate, mientras le pide a gritos a Birg que lo detenga y los deje pasar. Birg le replica que se ocupará de ella después, acusándola de traición mientras ataca a los PJ.

Birg (rival)

Birg es un matón del gremio de ladrones local a quien su trabajo le un gusta un poco más de la cuenta. Es brusco, tiene la mecha muy corta y aprovecha cualquier oportunidad para mejorar su posición en el gremio. Supone que descubrir y acabar con un grupo de “asesinos en potencia” podría ganarle el favor del Príncipe de los Bandidos, incluso si los PJ no han venido para matar al Príncipe en realidad.



Habilidades: Alerta 2, Armas a distancia 2, Armas cuerpo a cuerpo ligeras 2, Coacción 2, Pelea 2, Percepción 1.

Talentos: Adversario 1 (incrementa 1 vez la Dificultad de todas las tiradas de combate dirigidas contra este personaje).

Capacidades especiales: Tajo brutal (mientras blanda un hacha, si un impacto con éxito hace que un objetivo caiga al suelo, éste sufre 3 Heridas adicionales).

Equipo: Dos hachas arrojadas brutales (Armas cuerpo a cuerpo ligeras; daño 6; crítico 3; alcance de interacción; puede gastar AA para hacer que el objetivo caiga al suelo; o bien Armas a distancia; daño 6; crítico 3, alcance corto; puede gastar AA para hacer que el objetivo caiga al suelo, debe recuperar el hacha para volver a usarla), armadura de cuero (Absorción de daño +1).

Francotirador del gremio (rival)

Estos francotiradores, especializados en el uso de la ballesta, son usados por el gremio en diferentes escenarios, como el asalto en caminos, la protección de territorios e incluso algún asesinato ocasional.



Habilidades: Alerta 1, Armas a distancia 2, Frialdad 2, Pelea 1, Percepción 1.

Talentos: Precisión (cuando realiza una tirada de Armas a distancia o Pelea, puede usar su Astucia en lugar de su Fortaleza o Agilidad).

Capacidades especiales: Ninguna.

Equipo: Ballesta (Armas a distancia; daño 7; crítico 2; alcance medio; debe gastar una maniobra antes de usar esta arma, y cuando se calculan las Heridas que inflige, la Absorción de daño del objetivo se considera 2 puntos más baja), armadura de cuero (Absorción de daño +1).

Vigilante de las catacumbas del gremio (esbirro)

Estos matones defienden el territorio subterráneo del gremio de ladrones de cualquier posible intrusión. La mayoría se aburren de la monotonía de su labor, y pasan el rato jugando a las cartas o a los dados, o durmiendo si saben que nadie los va a pillar.



Habilidades (sólo en grupo): Armas a distancia, Armas cuerpo a cuerpo ligeras, Sigilo.

Talentos: Ninguno.

Capacidades especiales: Ninguna.

Equipo: Espada (Armas cuerpo a cuerpo ligeras; daño 6; crítico 2; alcance de interacción; Defensivo 1), tres dagas arrojadas (Armas a distancia; daño 5; crítico 3; alcance corto; Munición limitada 1, Precisa 1), armadura de cuero (Absorción de daño +1).

Tras el combate, Gosha se disculpa repetidas veces con los PJ y les cuenta que Birg siempre ha sido un incordio con malas pulgas, que disfruta haciendo daño a los demás cuando sabe que no tendrá repercusiones negativas para él. Los PJ pueden continuar su camino hasta la cita con el Príncipe de los Bandidos.

LA CORTE DEL PRÍNCIPE DE LOS BANDIDOS

Los PJ cruzan las catacumbas y túneles secretos que llevan hasta la guarida del Príncipe de los Bandidos. En estos momentos, el líder del gremio está ocupado con el nigromante de las Tierras de las Brumas que ha llegado hace poco a Puerta Helada con la intención de arrebatarse su puesto, y que se ha convertido en un verdadero problema. El nigromante, llamado Givon Dai'slen, ha iniciado una guerra entre las sombras contra el Príncipe de los Bandidos. Dai'slen tiene la intención de eliminar el actual gremio durante los meses de primavera y verano, para consolidar su poder en otoño. De este modo, pretende reemplazar el gremio de ladrones con su Círculo de Cadáveres y que éste ya controle el crimen en la gélida ciudad cuando regrese la población de invierno.

Cuando sus ladrones le trajeron el diente de dragón de la casa comunal del clan Castalobo, el Príncipe de los Bandidos vislumbró la oportunidad que este robo le presentaba. Conoce a los Temidos, una secta de adoradores de los dragones, que pagaría una considerable cifra de monedas por la reliquia. Venderles el Colmillo le proporcionaría al Príncipe el dinero suficiente para adquirir los servicios de asesinos experimentados, capaces de eliminar al nigromante (dejando un buen margen de beneficios).

El Príncipe tiene curiosidad por saber qué razón lleva a los PJ a querer reunirse con él. En el pasado, la relación entre ambos grupos no ha sido demasiado buena. Supone que los PJ le necesitan por algo y tiene toda la intención de exigir un generoso pago a cambio de lo que sea que necesiten.

Léales el siguiente texto a los jugadores en voz alta:



Tras un camino lleno de giros e inesperados cambios de dirección, Gosha llega junto a lo que parece una firme pared de piedra. Estira el brazo para alcanzar un candelero vacío que hay en la pared y lo gira a la izquierda. Con un chasquido, oís cómo los engranajes de un invisible mecanismo se ponen en marcha. La pared se desplaza hacia dentro, revelando una amplia sala iluminada por el fuego. Gruesos pilares sostienen un enorme techo de madera. Algunos miembros del gremio de ladrones charlan en voz baja en pequeños grupos, mientras que otros descansan en grandes cajas de mercancías y pilas de madera cortada en láminas. Ahora mismo, parece que todos os están mirando con malas intenciones.

En el centro de la sala, un grupo de ladrones se abre para dejar pasar a un humano a quien ya habéis visto antes. Es un hombre fornido, de cabello negro y liso, anchos hombros y brazos imponentes. Cuando se dirige a vosotros, el rudo rostro del Príncipe de los Bandidos, marcado por numerosas cicatrices, os sonríe con gesto cruel:

—Hoy está siendo un día lleno de sorpresas. Os dije que la siguiente vez que os viese habría problemas. ¿Por qué tentáis a la suerte y volvéis a mi presencia? Venga, rápido. Tengo lugares que visitar y hay miembros de mi séquito deseando mataros.

A continuación se presentan algunas de las preguntas que los PJ pueden realizar al Príncipe y las correspondientes respuestas:

SE RUMOREA QUE —HAS ADQUIRIDO RECIENTEMENTE— UN DIENTE DE DRAGÓN TALLADO

—¡Quizás sea cierto! Un hallazgo afortunado, porque son muy escasos y valiosos. Según tengo entendido, también pueden usarse como poderosos utensilios mágicos.

FUE ROBADO DE LA CASA COMUNAL DEL CLAN CASTALOBO

—¿En serio? Eso es una lástima. Os aseguro que yo no lo robé; simplemente, acabó en mis manos. Si fue robado, quizás sus anteriores propietarios hayan aprendido una valiosa lección que los enseñará a proteger sus posesiones de las personas de escasa moral. ¡Me han dicho que esta ciudad está llena de ladrones!

Oís risas contenidas que provienen de diversos puntos de sala.

—TE PIDO/EXIJO QUE LO DEVUELVAS—

El Príncipe sonríe como un padre sorprendido por la inocencia de su hijo.

—Lo siento, pero eso no va a suceder. Tengo el diente de dragón y no veo razón para entregárselo a personas que no saben conservar sus posesiones. Además, tengo problemas en estos momentos que ese diente me puede ayudar a resolver.

—¿QUÉ PROBLEMAS?—

La sonrisa del Príncipe de los Bandidos se esfuma en parte cuando frunce su entrecejo.

—Una sanguijuela de las Tierras de las Brumas llamada Dai'slen ha venido a Puerta Helada y ha desafiado mi autoridad como señor del crimen de la ciudad. Llama "el Círculo de Cadáveres" a su patética banda. Normalmente suelo acabar con estos advenedizos sin mayores complicaciones, pero en este caso se trata de un nigromante. Ha establecido una guarida para él y sus acólitos en las criptas de la Vieja Ciudad. He intentado sacarle de su madriguera varias veces, pero ha conseguido rechazar mis ataques. Varios miembros de mi gremio han acabado trabajando para él, aunque ya no son tan diestros, ahora que son muertos vivientes.

—¿PARA QUÉ QUIERES EL DIENTE ENTONCES?—

La sonrisa vuelve al rostro del Príncipe.

—Conozco a un grupo de respetables adoradores de los dragones conocidos como los Temidos. Pagarían una importante suma de monedas de plata a cambio del diente, suficiente como para contratar a un grupo de especialistas capaces de eliminar al nigromante.

—¿NOS DARÍAS EL DIENTE SI SOLUCIONAMOS EL PROBLEMA DEL NIGROMANTE?—

Un gesto de medida consideración cruza el rostro del Príncipe de los Bandidos.

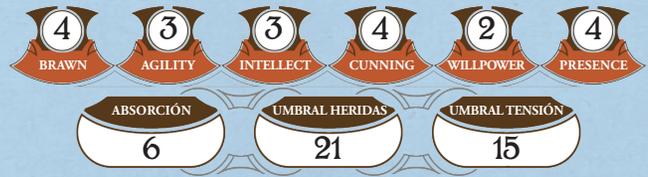
—Ésa es una oferta interesante. La verdad es que sólo tenéis que matar al nigromante. Los pocos supervivientes que han regresado de los anteriores asaltos me han dicho que tiene tumularios y reanimados bajo su mando.

—ENTONCES, ¿NOS ENCARGAMOS DEL NIGROMANTE Y TÚ NOS DAS EL DIENTE?—

El Príncipe extiende los brazos y sonríe.

—Si elimináis a ese nigromante, no tendré razón para conservar el diente, y podrá ser vuestro.

El Príncipe de los Bandidos (antagonista)



Virtud: Flexible.

Deseo: Riquezas.

Defecto: Arrogancia.

Miedo: Desafíos a su liderazgo.

Habilidades: Alerta 4, Armas a distancia 3, Armas cuerpo a cuerpo ligeras 3, Coacción 3, Engaño 3, Frialdad 2, Liderazgo 4, Negociación 2, Sigilo 5.

Talentos: Adversario 2 (incrementa 2 veces la Dificultad de todas las tiradas de combate dirigidas contra este personaje).

Capacidades especiales: Armadura de esbirros (cuando sea objetivo de un ataque, puede hacer que éste se dirija en su lugar contra un esbirro aliado que se encuentre a alcance corto, como actividad menor fuera de turno), Bribón escudridizo (si está oculto o es invisible, puede gastar 1 punto de Historia y su acción del turno para huir y escapar de un encuentro, aunque no podrá volver a éste mientras dure).

Equipo: Alfanje (Armas cuerpo a cuerpo ligeras; daño 7; crítico 2; alcance de interacción; añade ■ a cualquier ataque con armas cuerpo a cuerpo realizado contra el personaje que blande esta arma), armadura de cuero encantada (Absorción de daño +2), poción de invisibilidad (como maniobra, puede tragarse esta poción, que lo vuelve invisible hasta el final del encuentro, o hasta el final del asalto en el que realice una tirada de combate; mientras esté invisible, incrementa 2 veces la Capacidad de sus tiradas de Sigilo, y cualquier intento de ataque en su contra debe sumar 2 niveles a la dificultad de la tirada), tres pociones curativas.

EL CAMINO CORTO Y EL CAMINO LARGO

El Príncipe de los Bandidos sabe dónde se refugian Givon Dai'slen y el Círculo de Cadáveres. Proporciona a los PJ un mapa que les permitirá localizar este lugar, situado bajo el Distrito de la Vieja Ciudad. Las cavernas naturales que hay en esa zona subterránea sirvieron como criptas para los primeros habitantes de Puerta Helada.

Hay dos formas de llegar al centro del territorio del Círculo de Cadáveres. La más rápida es descender a través del mausoleo más cercano a la guarida, que es el perteneciente al clan Marcapiel. El Príncipe los advierte de que esa entrada está vigilada y protegida, aunque dice estar seguro de que los PJ serán capaces de derrotar a los guardias que encuentren allí.

La segunda opción es una peligrosa travesía a través de las inundadas cavernas que llevan a las cámaras de las antiguas criptas.

El Príncipe de los Bandidos informa al grupo de que varias de las cavernas adyacentes a las criptas, y al centro de operaciones del nigromante, son transitables cuando el tiempo es cálido y seco. Supone que, debido a las altas temperaturas de los últimos días, en estos momentos se podrá acceder a esa zona de las cavernas, aunque puede que sigan siendo peligrosas. Es probable que Dai'slen no conozca la existencia de esta red subterránea y que por lo tanto no esté vigilada. Si tienen el valor necesario, los héroes podrían emerger de las inundadas cavernas y coger por sorpresa al nigromante.

— LOCALIZANDO AL NIGROMANTE —

Dependiendo del camino que los PJ deseen tomar para llegar hasta Givon Dai'slen, se enfrentarán a uno de dos encuentros posibles. Pasa al encuentro que corresponda con el camino que hayan elegido para entrar en la guarida del nigromante.

◆ LLAMAR A LA GUARDIA DE LA CIUDAD ◆

Es posible que los PJ piensen en buscar a Lorgh para solicitar la asistencia de la guardia de la ciudad. En ese caso, Lorgh coincide en que la guerra de gremios es una amenaza para Puerta Helada, pero explica que los recursos de la guardia son ya apenas suficientes para atajar la inminente amenaza de una invasión uthuk y la llegada de refugiados que ésta ha ocasionado. Con pesar, siente comunicar a los PJ que no puede prescindir de ningún guardia de la ciudad para que los ayude en el ataque al baluarte del Círculo de Cadáveres.

Si alguien se lo pide, puede conseguir que algunas patrullas más pasen por el Distrito de la Vieja Ciudad, con la esperanza de distraer al Círculo de Cadáveres. Si es así, los PJ podrán añadir ■ a cualquier tirada de **Actividad criminal** o **Sigilo** que realicen para infiltrarse en la guarida del Círculo de Cadáveres (durante los encuentros **Opción 1: El mausoleo del clan Marcapiel** u **Opción 2: Un viaje pasado por agua**).

— OPCIÓN 1: EL MAUSOLEO DEL CLAN MARCAPIEL —

Los PJ deciden llegar a las criptas de la Vieja Ciudad a través del mausoleo del clan Marcapiel. La puerta de entrada al mausoleo está cerrada con llave, pero puede forzarse con una tirada **Difícil** (◆◆◆) de **Actividad criminal** o romperse de una patada con una tirada **Desalentadora** (◆◆◆◆) de **Atletismo**. Si tienen éxito, los PJ podrán entrar en el mausoleo y descender hasta las criptas de la Vieja Ciudad sin alertar a los vigilantes del Círculo de Cadáveres. Si fallan la tirada, podrán abrir la puerta igualmente tras varios minutos de esfuerzo, pero en este caso los vigilantes serán conscientes de su presencia y habrán tomado posiciones para tenderles una emboscada a los PJ.

Bienvenidos a vuestra muerte

Los PJ bajan por una escalera de pronunciada pendiente que conduce a una cámara de mayor tamaño. Sobre el suelo de ésta hay dispuestos veinte sarcófagos de piedra, en cuatro filas de cinco, y las paredes albergan cientos de nichos con sus correspondientes restos humanos. En esta cámara hay también dos vigilantes vivos, un tumulario y dos grupos de tres reanimados.

Esta enorme cripta fue diseñada para acomodar a cientos de cadáveres. De un extremo de la sala al otro hay un intervalo de alcance largo. Tiene dos salidas, una al norte, que lleva a zonas más profundas de las catacumbas, que se alejan territorio del Círculo de Cadáveres, y otra al este, que lleva al complejo de cavernas ocupados por el nigromante y sus secuaces. Las escaleras que bajan a esta cámara son paralelas a la pared oeste del mausoleo; las escaleras se consideran terreno difícil.

Si los PJ consiguieron forzar con éxito la cerradura del mausoleo, pueden bajar a la cámara sin darle a los vigilantes el tiempo necesario para tomar posiciones defensivas. Si los vigilantes advierten los intentos de irrupción en el mausoleo de los PJ, se pondrán a cubierto alrededor de los sarcófagos, excepto uno, que se esconderá en un sarcófago vacío. El tumulario envía a los reanimados a subir por las escaleras para mantener entretenidos a los PJ mientras los vigilantes disparan sus arcos desde lugares seguros.

El final de las escaleras está a corto alcance de la entrada al mausoleo. Uno de los grupos de tres reanimados empieza el combate aquí, mientras que el otro espera a alcance medio de los PJ.

Los vigilantes del Círculo de Cadáveres empiezan el combate a alcance medio de los PJ. Si los han oído llegar, están a cubierto. Si los PJ los cogen por sorpresa, se ponen a cubierto como parte de su primer turno. Si los PJ consiguen bajar la escalera y llegar hasta la cripta, los vigilantes se retiran, intentando mantenerse a alcance medio de los PJ. A la primera señal de que están perdiendo el combate (como cuando hayan sido eliminados la mitad de los vigilantes y reanimados), los combatientes restantes huirán por la salida del este para avisar a Dai'slen.

El tumulario empieza el encuentro a alcance medio de los PJ. Ataca al PJ especializado en el combate cuerpo a cuerpo (como Brynn, Kehli o Vaerix) que tenga más cerca.

Como acción de su turno, un PJ puede intentar saltar a la cripta desde las escaleras. Los peldaños son bajos, pero el terreno de aterrizaje está cubierto por sarcófagos de piedra, así que caer entre ellos sin sufrir ningún percance requiere tener éxito en una tirada **Media** (◆◆) de **Atletismo** o **Coordinación**.

Tumulario (rival)

Quienes ya eran temibles enemigos en vida resultan aún más formidables tras ella. Su capacidad para seguir luchando incluso después de haber sufrido estocadas que habrían resultado letales para otros puede resultar devastadora

para la confianza de sus oponentes. Los tumularios conservan las capacidades intelectuales que tuvieron en vida, así como su pericia con las armas y las armaduras.



Habilidades: Alerta 3, Armas a distancia 2, Armas cuerpo a cuerpo pesadas 2, Atletismo 2, Disciplina 1, Pelea 2, Supervivencia 2.

Talentos: Adversario 1 (incrementa 1 vez la Dificultad de todas las tiradas de combate dirigidas contra este personaje), Empellón (cuando realice una tirada de Pelea o Armas cuerpo a cuerpo tras usar una maniobra para acercarse hasta alcance de interacción de su objetivo, puede gastar \blacktriangle \blacktriangle \blacktriangle o \blacklozenge para derribar al enemigo o desplazarlo a una distancia de hasta un intervalo de alcance con respecto de este personaje).

Capacidades especiales: No muerto (no necesita respirar, comer ni beber, y puede sobrevivir bajo el agua; también es inmune a las toxinas y venenos), Regeneración (al principio de su turno, recupera automáticamente 3 Heridas).

Equipo: Alabarda (Armas cuerpo a cuerpo pesadas; daño 7; crítico 3; alcance de interacción; cuando se calcula el daño infligido por esta arma, se resta 3 a la Absorción de daño del objetivo), hacha arrojadiza (Armas a distancia; daño 6; crítico 3; alcance corto; debe recuperar el hacha antes de volver a usarla), armadura de escamas (Absorción de daño +2).

Vigilante del Círculo de Cadáveres (rival)

Matones y antiguos guerreros del gremio de ladrones que se han unido a Dai'slen. Su temor a los muertos vivientes de Dai'slen ha sido sofocado por las promesas de riqueza y poder que traerá consigo la caída del Príncipe de los Bandidos.



Habilidades: Armas a distancia 2, Armas cuerpo a cuerpo ligeras 2, Atletismo 2, Pelea 1, Percepción 1.

Talentos: Ninguno.

Capacidades especiales: Ninguna.

Equipo: Arco (Armas a distancia; daño 7; crítico 3; alcance medio), dos dagas (Armas cuerpo a cuerpo ligeras; daño 4; crítico 3; alcance de interacción; añade \square a las tiradas de combate que el vigilante del Círculo de Cadáveres realice con esta arma), armadura de cuero (Absorción de daño +1).

Ladrón reanimado (esbirro)

Los reanimados son esqueletos guerreros empleados por los nigromantes para la defensa y el ataque. Componen el grueso de la mayoría de los cuerpos armados de las Tierras de las Brumas. En este caso, sus cuerpos pertenecen a los miembros del gremio de ladrones a los que el Príncipe de los Bandidos encargó sus anteriores intentos de eliminar la presencia del Círculo de Cadáveres de Puerta Helada.



Habilidades (sólo en grupo): Aguante, Alerta, Armas cuerpo a cuerpo ligeras, Percepción.

Talentos: Ambidiestro (puede gastar una maniobra para reducir en 1 nivel la dificultad de la siguiente tirada combinada de combate que realice ese mismo turno).

Capacidades especiales: Determinación inmortal (puede gastar \blacklozenge \blacklozenge \blacklozenge de cualquier tirada realizada por un PJ para devolver un reanimado previamente derrotado a un grupo de esbirros que siga en pie, recuperando Heridas de ese grupo de forma correspondiente; si gasta \blacklozenge , devolverá a la acción a dos reanimados en lugar de uno), No muerto (no necesita respirar, comer ni beber, y puede sobrevivir bajo el agua; también es inmune a las toxinas y venenos).

Equipo: Dos espadas oxidadas (Armas cuerpo a cuerpo ligeras; daño 5; crítico 3; alcance de interacción; si esta arma inflige una Herida crítica, suma +10 al resultado de la tirada), armadura de cuero (Absorción de daño +1).

Una vez que hayan despachado a los adversarios del Círculo de Cadáveres, los PJ pueden proseguir hacia la guarida de Dai'slen. Léales el siguiente texto a los jugadores en voz alta:

Las criptas de la Vieja Ciudad son un laberinto de sinuosas cavernas. Las paredes de los túneles están cubiertas de filas de nichos que contienen los restos de ciudadanos de Puerta Helada muertos hace siglos. La única luz que ilumina vuestro paso es la que vosotros lleváis.

Encontrar la ruta hasta la cámara central del territorio de Dai'slen sin perderse por el camino requiere que los PJ superen una tirada **Difícil** (\blacklozenge \blacklozenge \blacklozenge) de **Percepción** o **Supervivencia**. Añade \blacksquare a la tirada debido al efecto de eco de la caverna, así como a la dificultad de seguir rastros en un pasillo de piedra. Si tienen éxito, los PJ llegan a la guarida del nigromante antes de que éste tenga tiempo de preparar sus fuerzas de combate. Si no es así, los PJ se equivocan al tomar varios giros, lo que hace posible que Dai'slen esté listo para su llegada.

Pasa al encuentro **La guarida de Dai'slen**.

—OPCIÓN 2: UN VIAJE PASADO POR AGUA—

Los PJ deciden infiltrarse en el territorio del Círculo de Cadáveres a través de las cavernas inundadas que conectan con las catacumbas de la Vieja Ciudad. El mapa del Príncipe de los Bandidos muestra que la entrada a las cavernas se encuentra al norte de Puerta Helada. Junto a la orilla de un arroyo que se une al Río del Sueño hay una cueva. Esta cueva desciende hasta una cámara subterránea que está medio llena de agua. El agua cae desde una abertura en el techo, sobre la que pasa el río. Las cavernas continúan hacia el sur, por un pasillo parcialmente inundado. A lo largo de la pared oeste de la caverna hay un estrecho saliente rocoso por el que pueden pasar los PJ, con mucho cuidado. El saliente está mojado por las salpicaduras del agua que corre a su lado.

Cualquier PJ que intente andar por el estrecho saliente debe realizar una tirada **Media** (◆ ◆) de **Atletismo**, **Coordinación** o **Supervivencia**, a la que hay que añadir ■ debido a lo resbaladizo del terreno. Si falla la tirada, el personaje cae al agua helada, lo que lo deja empapado, infligiéndole 3 puntos de Tensión. Como DJ, puedes gastar ☹ ☹ o ☹ de la tirada para infligir 1 Herida al personaje, debido a los golpes contra las rocas que sufre cuando el agua lo arrastra.

Los PJ se adentran durante varios minutos en las profundidades del complejo de cavernas. Conforme avanzan, el nivel del agua se eleva más y más. Léeles el siguiente texto a los jugadores en voz alta:

Después de avanzar durante varios minutos por la cueva subterránea, el saliente termina. El túnel que continúa hacia el sur está parcialmente inundado y allí el agua llega hasta la cintura. Desde la distancia, es imposible determinar si más adelante el agua será más profunda.

La sección final de las cavernas está inundada hasta cubrir el pecho en algunas zonas. La corriente es considerablemente más lenta aquí. La dificultad ya no estriba en moverse por el túnel hasta la cámara que hay más allá, sino en soportar la baja temperatura del agua. Cualquier PJ que se mueva por el túnel inundado debe realizar una tirada **Media** (◆ ◆) de **Aguante**, **Disciplina** o **Supervivencia**. Un fallo provoca una leve hipotermia al PJ (aunque el verano está empezando, el agua subterránea está muy fría), lo que añade ■ a todas sus tiradas de habilidad hasta que haya pasado una hora en un entorno cálido. Se pueden gastar ☹ ☹ de esta tirada para infligir 1 Herida al personaje, y ☹ para infligir una Herida crítica al personaje, restando 20 al resultado (hasta un mínimo de 01). El efecto de la hipotermia también se puede eliminar superando una tirada **Difícil** (◆ ◆ ◆) de **Medicina**.

Una vez que los PJ han atravesado el túnel inundado, léeles el siguiente texto a los jugadores en voz alta:

Tras varios minutos luchando contra el entumecimiento y las gélidas aguas, la caverna se abre hasta dar paso a una cámara de gran tamaño. El agua sigue fluyendo hacia el sur. El suelo se eleva al este hasta llegar a terreno seco. En esa parte de la cámara hay algunas cajas viejas, cerca de un túnel que se abre en la pared oeste. Ésta debe de ser la vía de entrada a las criptas de la Vieja Ciudad de la que os habló el Príncipe de los Bandidos. Si es así, la guarida del Círculo de Cadáveres está al otro lado de ese túnel.

Si los PJ atraviesan el túnel, entrarán en el corazón del territorio del Círculo de Cadáveres. Los PJ deben realizar una **tirada enfrentada de Sigilo contra la Alerta de Dai'slen** (ver más adelante) para colarse en su guarida y cogerle por sorpresa. Si al menos la mitad de los PJ tienen éxito en esta tirada, el nigromante no dispondrá del tiempo necesario para preparar a sus secuaces. Si más de la mitad de los PJ fallan esta tirada, Dai'slen los oye antes de que lleguen.

Pasa al encuentro **La guarida de Dai'slen**, en la siguiente página.

—LA GUARIDA DE DAI'SLEN—

Givon Dai'slen se ha atrincherado en el submundo criminal de Puerta Helada, tanto figurada como literalmente. Ha tenido éxito convenciendo a varios miembros del gremio de ladrones descontentos de que bajo su liderazgo tendrán mejores oportunidades de enriquecerse. Por otra parte, el nigromante está formando un ejército de ultratumba con los numerosos cadáveres que hay bajo la ciudad. De momento ha conseguido reunir a varias docenas de reanimados, muchos tumularios e incluso un aterrador espectro.

Dai'slen ha transformado una de las criptas más grandes y antiguas de la ciudad en su cámara ritual. De un extremo de la sala al otro hay un intervalo de alcance largo y el techo se encuentra a alcance medio del suelo. Hay ocho columnas de piedra repartidas por la cámara, formando un octógono, que ayudan a soportar el peso del techo. Entre cada par de columnas hay tres sarcófagos de piedra con adornos tallados, que forman una línea que se aleja del centro. Las paredes están ocupadas por filas y filas de cientos de nichos, algunos de los cuales están abiertos y vacíos. Cualquiera puede escalar por las paredes de la cámara usando estos nichos como peldaños improvisados, aunque eso requiere una mano libre, y tanto ascender como descender se considera movimiento por terreno difícil.

Cuando los PJ lleguen al santuario subterráneo del nigromante, léeles el siguiente texto a los jugadores en voz alta:

El túnel frente a vosotros gira bruscamente a la derecha y da paso a una gran cámara funeraria. Sobre media docena de altos postes de hierro brillan unas inquietantes llamas azules, que iluminan la vasta cripta. Cientos de nichos cubren en hileras las paredes, muchos de ellos aún

ocupados por los restos de ciudadanos de Puerta Helada muertos mucho tiempo atrás. Sin embargo, otros nichos están sospechosamente vacíos.

En el centro de la cámara hay varias mesas de piedra que se usaban antiguamente para preparar a los cadáveres para su descanso final. Suponéis que su nuevo uso es reanimar a los muertos, por lo que parecen indicar las runas de enfermizo color verde que cubren las losas de piedra.

Si los PJ evitaron que los vigilantes de la Opción 1 escaparan o han tenido éxito en sus tiradas de Sigilo para acercarse a la cámara siguiendo la Opción 2, léeles el siguiente texto a los jugadores en voz alta:

Frente a una de las mesas veis a un hombre demacrado y lleno de cicatrices, vestido con túnicas grises y verdes. Se apoya sobre un báculo de hierro que agarra con la mano izquierda, y que está forjado con el aspecto de una larga columna vertebral. En el extremo superior del báculo descansa un pebetero que desprende sin cesar un denso humo. Sobre la mesa yace un cadáver reducido ya a su esqueleto, a excepción de los escasos vestigios de músculos y otros tejidos que siguen pegados a los huesos y han tomado un color grisáceo. El tumulario emite un sordo y terrible gemido en el momento final de su creación. A su lado, otros dos tumularios humanos observan el nacimiento del más reciente miembro de sus filas.

También os dais cuenta ahora de la presencia de un fantasmal espectro que sobrevuela en círculos el ritual. Su silueta se dibuja bajo una capa casi traslúcida y su rostro, vagamente élfico, está estirado de forma grotesca, con la boca abierta en un chillido eterno. Repentinamente, cambia su rumbo y se lanza hacia vosotros, lanzando un desgarrador grito que sorprende a todo el mundo. Dai'slen levanta la vista alarmado y grita:

—¡Intrusos! ¡Matadlos!

El encuentro empieza con Dai'slen en el centro de la sala, a alcance medio de los PJ. Un tumulario está a corto alcance, mientras que el otro está a alcance medio, al otro lado de Dai'slen. El espectro está sobre Dai'slen, a corto alcance de éste. En este encuentro, Dai'slen pudo terminar el ritual para crear un tercer tumulario, así que los PJ también se tendrán que enfrentar a este enemigo.

Si un oponente del encuentro de la Opción 1 escapó, o si los PJ eligieron la Opción 2 y fracasaron en sus tiradas de Sigilo para llegar en silencio a la guarida de Dai'slen, léeles el siguiente texto a los jugadores en voz alta:

Las criaturas que hay en el interior de la sala están listas para enfrentarse a vosotros. A unos pocos metros se encuentran dos muertos vivientes humanos de carne gris, dotados de salvajes garras al final de sus dedos. Se agachan, preparándose para saltar sobre vosotros. Veis también a un

fantasmal espectro sobrevolando el centro de la cámara. Su silueta se dibuja bajo una capa casi traslúcida y su rostro, vagamente élfico, está estirado de forma grotesca, con la boca abierta en un chillido eterno.

Frente a una mesa de piedra veis a un hombre demacrado y lleno de cicatrices, vestido con túnicas grises y verdes. Se apoya sobre un báculo de hierro que sostiene en la mano izquierda, y que está forjado con el aspecto de una larga columna vertebral. En el extremo superior del báculo descansa un pebetero que desprende sin cesar un denso humo. Sobre la mesa yace un cadáver reducido ya a su esqueleto.

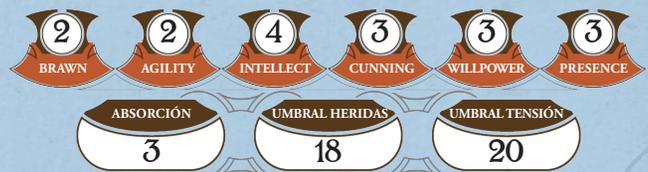
El hombre de enjuta figura está bañado por una luz verde y se dirige hacia vosotros con voz áspera:

—Así que el Príncipe de los Bandidos me envía más asesinos. Tenéis un aspecto magnífico y decidido. Seréis una excelente aportación al Círculo de Cadáveres. —Después os señala y añade—: ¡Matadlos y traedme sus restos para que los reanime!

El encuentro empieza con Dai'slen en el centro de la sala, a alcance medio de los PJ. El nigromante se ha lanzado a sí mismo y al espectro un hechizo de Salvaguardia de la adversidad (ver más adelante), que mantiene cada asalto con su maniobra gratuita. Los dos tumularios están a corto alcance y usan su talento Empellón contra el PJ que esté más cerca en cuanto pueden. El espectro se encuentra sobre Dai'slen, a corto alcance de éste. En esta versión del encuentro hay también un matón humano en la sala (ya sea el que escapó del encuentro de la Opción 1 u otro secuaz del nigromante que simplemente se encontraba allí cuando llegaron los PJ). Este oponente intentará mantenerse a largo alcance de los PJ y disparar con su arco desde el otro extremo de la cripta.

GIVON DAI'SLEN (ANTAGONISTA)

En las Tierras de las Brumas, el ansia de poder de Givon Dai'slen se reveló mayor de lo que sus capacidades le permitían alcanzar. Sus intentos de hacerse con el control le granjearon numerosos enemigos entre los señores de Castrohiel, así que escapó de allí instantes antes de que fueran a detenerle con una orden de ejecución. Se encontró por casualidad con un grupo de refugiados que huía de Kell y los siguió hasta Puerta Helada. Trazando un nuevo plan para obtener poder, se adentró en las criptas que hay bajo la ciudad y empezó a buscar apoyos con los que desafiar al gremio de ladrones del Príncipe de los Bandidos. Una vez que haya consolidado su control del submundo criminal de la ciudad, pretende lanzar un ataque abierto contra la guardia de Puerta Helada y establecer en este lugar su propia fortaleza de la nigromancia.



Habilidades: Alerta 2, Alquimia 3, Coacción 3, Conocimiento (Prohibido) 4, Conocimiento (Saber esotérico) 2, Liderazgo 4, Magia arcana 4, Medicina 2, Sigilo 2.

Talentos: Adversario 2 (incrementa 2 veces la Dificultad de todas las tiradas de combate dirigidas contra este personaje), Intuición oscura (cuando lanza un hechizo con una propiedad determinada por el rango de Conocimiento [Saber esotérico], puede usar su rango en Conocimiento [Prohibido] en su lugar), Sacrificio de sangre 2 (antes de realizar una tirada de una habilidad mágica, puede sufrir hasta 2 Heridas para añadir ese número de ✨ a sus resultados).

Capacidades especiales: Ninguna.

Hechizos: Dai'slen puede lanzar cualquier hechizo al alcance de los usuarios de la Magia arcana. Estos son algunos de sus hechizos más habituales:

Sentencia de muerte (elige un objetivo a alcance medio o inferior y realiza una tirada **Media** [◆◆] de **Magia arcana**. Si tiene éxito, este hechizo de Ataque inflige al objetivo 8 Heridas más 1 Herida adicional por cada ✨ no anulado, con un valor de crítico de 2 y las propiedades Apresadora 4 y Letal 4. **Es un ataque sónico**).

Calamidad (elige dos objetivos a alcance medio o inferior y realiza una tirada **Difícil** [◆◆◆] de **Magia arcana**. Si tiene éxito, este hechizo de Ataque inflige al objetivo 8 Heridas más 1 Herida adicional por cada ✨ no anulado. Si el hechizo inflige alguna Herida, el objetivo debe realizar inmediatamente una tirada **Difícil** [◆◆◆] de **Aguante** y superarla, o sufrir 4 Heridas y 4 puntos de Tensión. Este efecto se trata como si fuese un veneno).

Final aciago (elige dos objetivos a alcance medio o inferior y realiza una tirada **Media** [◆◆] de **Magia arcana**. Si tiene éxito, puede escoger un objetivo adicional por cada ▲ y todos los objetivos rebajan 1 vez la Capacidad de todas las tiradas que realicen hasta el final del siguiente turno del nigromante. Después de que cualquiera de los objetivos afectados realice una tirada de habilidad, puede cambiar el resultado de un ■ a una cara que muestre ✕. El nigromante puede usar la maniobra de concentración para mantener activo este efecto).

Salvaguardia de la adversidad (elige un objetivo a alcance de interacción y realiza una tirada **Difícil** [◆◆◆] de **Magia arcana**. Si tiene éxito, hasta el final del siguiente turno del nigromante, el daño infligido por cada impacto recibido por el objetivo se reduce en 1 Herida, más 1 Herida adicional por cada ✨ ✨ no anulados después del primero. Además, si un oponente lanza un hechizo de Ataque contra el objetivo, el nigromante puede gastar ☹☹☹ o ☹ para que, tras resolver la tirada, el lanzador sufra un impacto que inflija un daño igual al daño total del ataque).

Equipo: Báculo espinal (aumenta en 4 el daño básico de los hechizos de Ataque, y cuando su usuario lanza un hechizo que inflige 1 o más Heridas, recupera 1 Herida), anillo de hueso de óbito (ignora los niveles de dificultad adicionales



por añadir los efectos de Infortunio y Objetivo adicional y el primer efecto de Lejano a los hechizos de Maldición, pero incrementa 1 vez la Dificultad de cualquier hechizo de Maldición afectado por el anillo), estilete de espolón óseo (Armas cuerpo a cuerpo ligeras; daño 3; crítico 2; alcance de interacción; añade □ a las tiradas de combate que Dai'slen realice con esta arma), túnica de salvaguardia (Absorción de daño +1, añade ■ a cualquier tirada de combate que tenga a este personaje como objetivo), enseres de apotecario, 430 monedas de plata.

Espectro (rival)

Los espectros son espíritus atormentados que permanecen en el mundo físico. Aunque puede tener un origen natural, la mayoría son creaciones deliberadas de nigromantes que torturan y asesinan ritualmente a sus víctimas. La criatura ultraterrena resultante es un poderoso sirviente que atemoriza a los enemigos, atraviesa las armaduras con sus ataques y parece poder robarles el aliento a sus oponentes vivos.



Habilidades: Armas a distancia 1, Frialdad 3, Pelea 3.

Talentos: Adversario 1 (incrementa 1 vez la Dificultad de todas las tiradas de combate dirigidas contra este personaje).

Capacidades especiales: Fantasmal (puede atravesar cualquier tipo de terreno, incluidas puertas y paredes, sin penalización alguna, y el daño que sufre se divide en dos antes

de aplicar su Absorción de daño, a menos que la fuente de éste sea un hechizo o un arma mágica), Inspiración profunda (como maniobra, hasta el comienzo del siguiente turno de la criatura, cada objetivo vivo a alcance corto o inferior debe realizar una tirada **Difícil** [◆◆◆] de **Aguante** o **Disciplina** al principio de su turno; si falla la tirada, el objetivo sufre 3 puntos de Tensión [los objetivos sordos son inmunes a este efecto]), No muerto (no necesita respirar, comer ni beber, y puede sobrevivir bajo el agua; también es inmune a las toxinas y venenos), Terrorífico (al principio del encuentro, todos sus oponentes deben realizar una tirada de miedo **Difícil** [◆◆◆] como actividad menor fuera de turno; quien falle deberá gastar todas sus maniobras para alejarse del espectro durante su próximo turno).

Equipo: Garras espectrales (Pelea; daño 2; crítico 1; alcance de interacción; Brecha 1), lamento de ultratumba (Armas a distancia; daño 2; crítico 4; alcance medio; Brecha 1, Daño de aturdimiento, Desorientadora 2. **Es un ataque sónico**).

Una vez que Dai'slen ha sido derrotado, los muertos vivientes que siguen en pie en el complejo de cavernas dejan de estar bajo su control y empiezan a atacar a los miembros del Círculo de Cadáveres vivos con los que comparten territorio.

En la cámara empieza a resonar el eco del combate y los gritos de los ladrones y matones que se enfrentan ahora a sus antiguos camaradas no muertos. Es muy poco probable que el Círculo de Cadáveres vaya a seguir siendo una amenaza para el Príncipe de los Bandidos después de esto.

Halláis una salida de las criptas, aunque encontráis varios cuerpos sin vida de ladrones y muchos más cadáveres inmóviles y en descomposición antes de alcanzar de nuevo la superficie.

CONFRONTACIÓN CON EL PRÍNCIPE – PARTE 2

Los PJ regresan a la guarida del Príncipe de los Bandidos para recibir la recompensa acordada. Léeles el siguiente texto a los jugadores en voz alta:

Estáis de vuelta en el sótano del aserradero donde os encontrasteis con el Príncipe de los Bandidos. Os recibe en persona, rodeado de una docena de miembros del gremio armados. En una de sus grandes manos sostiene el Colmillo Castalobo, que parece ligeramente luminiscente, casi brillante.

—Han llegado a mis oídos rumores de que han visto a docenas de personas aterrorizadas salir corriendo de las criptas de la Vieja Ciudad. Daban la voz de alarma para avisar de la presencia de muertos vivientes allí. ¿Puedo suponer que el nigromante Dai'slen está ahora muerto y que su Círculo de Cadáveres se ha roto? Supongo que eso también significa que queréis os entregue esta valiosa pieza, ¿no?

El Príncipe de los Bandidos se detiene a contemplar el diente de dragón un momento y después sonríe con satisfacción.

—Ya había contactado con un sectario de los Temidos antes de que hablásemos. Su mensajero regresó mientras estabais fuera y me ofreció una suma realmente considerable por el diente. Más de lo que me habría costado contratar a expertos tan habilidosos como vosotros para eliminar a Dai'slen. Y como ya no tengo que contratar a esos mercenarios, me puedo quedar con todo lo que ofrecen los Temidos.

A continuación os mira directamente, entrecerrando los ojos.

—Creo que me quedaré con el diente y se lo venderé a los Temidos. Gracias de nuevo por eliminar al Círculo de Cadáveres. Que paséis un buen día.

Si cualquiera de los PJ le replica al Príncipe que les prometió el Colmillo, éste les responderá diciendo que les prometió que “podrían” tenerlo, no que lo fuesen a tener. Después le guiña un ojo, irritantemente.

Por lo que parece, los PJ están en un callejón sin salida. Si regresan ante Henou sin el Colmillo, todo su esfuerzo habrá resultado en vano. El Príncipe de los Bandidos es un criminal legendario, con un largo historial de increíbles huidas. Los miembros del gremio que le acompañan parecen todos guerreros experimentados; si Venturoso está entre los PJ, confirmará al resto del grupo que son los matones más peligrosos de la banda. No es una batalla que se pueda ganar con la fuerza de las armas, pero sí con la astucia de las palabras.

Los PJ pueden usar sus habilidades sociales para presionar al Príncipe de los Bandidos para que al menos se detenga a escucharlos. Con este fin, pueden realizar tiradas de estas habilidades que tengan como objetivo al Príncipe. Cada vez que tengan éxito, el Príncipe de los Bandidos sufre 1 punto de Tensión por cada ✨ (y 5 puntos de Tensión por cada ☹️). Si consiguen que el Príncipe sufra un número de puntos de Tensión igual a la mitad de su umbral, les ofrecerá una solución de compromiso. Si consiguen que el Príncipe sufra un número de puntos de Tensión superior a su umbral, capitulará y les entregará el diente.

Los Temidos le han ofrecido al Príncipe de los Bandidos 10.000 monedas de plata por el Colmillo Castalobo. Ésa no es una cantidad que los PJ puedan alcanzar en estos momentos, pero sí que pueden ofrecer alguna otra cosa en su lugar.

El Príncipe de los Bandidos empieza el encuentro informando a los PJ de que no tienen nada, mientras que él tiene todas las cartas, usando su habilidad de Coacción contra el PJ que tenga la mayor Disciplina y añadiendo □ a la reserva de dados. Continúa usando esta habilidad hasta que los PJ sean capaces de reducir sus puntos de Tensión a la mitad de su umbral. Llegado a ese punto, el Príncipe cambia de táctica y empieza a usar Negociación, afirmando que es una persona razonable. Si los PJ le pueden ofrecer algo de valor a cambio, accede a entregarles el Colmillo Castalobo.

Cualquiera de los siguientes elementos puede usarse una vez para ayudar en una tirada de habilidad que se realice durante este encuentro:

- Si los PJ le ofrecen el báculo mágico de Dai'slen, se añade a cualquier tirada de Negociación que tenga como objetivo al Príncipe; aunque no tiene ninguna utilidad para él, conoce a quien sí le resultaría útil.
- Si los PJ le aseguran al Príncipe que es muy probable que los clanes de Puerta Helada vayan a por él si saben que fue quien robó y vendió la reliquia del clan Castalobo, añaden a la siguiente tirada de habilidad social que realicen en este encuentro.
- Si los PJ se ofrecen a prestarle alguna ayuda adicional al Príncipe, añaden a la siguiente tirada de habilidad social que realicen en este encuentro. El Príncipe sabe el valor que tiene que le deban un favor; que una heredera de una baronía o un poderoso mago esté en deuda con él podría resultarle muy beneficioso en el futuro.

Si los PJ consiguen que el Príncipe de los Bandidos llegue a una solución de compromiso, les entregará el Colmillo Castalobo a cambio de los objetos o servicios que hayan acordado. Si los PJ consiguen que el Príncipe de los Bandidos capitule, les entregará el diente de dragón sin más incidentes. Informa a los PJ de que, antes o después, les reclamará con toda seguridad los favores que le hayan prometido. Si antes de que suceda eso se exceden los umbrales de Tensión de todos los PJ, el Príncipe de los Bandidos se bebe su poción de invisibilidad y se marcha, llevándose el Colmillo Castalobo.

“¡A POR ÉL!”

El Príncipe de los Bandidos es más que consciente de la posibilidad de que los PJ le ataquen si no les entrega el Colmillo. Si los PJ empiezan el combate, el Príncipe usa su poción de invisibilidad en su primer turno, huyendo de los PJ tan rápido como le resulte posible. Si los PJ consiguen quitarle de las manos el Colmillo antes de eso, se marchará sin la reliquia. En cualquiera de estos casos, los PJ tendrán que lidiar igualmente con una docena de enfurecidos miembros del gremio de ladrones (usa el mismo perfil de Birg, reemplazando narrativamente sus hachas con espadas o dagas).



ÉPILOGO

Dependiendo de cómo terminase el encuentro con el Príncipe de los Bandidos, léeles a los jugadores en voz alta el texto que corresponda.

+ SI LOS PJ NO CONSIGUEN RECUPERAR EL COLMILLO CASTALOBO +

Volvéis a la casa comunal del clan Castalobo y hacéis sonar la campana. Henou abre la puerta con un gesto de esperanza y expectación en el rostro. Cuando le informáis de que os resultó imposible recuperar el Colmillo, la ilusión se desdibuja de su cara. Con los ojos abiertos de par en par, anda tambaleándose hasta el interior de la sala principal y se deja caer sobre un banco cercano.

—Se acabó, entonces. He roto el juramento a mi clan y he perdido nuestra reliquia más venerada.

Mira a su alrededor, como si estuviese viendo su hogar por última vez.

—Dispongo de unos cuantos meses, así que a lo mejor se me ocurre algo. Podría contratar a mercenarios, rastreadores o magos para que me ayudasen a encontrarlo —dice mientras mueve la cabeza con incredulidad—. Ancestros, ¿de dónde voy a sacar el dinero para eso? Al menos tengo ese tiempo para arreglar mis asuntos y comprar lo necesario para mi marcha —añade con un suspiro.

Henou os mira ahora y se dirige directamente a vosotros:

—Estoy seguro de que hicisteis todo lo posible. Gracias por intentarlo, aunque no fuese suficiente. Por favor, excusadme.

Henou se levanta y se encamina con paso errático a la biblioteca, cerrando la puerta después de entrar. Con una sensación incómoda, os marcháis de la casa comunal del clan Castalobo mientras seguís oyendo los ahogados y angustiados lloros que provienen del otro lado de la puerta de la biblioteca.

+ SI LOS PJ CONSIGUEN RECUPERAR EL COLMILLO CASTALOBO +

Volvéis a la casa comunal del clan Castalobo con el Colmillo y hacéis sonar la campana. Henou abre la puerta con impaciencia y prácticamente se echa a llorar cuando ve el diente de dragón:

—¡Lo habéis traído de vuelta! ¡Alabado sea Kurnos! Me habéis salvado a mí y a mi honor. Estoy en deuda con vosotros. Lleva el Colmillo Castalobo de vuelta a la biblioteca y lo deja en su expositor.

—Nunca llegué a terminar mi estudio del tallado de la raíz... —dice mientras lo mira, como pensando en voz alta. Cuando nota vuestras miradas, suelta una risa nerviosa—. Sí, tenéis toda la razón. Lo dejaré de nuevo en su sitio.

BRYNN



Motivación

VIRTUD: Valor – Brynn es la encarnación del coraje y la nobleza de corazón, manteniéndose firme en la defensa de los oprimidos.

DESEO: Justicia – Aunque se vio obligada a abandonar su puesto como alguacil de la Ciudadela antes de regresar a Forthyn como heredera, Brynn quiere que se cumplan las leyes justas y éticas que rigen estas tierras y administrar justicia a los seres malvados que las rompen.

DEFECTO: Ignorancia – Brynn es incapaz de percibir las ventajas de su privilegiada cuna, lo que la pone en desventaja cuando se ve involucrada en asuntos propios de clases sociales inferiores.

MIEDO: Impotencia – Brynn fue testigo de la matanza de sus amigos y sirvientes más cercanos a manos de un demonio, sin oportunidad de salvarlos o defenderlos. Desde entonces, sufre ansiedad y angustia cada vez que se encuentra en una situación similar.

Habilidades

NOMBRE	RANGO	RESERVA DE DADOS
Armas cuerpo a cuerpo ligeras	2	●●●●
Armas cuerpo a cuerpo pesadas	1	●●●●
Atletismo	2	●●●●
Conocimiento (Aventura)	1	●●
Disciplina	2	●●●●
Liderazgo	3	●●●●
Medicina	2	●●
Supervivencia	1	●●

Armas y equipo

ARMA	HABILIDAD	DAÑO	CRÍTICO	ALCANCE	ESPECIAL
Hoja de guardián	Armas cuerpo a cuerpo ligeras	7	2	Interacción	Defensivo 1 (añade ■ a cualquier tirada de combate cuerpo a cuerpo que tenga a Brynn como objetivo).
Martillo de guerra lastrado	Armas cuerpo a cuerpo pesadas	10	4	Interacción	Aparatosa 4, Conmocionadora 1, Derribadora (puedes gastar ▲▲ para que el objetivo caiga derribado), Imprecisa 1.
Escudo	Armas cuerpo a cuerpo ligeras	4	6	Interacción	Defensivo 1 y Desvío 1 (añade ■ a cualquier tirada de combate que tenga a Brynn como objetivo), Derribadora, Imprecisa 1.

OTRO EQUIPO

Armadura de placas (Absorción de daño +2), dos elixires de salud (sanar 3 Heridas cuando se consumen), 273 monedas de plata.

Talentos y capacidades especiales

NOMBRE	DESCRIPCIÓN
Alivio	Cuando derrotes a un rival o antagonista, un aliado a alcance corto o inferior recupera 2 puntos de Tensión.
Aventajar	Una vez por encuentro, como maniobra, puedes moverte hasta alcance de interacción de un enemigo que esté a alcance medio.
Corazón tenaz	Si has sufrido más de la mitad de tu umbral de Heridas, añade □ a todos tus ataques; si estás sufriendo una Herida crítica, añade un □ adicional a todos tus ataques.
Venganza justa	Una vez por turno, suma □ a tus tiradas contra un enemigo que haya herido a un aliado desde el final de tu último turno.



VENTUROSO



Motivación

VIRTUD: Amable – Venturoso sabe lo difícil que puede ser la vida cuando uno está solo, así que no duda en prestar ayuda y mostrar compasión a quienes lo están pasando mal.

DESEO: Conexión – Venturoso fue exiliado de su comunidad de hyrrinces debido a la escasez de comida, y lleva desde entonces buscando una nueva comunidad o “familia” de la que sentirse miembro.

DEFECTO: Inseguro – Debido a los años que el Príncipe de los Bandidos pasó diciéndole que sus éxitos eran exclusivamente fruto de la suerte, Venturoso duda de sus propias capacidades. Cuando se encuentra en una situación estresante, se convierte en su peor enemigo.

MIEDO: Rechazo – A Venturoso le preocupa que su pasada asociación con el gremio de ladrones de Forthyn sea demasiado para sus nuevos compatriotas (o la gente de Forthyn).

Habilidades

NOMBRE	RANGO	RESERVA DE DADOS
Actividad criminal	2	♦♦♦♦
Armas a distancia	2	♦♦♦♦
Callejeo	2	♦♦♦♦
Conocimiento (Aventura)	2	♦♦
Coordinación	3	♦♦♦♦
Engaño	2	♦♦♦♦
Frialdad	2	♦♦
Pelea	3	♦♦♦
Percepción	2	♦♦♦♦
Sigilo	3	♦♦♦♦

Armas y equipo

ARMA	HABILIDAD	DAÑO	CRÍTICO	ALCANCE	ESPECIAL
Guantelete de garra sombría	Pelea	5	3	Interacción	Añade ■ a todas las tiradas de combate de Armas cuerpo a cuerpo (ligeras y pesadas) que tengan a Venturoso como objetivo. Si esta arma inflige una Herida crítica, suma 30 al resultado de la tirada.
Garras naturales	Pelea	4	3	Interacción	Si esta arma inflige una Herida crítica, suma 10 al resultado de la tirada.
Seis cuchillos de punta espinada	Armas a distancia	5	3	Corto	Debe recuperar cada cuchillo antes de volver a usarlo.
OTRO EQUIPO					
Capa, tres elixires de salud (sanan 3 Heridas cuando se consumen), herramientas de ladrón, 27 monedas de plata.					

Talentos y capacidades especiales

NOMBRE	DESCRIPCIÓN
Al acecho	Una vez por sesión de juego, puedes gastar 1 punto de Historia para obtener el efecto de ocultación durante el resto del encuentro, lo que añade ■ a todas las tiradas de combate que tengan a Venturoso como objetivo y añade □ a todas las tiradas de Sigilo que Venturoso realice mientras siga oculto.
Hijo de la oscuridad	Una vez por turno, mientras estés oculto a todos los enemigos, suma tu puntuación en Astucia al daño de un ataque con éxito.
Lanzamiento triple	Cuando uses cuchillos arrojados para realizar una tirada de ataque, puedes gastar ▲▲ de esa tirada para que la víctima sufra un impacto adicional, que inflige 5 Heridas, +1 Herida adicional por ✨. Puedes infligir hasta dos impactos adicionales por tirada de combate de este modo, pero debes tener a tu disposición los cuchillos necesarios para infligir cada uno de esos impactos.
Ligero de patas	Puedes realizar una segunda maniobra para moverte sin sufrir Tensión. En cualquier caso, no puedes exceder el límite máximo de dos maniobras por turno.
Prestidigitación	Una vez por encuentro, puedes volver a tirar dos dados de una tirada de habilidad que hayas realizado. No puedes volver a tirar un dado que muestre ☒.
Sentidos agudos	Añade □ a todas tus tiradas de Alerta y Percepción.
Veloz	No sufres penalizaciones por moverte a través de terreno difícil.



GALADEN



Motivación

VIRTUD: Dedicación – Galaden se esfuerza por lograr cualquier meta que se proponga. Su determinación le ayuda a superar los obstáculos que encuentra en su camino.

DESEO: Venganza – Galaden tiene siempre la cabeza en un futuro en el que acaba con quienes asesinaron a sus compañeros montaraces. Cada acción que le acerca a esa meta le sirve de incentivo.

DEFECTO: Distante – Desde la muerte de sus compañeros, Galaden intenta no intimar demasiado con nadie. Este distanciamiento autoimpuesto se convierte en un impedimento cuando interactúa con otros individuos, especialmente si son humanos.

MIEDO: Fracaso – Galaden sufre de culpa del superviviente, ya que fue el único de su grupo de montaraces en escapar con vida del ataque de los uthuk. Se ha dedicado en cuerpo y alma a la venganza de sus camaradas caídos, pero teme que sus capacidades no sean suficientes.

Habilidades

NOMBRE	RANGO	RESERVA DE DADOS
Alerta	2	♦♦
Alquimia	2	♦♦
Armas a distancia	3	♦♦♦♦
Armas cuerpo a cuerpo ligeras	3	♦♦♦♦
Atletismo	2	♦♦
Conocimiento (Prohibido)	2	♦♦
Disciplina	3	♦♦♦
Medicina	3	♦♦♦
Sigilo	1	♦♦♦♦
Supervivencia	2	♦♦♦

Armas y equipo

ARMA	HABILIDAD	DAÑO	CRÍTICO	ALCANCE	ESPECIAL
Arco del Bosque Sangriento	Armas a distancia	8	3	Largo	Quando se calcula el daño que inflige esta arma, se resta 2 a la Absorción de daño del objetivo.
Dos hojas gemelas	Armas cuerpo a cuerpo ligeras	5	1	Interacción	–

OTRO EQUIPO

Armadura de cuero hechizada (Absorción de daño +2), tres dosis de savia del Bosque Sangriento (si infliges daño con una hoja o flecha a la que se le ha aplicado una dosis de esta savia, el objetivo añade ■ a todas las tiradas que realice hasta el final del encuentro), enseres de apotecario, tres dosis de toxina de raíz negra (si infliges daño con una hoja o flecha a la que se le ha aplicado una dosis de esta toxina, el objetivo no puede realizar maniobras hasta el final del encuentro), dos elixires de salud (sanar 3 Heridas cuando se consumen), tres dosis de hierbas curativas, 36 monedas de plata.

Talentos y capacidades especiales

NOMBRE	DESCRIPCIÓN
Competente	Una vez por turno, puedes sufrir hasta 3 puntos de Tensión para añadir ese mismo número de A a una tirada de combate realizada con éxito.
Desenfundado rápido	Una vez por turno, puedes preparar o guardar un objeto como actividad menor.
Jurar venganza	Una vez por encuentro, elige un objetivo a alcance largo o inferior; retira ■ de las tiradas de combate contra ese objetivo durante el resto del encuentro.
Paso ligero	Puedes realizar una segunda maniobra para moverte sin sufrir Tensión. En cualquier caso, no puedes exceder el límite máximo de dos maniobras por turno.
Sordo	Añade ■■ a todas las tiradas de Percepción y a todas las tiradas de Alerta (que no tengan relación con el orden de iniciativas) que realice tu personaje en las situaciones en las que oír sea de utilidad. Reduce a la mitad el daño de los ataques sónicos antes de aplicar la Absorción de daño. No puedes quedar desorientado debido a efectos basados en el sonido.
Uso de veneno	Puedes aplicar sustancias tóxicas a flechas y hojas de armas. Debes gastar una maniobra para preparar una dosis. El siguiente ataque que realices con esa arma antes del final del encuentro obtiene un efecto basado en el tipo de veneno usado (consulta el equipo descrito más arriba).



KEHLI



Motivación

VIRTUD: Innovadora – La mente de Kehli nunca descansa, ocupada siempre con nuevas ideas y modos de resolver problemas. Esta capacidad la ha ayudado a salir de muchas situaciones difíciles.

DESEO: Respeto – Tras haber sido expulsada de dos gremios, Kehli desea refinar y perfeccionar sus habilidades profesionales y ser reconocida por su talento. Sueña con ser una de las heroínas protagonistas de las historias que cantan los bardos por todo Terrinoth.

DEFECTO: Egocéntrica – Kehli cree en las historias que le contaba su padre bardo, y con frecuencia piensa que ella misma está destinada a ser una gloriosa heroína. A menudo, esto hace que sea incapaz de advertir las necesidades y deseos de los demás.

MIEDO: Olvido – Kehli sabe que está destinada a la grandeza, pero teme perder su oportunidad de alcanzarla.

Habilidades

NOMBRE	RANGO	RESERVA DE DADOS
Actividad criminal	1	●●
Aguante	2	●●●●
Alquimia	2	●●●●●●
Armas a distancia	2	●●●
Armas cuerpo a cuerpo ligeras	3	●●●●●
Callejeo	1	●●
Carisma	2	●●●
Conocimiento (Geografía)	2	●●●●●●
Conocimiento (Saber esotérico)	1	●●●●
Mecánica	3	●●●●●●●
Negociación	2	●●●●

Armas y equipo

ARMA	HABILIDAD	DAÑO	CRÍTICO	ALCANCE	ESPECIAL
Martillo de dos cabezas	Armas cuerpo a cuerpo ligeras	7	4	Interacción	Puedes gastar AA para que el objetivo sea derribado.
Escudo	Armas cuerpo a cuerpo ligeras	3	6	Interacción	Añade ■ a cualquier tirada de combate que tenga a Kehli como objetivo.
Ballesta certera	Armas a distancia	5	2	Medio	Debes gastar una maniobra antes de poder usar esta arma; añade ■ a las tiradas de combate que Kehli realice con esta arma.
2 saquillos de polvo estelar	Armas a distancia	4	-	Corto	Puedes gastar AA para que todos los demás personajes que estén interactuando con tu objetivo sufran 4 puntos de Tensión, más 1 punto de Tensión adicional por cada ★ . El daño infligido por esta arma se aplica al umbral de Tensión del objetivo. Una vez que se lanza, no se puede volver a usar.

OTRO EQUIPO

Armadura de escamas enana (Absorción de daño +2, la Absorción de daño de este personaje no puede ser reducida al recibir el impacto de un ataque de arma), tres elixires de salud (sanan 3 Heridas cuando se consumen), 248 monedas de plata.

Talentos y capacidades especiales

NOMBRE	DESCRIPCIÓN
Aptitud nata	Una vez por sesión de juego, puedes volver a realizar una tirada de Alquimia o Mecánica .
Brebaje químico	Una vez por sesión de juego, puedes gastar 100 monedas de plata para realizar una tirada Media (●●) de Alquimia ; si tienes éxito, habrás fabricado un saquillo de polvo estelar; cada ★ neto crea un objeto adicional.
Dura de pelar	Una vez por sesión de juego, inmediatamente después de sufrir una Herida crítica y determinar su resultado, puedes gastar 1 punto de Historia como actividad menor fuera de turno para que ese resultado se considere "01".
Solución creativa	Una vez por sesión de juego, puedes realizar una tirada Difícil (●●●) de Alquimia o Mecánica para elaborar un brebaje o construir un aparato que te ayude a superar un desafío al que te estás enfrentando en ese momento. Antes de realizar la tirada, debes describir narrativamente lo que estás fabricando y cómo te va a ayudar en tu situación actual.
Testaruda	Añade ■ a las tiradas de habilidades sociales realizadas contra ti.
Trampa astuta	Elige un objetivo a corto alcance y realiza una tirada enfrentada de Mecánica contra su Alerta . Si tienes éxito, el objetivo queda inmovilizado hasta el final de tu siguiente turno. Debes describir narrativamente cómo usas este talento. Sólo se puede usar una vez por encuentro.



VAERIX



Motivación

VIRTUD: Visión – Los sueños de Vaerix sobre el fin de los híbridos se han convertido en una gran fuente de motivación para este exiliado. Cuando se enfrenta a un desafío, puede recordar su visión y tomar fuerzas, ya que, si él cae, el destino de los híbridos quedará sellado.

DESEO: Aceptación – Vaerix quiere crear un mundo en el que los híbridos de dragón estén unidos y sean aceptados.

DEFECTO: Brusco – Ser mutilado y exiliado por su propia gente ha hecho de Vaerix un individuo poco sensible al sufrimiento (ajeno y propio) y de expresión seca. A menudo resulta cortante en sus conversaciones.

MIEDO: Rechazo – Vaerix ha quedado profundamente herido por el castigo y exilio al que le sometieron sus congéneres. Se muestra arisco ante los demás, pero Vaerix teme que le vuelvan a rechazar y se lo piensa dos veces antes de ponerse en cualquier situación en la que su voz pueda ser ignorada de nuevo.

Habilidades

NOMBRE	RANGO	RESERVA DE DADOS
Armas a distancia	2	●●
Armas cuerpo a cuerpo ligeras	1	●●●
Armas cuerpo a cuerpo pesadas	3	●●●
Atletismo	2	●●●
Conocimiento (Saber esotérico)	2	●●●
Disciplina	3	●●●●
Liderazgo	3	●●●
Medicina	3	●●●
Pelea	1	●●●
Supervivencia	3	●●●

Armas y equipo

ARMA	HABILIDAD	DAÑO	CRÍTICO	ALCANCE	ESPECIAL
Lanza de Torrentera	Armas cuerpo a cuerpo pesadas	6	3	Interacción	Añade ■ a las tiradas de combate que Vaerix realice con esta arma.
Campana de guerra	Armas cuerpo a cuerpo ligeras	6	4	Interacción	Los objetivos impactados por esta arma añaden ■ a las tiradas que realicen hasta el final del encuentro.
Aliento de fuego	Armas a distancia	6	3	Corto	Puedes gastar ▲▲ para que todos los personajes que estén interactuando con tu objetivo sufran 6 Heridas, mas 1 Herida adicional por cada ★ . Tras realizar un ataque con esta arma, Vaerix debe esperar dos asaltos antes de poder volver a usarla.
Garras	Pelea	4	3	Interacción	–

OTRO EQUIPO

Túnica pesada (Absorción de daño +1), dos elixires de salud (sanan 3 Heridas cuando se consumen), enseres de apotecario, 4 monedas de plata.

Talentos y capacidades especiales

NOMBRE	DESCRIPCIÓN
Abrazo del sino	Tras tener éxito en una tirada de combate, puedes gastar 1 punto de Historia para infligir 5 Heridas adicionales con un impacto.
Cirujano 2	Cuando realices tiradas de Medicina para sanar Heridas, tu paciente se cura 2 Heridas adicionales.
Molinete de mariposa	Cuando estés armado con una lanza o una vara, puedes gastar una maniobra y sufrir 2 puntos de Tensión para que, hasta el inicio de tu siguiente turno, todos los enemigos que acaben su turno interactuando con Vaerix sufran un impacto que inflige 6 Heridas. También puedes gastar ▲▲ de las tiradas de ataque que realices con estas armas para asestar un impacto a otro objetivo que esté interactuando contigo, infligiendo 6 Heridas, más 1 Herida adicional por cada ★ .
Retórica inspiradora	Realiza una tirada Media (◆◆) de Liderazgo. Por cada ★ neto, un aliado a alcance corto o inferior recupera 1 punto de Tensión. Por cada ▲ , un aliado que se esté beneficiando de este talento recupera 1 punto de Tensión adicional.
Retórica inspiradora mejorada	Cuando uses Retórica inspiradora, los aliados afectados añaden ■ a todas las tiradas de habilidad que realicen durante los siguientes tres asaltos.



SYRUS



Motivación

VIRTUD: Optimismo – Syrus siempre espera lo mejor de todos y confía en que harán lo correcto. Con frecuencia, les ofrece a los demás una oportunidad para ser mejores personas de lo que son.

DESEO: Dominio – Syrus desea convertirse en un poderoso mago y usar su pericia y conocimientos arcanos para convertir el mundo en un lugar mejor.

DEFECTO: Ingenuo – La confianza de Syrus en la bondad ajena hace que a menudo no se dé cuenta de que se están aprovechando de su generosidad.

MIEDO: Fracaso – Syrus teme que su poder resulte insuficiente para proteger a las personas que le importan o para cambiar el mundo en cualquier modo. Cualquier contratiempo en sus planes es un golpe a su autoestima.

Habilidades

NOMBRE	RANGO	RESERVA DE DADOS
Aguante	2	♦♦
Alerta	2	♦♦♦
Armas cuerpo a cuerpo pesadas	2	♦♦
Carisma	1	♦♦♦
Conocimiento (Saber esotérico)	3	♦♦♦♦
Disciplina	2	♦♦♦
Frialdad	2	♦♦♦
Magia arcana	3	♦♦♦♦

Armas y equipo

ARMA	HABILIDAD	DAÑO	CRÍTICO	ALCANCE	ESPECIAL
Vara mágica	Armas cuerpo a cuerpo pesadas	3	4	Interacción	Añade ■ a todas las tiradas de combate de Armas cuerpo a cuerpo (ligeras y pesadas) que tengan a Syrus como objetivo. Aumenta en 4 Heridas el daño de los hechizos de Ataque lanzados por Syrus y aumenta su alcance en un intervalo (este efecto ya se incluye en las descripciones de sus hechizos).
OTRO EQUIPO					
Túnica de protección encantada (Absorción de daño +1).					



Hechizos sugeridos

NOMBRE	TIPO	DESCRIPCIÓN
Rayo de fuego	Hechizo de Ataque	Elige un objetivo a alcance largo o inferior y realiza una tirada Media (♦♦) de Magia arcana . Si tiene éxito, el hechizo inflige al objetivo 10 Heridas, más 1 Herida adicional por cada ✨. Puedes gastar AA para que el objetivo vuelva a sufrir 10 Heridas al inicio de su siguiente turno.
Viento de desánimo	Hechizo de Ataque	Elige un objetivo a alcance medio o inferior y realiza una tirada Difícil (♦♦♦) de Magia arcana . Si tiene éxito, el hechizo inflige al objetivo 10 puntos de Tensión, más 1 punto de Tensión adicional por cada ✨. Puedes gastar AA para derribar al objetivo.
Hechizo distintivo – Bola de fuego	Hechizo de Ataque	Elige un objetivo a alcance medio o inferior y realiza una tirada Difícil (♦♦♦) de Magia arcana . Si tiene éxito, el hechizo inflige al objetivo 8 Heridas, más 1 Herida adicional por cada ✨. Puedes gastar AA para que todos los personajes a alcance corto o inferior del objetivo sufran un impacto que les inflija 8 Heridas, más 1 Herida adicional por cada ✨, y también puedes gastar AA para que cada uno de los personajes afectados por este hechizo vuelva a sufrir 8 Heridas al inicio de su siguiente turno.
Ciclón de protección	Hechizo de Barrera	Elige hasta dos objetivos a alcance corto o inferior y realiza una tirada Difícil (♦♦♦) de Magia arcana . Si tiene éxito, los objetivos reducen en 1 Herida, más 1 Herida adicional por cada ✨ después del primero, el daño de todos los impactos que sufran, hasta el final de tu siguiente turno. Puedes afectar a un objetivo adicional gastando A. Los efectos del hechizo permanecen activos durante otro turno si empleas en ello una maniobra en tu siguiente turno.
Manchas solares cegadoras	Hechizo de Maldición	Elige hasta dos objetivos a alcance medio o inferior y realiza una tirada Difícil (♦♦♦) de Magia arcana . Si tiene éxito, los objetivos deben retirar ♦ de todas sus tiradas de habilidad. Además, después de que un objetivo afectado realice una tirada de habilidad, puedes cambiar el resultado de un ■ para que muestre ✕. Los efectos del hechizo permanecen activos durante otro turno si empleas en ello una maniobra en tu siguiente turno.



Indris el fénix (rival)



Habilidades: Atletismo 2, Pelea 2, Percepción 3.

Talentos: Técnica depurada (cuando realice una tirada de Pelea, puede usar su Agilidad en lugar de su Fortaleza).

Capacidades especiales: Cuerpo luminoso (irradia luz hasta alcance corto, retirando ■ causado por la oscuridad), Resurgir de las cenizas (cuando su umbral de Heridas es superado, muere con un estallido de llamas, dejando sólo un montón de cenizas; todos los personajes [a excepción de Syrus] que se encuentren a alcance corto o inferior en ese momento sufren 5 Heridas. Al final del encuentro, Indris resurge de sus cenizas, sin ninguna Herida), Silueta 0, Volador (puede volar).

Equipo: Garras y pico llameantes (Pelea; daño 3; crítico 3; alcance de interacción).

Talentos y capacidades especiales

NOMBRE	DESCRIPCIÓN
Compañero animal	Tu compañero animal es Indris el fénix, y puedes gastar una maniobra para proporcionarle una acción y una maniobra.
Dolor compartido	Cuando Syrus o Indris sufran Heridas suficientes para exceder su umbral, el otro sufre estas Heridas en su lugar.
Hechizo distintivo	Este talento te permite lanzar un hechizo específico, Bola de fuego en este caso, de forma especialmente poderosa (ver más arriba).
Hechizo excepcional	Cuando lanzas un hechizo, puedes gastar 1 punto de Historia para añadir tantos A a los resultados como tu rango de Conocimiento (Saber esotérico).
Potenciar	Todos tus hechizos de Ataque obtienen el efecto Incendiario sin elevar la dificultad y su daño básico aumenta en 2. Estos efectos ya se han aplicado a los hechizos sugeridos.
Vínculo con fénix	Una vez por encuentro, puedes gastar 1 punto de Historia para sanar 4 Heridas y 4 puntos de Tensión, o para aumentar en 4 el daño de un hechizo de Ataque.

REINOS DE TERRINOTH™



ADÉNTRATE EN LAS PROFUNDIDADES DEL SUBMUNDO CRIMINAL DE PUERTA HELADA



¡La guerra ha llegado a los reinos de Terrinoth! Los corrompidos bárbaros uthuk y'llan han emprendido una ofensiva desde las Tierras Oscuras del Ru, destrozando las defensas establecidas para detenerlos y haciendo huir a los ejércitos de las baronías. En los confines septentrionales del territorio de las Ciudades Libres, en Puerta Helada, un grupo de valientes aventureros encuentran su hogar atestado de refugiados y sumido en rumores de una desgracia inminente. Mientras intenta mantener el orden, la guardia de la ciudad acude a los héroes para que les ayude en su labor.



MALES MENORES es una aventura diseñada como introducción al juego de rol GENESYS y a la rica ambientación de fantasía de Terrinoth. En esta historia, los jugadores interpretan el papel de uno de los seis icónicos héroes de DESCENT: LEYENDAS DE LAS TINIEBLAS, que deben detener juntos la guerra secreta que se está librando bajo la ciudad.



Esta aventura de GENESYS contiene:

- Una versión completa pero simplificada del sistema de reglas de GENESYS: no necesitas ningún otro libro.
- Seis personajes pregenerados, cada uno con sus propios poderes y habilidades, basados en los protagonistas de DESCENT: LEYENDAS DE LAS TINIEBLAS.
- Una emocionante aventura que te mete en la acción directamente, mientras enseña a los nuevos jugadores las mecánicas de reglas.

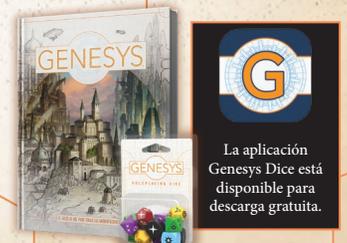


GENESYS

TERRINOTH™

LEGENDS

 **EDGE**
STUDIO



La aplicación
Genesis Dice está
disponible para
descarga gratuita.

Para poder usar este suplemento se necesita un juego de dados de Genesys o la aplicación correspondiente.