

DRAGON AGE



ROSTROS DE THEDAS: TALLIS

La mortífera y astuta asesina elfa llamada Tallis es un nuevo y emocionante añadido al mundo de Dragon Age, debutando simultáneamente en la serie web original, *Dragon Age: Redemption*, escrita y protagonizada por Felicia Day, y el contenido descargable de Dragon Age II, *La marca de la asesina*. Felicia Day creó al personaje de Tallis y le da vida en ambos proyectos. Ahora, con esta ayuda para el *Dragon Age: el juego de rol*, los DJ pueden trasladar a este intrigante personaje a sus propias campañas.

¿Es Tallis una aliada o una rival? ¿Está ahí para ayudar a los PJ de tu campaña, o para interponerse en su camino? ¿Darán origen a una nueva aventura, o añadirá complejidad a una ya existente? En las dinámicas historias del juego de rol de Dragon Age, todo es posible.

Las próximas páginas te proporcionan información de trasfondo y estadísticas de juego para Tallis, a fin de que puedas utilizarla en tu campaña. También presentamos una breve entrevista con Felicia Day, centrada en su creación y representación de Tallis, para que puedas hacerte una idea más clara de cómo interpretarla en tus propias aventuras del juego de rol. El material presentado aquí se fundamenta

en los diversos proyectos en los que aparece Tallis, pero no desvela su argumento.

Si eres nuevo en el juego de rol de lápiz y papel de Dragon Age, échale un vistazo a la *Guía de inicio de Dragon Age gratuita en PDF* en www.edgeent.com

FELICIA DAY HABLA DE TALLIS

Felicia Day creó a Tallis, escribió el guión de Dragon Age: Redemption y le dio vida tanto en la serie web como en el contenido descargable que presentan a dicho personaje. ¿Quién mejor para darnos algunos consejos para comprender a Tallis e interpretarla? Tanto si te dispones a crear a tu propio personaje en el mundo de Dragon Age como si planeas incluir a la propia Tallis en tu campaña, la experiencia de Day supone una excelente referencia.

"Para ellos yo no era nada. Era una esclava. Mis padres me vendieron como tal. Los qunari me dieron un refugio, un propósito y un nombre: Tallis".

-Tallis, Dragon Age: Redemption

Pregunta: ¿Creaste una gran cantidad de información de trasfondo para Tallis? ¿Cuál fue tu inspiración o tu objetivo a la hora de crearla como personaje de ficción? ¿Cuál es su historia en el mundo de *Dragon Age*?

Felicia Day: Mi inspiración para Tallis provino principalmente de los libros de fantasía urbana y fantasía épica que leí. Autores como Jim Butcher, Ilona Andrews, Brent Weeks, Brandon Sanderson, Rachel Caine y otros, me inspiraron con personajes femeninos interesantes y con los que era fácil identificarse. Leo un montón. :)

Básicamente, quería que Tallis fuera una fuerte protagonista femenina que no tuviese que disculparse por quién era o por lo que hacía. Utiliza el humor como mecanismo de defensa. Emplea su astucia para dominar las situaciones e impedir que la gente se le acerque. También quería que fuera fácil identificarse con ella, para que el espectador pudiera ver un mundo de fantasía a través de sus ojos.

Creé bastante trasfondo a su alrededor, sobre todo en lo referente a la historia de cómo llegó a ser una elfa al servicio del qun. Yo estaba particularmente interesada en la manera de funcionar de los elfos en el universo de *Dragon Age*; en esencia, están atrapados entre varios mundos, con poca libertad para definirse a sí mismos. No voy a desvelar nada del argumento, pero el trasfondo de su niñez se sitúa en el Imperio de Tevinter, donde los elfos son esclavizados legalmente. El hecho de que ella esté intentando tener la mayor libertad posible en un mundo estrictamente opresivo suponía un conflicto muy interesante para mí.

P: ¿Cuánto necesitas saber acerca de un personaje antes de estar preparada para interpretar su papel? ¿Dónde termina el proceso de escritura y comienza el de actuación?

FD: Cuanto más sabes acerca de tu personaje, más fácil es escribir e interpretar el papel. Sin embargo, esto último utiliza dos partes del cerebro. Dejar a un lado el cerebro escritor y pensar en el personaje de una manera humana es un paso enorme en el proceso, pero es también el más difícil. Como escritora eres la dueña de todo; si una línea no funciona, puedes reescribirla, si una parte queda poco elegante, puedes cambiarla. Como actriz, coges lo que se te da y tienes que racionalizar por qué esa línea o parte saldría de ti como ser humano. Piensas de manera emocional y tratas el guión como si fuera verdad, añades tu personalidad al molde de las palabras. Curiosamente, cuando me puse ese sombrero de actriz descubrí cosas sobre el personaje en las que nunca pensé mientras escribía, así que es muy interesante.

P: ¿De qué manera la información sobre Thedas dio forma a tu creación y representación de Tallis? ¿En qué se parece o se diferencia esta del elfo o del pícaro arquetípicos de *Dragon Age*?

FD: La información de *Dragon Age* fue vital para mí. Estudié el mundo durante unos meses antes de acercarme siquiera el bolígrafo al papel. A veces no podíamos conseguir todos los detalles físicos con exactitud debido al presupuesto y al alcance de una serie web, pero traté de reflejar a todos los protagonistas como si fueran personajes jugadores del videojuego, e intenté que las historias pudieran estar sacadas de misiones secundarias del mismo. El punto de vista de Tallis es diferente de todo lo que hemos visto antes en que nunca se han representado otras razas viviendo bajo la senda del qun. Aprender más cosas del saber del qun, la manera en que alguien que no fuera una fanática podía funcionar en esa sociedad tan estricta, me resultó inmensamente interesante. Ella es extremadamente pragmática, con su propio interés por encima de todo, (y aunque) su moralidad cambia en función de sus objetivos generales, en el fondo está alineada con el bien, incluso pese a que intenta evitarlo.

P: ¿Qué quiere Tallis? ¿Por qué podría unirse (¡o enfrentarse!) a los aventureros en otras búsquedas a través de Thedas?

FD: Tallis quiere preservar su propia libertad para existir de la forma que ella desee, y cambiará sus planes inmediatos basándose en ese plan general. Le resulta complicado seguir órdenes o hacer cosas a la manera de otra gente (incluidos sus superiores). Pero muy en el fondo creo que es mucho más espiritual de lo que deja entrever. Ella cree en el qun como la única manera en que un elfo puede existir plenamente en la sociedad de Thedas. La naturaleza igualitaria de la sociedad del qun es la más justa en su opinión, así que aunque hay desventajas que no dudará en admitir, es lo mejor que puede hacer y defenderá su forma de vida ante las demás.

P: ¿Algún consejo para jugadores y DJ que intenten ponerse en el papel de Tallis? ¿Alguna pauta respecto a su estilo, métodos o comportamiento?

FD: Tallis pelea sucio. Siempre espero que ella dé el primer golpe, que empiece una pelea para crear una distracción, que ponga a otro jugador en la trayectoria de una espada, etc. Todo ello con una sonrisa pícaro. Rompe las reglas y no se disculpa por ello. Caótica Neutral sin duda. :)

DRAGON AGE

TRASFONDO

"Puede que sea qunari, pero fui criada como elfa".

-Tallis, *Dragon Age: Redemption*

Nació como elfa de ciudad. En lo que queda del depravado y antaño vasto Imperio de Tevinter, los elfos pueden ser esclavizados legalmente. Sus padres la vendieron como esclava para escapar de sus deudas, engordar sus bolsillos o simplemente librarse de ella. Tal vez fuera fácil para ellos, tal vez no; el resultado fue el mismo. Fue una elfa esclava, obligada a servir en el sórdido imperio de Tevinter, donde las esperanzas de una esclava son mínimas.

La salvación llegó con el qun. Ella adoptó sus creencias, convirtiéndose así en una qunari. Se unió al qun como viddithari, pero sus superiores pronto se dieron cuenta de su potencial. La orden religiosa llamada Ben'Hassrath la introdujo en sus estrictas filas, donde los qunari sirven como algo parecido a consejeros espirituales y supervisores del comportamiento.

Le dieron el nombre de Tallis. Como todas las designaciones qunari, es tanto un nombre como un título. Significa "resolver".

No siempre ha sido Tallis, y puede que no siempre vaya a serlo. Su nombre es su función, y ella siempre ha sido Athlok (una trabajadora corriente) además de una solución a menudo astuta y a menudo violenta a los problemas de los qunari. Pero no es perfecta. Ya ha sido degradada una vez en la jerarquía del qun, de Tallis a Athlok, y aún es posible que caiga o ascienda en el futuro.

Como Tallis, se ha enzarzado con templarios, magos y monstruos. Aunque otrora vivió en el interior del Imperio de Tevinter, también se ha hecho un nombre en las Marcas Libres, donde tuvo tratos con el campeón de Kirkwall.

A lo largo de todas sus aventuras, nunca ha olvidado las lecciones de su pasado. Es una criatura extraña, y su perspectiva única le da una ventaja que sabe cómo utilizar bien, en batalla o en conversación. Oculta sus pesares y ahoga sus miedos con su astucia, pero no es estúpida. Pelea sucio, pero no carece de honor.

No obstante, pese al equilibrio y el orden del qun, predecir el futuro de Tallis presenta tanta dificultad como la que ha experimentado su pasado para sobrevivir. ¿Quién sabe dónde volverá a entrar en la historia de la Era del Dragón?

OTRAS AVENTURAS

Tallis es un gran personaje para dar lugar a nuevas aventuras... o complicar otras que ya estén en curso. Al ser un personaje dinámico e impulsivo respaldado por el poder de los qunari, dispones de muchas opciones a la hora de involucrar a Tallis en tus propias aventuras caseras. Sus misiones normalmente provienen de los qunari y, siendo Tallis, su tarea consiste en resolver problemas. Sin embargo, resolver un



problema a menudo da lugar a otro. Trabajar para los qunari suele significar entrometerse en los asuntos de los extranjeros, pues sus caóticas interacciones son una fuente común de problemas para los qunari. El qun dice que la pelea es una ilusión, pero Tallis se ve rodeada a menudo por individuos que parecen sordos al qun.

Si los Personajes Jugadores de tu campaña son nuevos aventureros, tal vez una Tallis de bajo nivel aparezca ante ellos y les pida su ayuda para completar una peligrosa misión en un momento temprano de su carrera, cuando es Tallis por primera vez. Quizá necesite guías locales que la acompañen a algún territorio infestado de monstruos. Puede que busque gente que conozca los detalles de las luchas por el poder en la zona para ayudarla a acercarse a un objetivo de asesinato, tanto si admite que ese es su fin como si no.

Si tus PJ ya son héroes bien establecidos, ella podría venir buscándolos a ellos directamente, como parte de alguna importante misión; esta es esencialmente la premisa de la alianza de Tallis con Hawke en *La marca de la asesina*. Tus PJ podrían tener ya una relación con los qunari o incluso contar con uno en su grupo, lo que enriquecería o complicaría de manera natural su dinámica social con Tallis. Tal vez su reputación los precede en Thedas.

Considera cuidadosamente también la diferencia entre lo que los *jugadores* saben de Tallis y lo que es probable que sus *personajes* conozcan. A ella no le interesan los legendarios actos de heroísmo ni la gran fama; es una asesina al servicio de una cultura extranjera. Utiliza eso a favor de tu aventura, retando a los jugadores a que reflejen a sus personajes como si supieran poco o nada sobre Tallis.

En términos de juego, una tirada exitosa de **Astucia (Qun)** con **NO 13** le dirá a un personaje que "Tallis" es un título qunari para los miembros del Ben'Hasrath, una orden casi religiosa de consejeros espirituales y policía social. Un éxito con un 5 o un 6 en el dado dragón reconoce específicamente a Tallis como una asesina qunari. Cualquier otra cosa requerirá el talento **Contactos** y una tirada de **Comunicación (Persuasión)**; empieza con un **NO de 18** y modifica la dificultad si la reunión tiene lugar

después de una aventura destacable de Tallis en la zona (por ejemplo, si los PJ se encuentran en los alrededores de Kirkwall) o debido a otros factores razonables, tales como:

CIRCUNSTANCIA	MODIFICADOR AL NO
EL PJ ES DE TEVINTER	NO -1
EL PJ ES UN ELFO DE CIUDAD	NO -1
EL PJ ES UN QUNARI	NO -2

Alternativamente, Tallis podría estar firmemente ligada a la historia o el destino de los PJ en la versión de Thedas de tu campaña. Puede que decidas que tu campaña está ambientada en un momento temprano de la carrera de Tallis y que dirijas una historia retrospectiva de alguna clase sobre sus primeras aventuras en la que los PJ tengan un impacto importante en su vida. Puede que Tallis y un PJ tengan en común una historia como esclavos, ¡e incluso como qunari con la misma función!

TALLIS Y TEMA

El relato de Tallis supone un hito en la saga de Dragon Age. Antes de su historia, las fricciones entre los qunari estaban ocultas en gran medida para los personajes ajenos a dicha sociedad. A través de Tallis, nosotros, la audiencia, llegamos a entender muchas más cosas sobre los qunari. Si Tallis se encuentra con tus PJ, prepárate para revelar un poco de información sobre los qunari a través de Tallis... o para tener una respuesta astuta que evada las preguntas que se realicen sobre ellos.

Dado que la cultura qunari choca con la fereldena, Tallis representa tanto las cosas buenas como las malas que resultan de ello. Por un lado, ha pasado de la pobreza a la aventura, de la esclavitud al poder, a través de un camino de duros entrenamientos; se ha convertido en una parte vital de algo más grande que ella misma. Por el otro lado, su papel crucial ocasiona que se vea envuelta en peligro y derramamiento de sangre a cada momento, y ha descubierto que el qun no es tan fácil de seguir como ella podría haber supuesto. Aun así, sabe que para mucha gente el qun es una verdadera mejora respecto a su anterior lugar en la vida. Eso puede ser difícil de aceptar para los nativos de Thedas.

CRÉDITOS



Rostros de Thedas: Tallis es ©2011 Green Ronin Publishing, LLC. Todos los derechos reservados. Ninguna referencia a otro material protegido por copyright constituye en modo alguno una vulneración de los derechos de sus propietarios.

©2011 Electronic Arts Inc. EA y el logotipo de EA son marcas registradas de Electronic Arts Inc. BioWare, el logotipo de BioWare y Dragon Age son marcas registradas de EA International (Studio and Publishing) Ltd. El resto de las marcas comerciales son propiedad de sus respectivos propietarios.

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

Green Ronin Publishing

3815 S. Othello St. Suite 100, #304 Seattle, WA 98118

Email: custserv@greenronin.com Web Site: greenronin.com

GUION Y DESARROLLO: Will Hindmarch

EDICIÓN: Chris Pramas

DISEÑO GRÁFICO: Hal Mangold

ILUSTRACIONES INTERIORES: Leroy Chen, Nate LaMartina, Matt Rhodes

EDITOR, DISEÑO DE DRAGON AGE RPG: Chris Pramas

EDITORIAL GREEN RONIN: Bill Bodden, Joe Carriker, Will Hindmarch, Steve Kenson, Jon Leitheusser, Nicole Lindroos, Hal Mangold, Chris Pramas, Rich Redman, Evan Sass y Marc Schmalz

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES A Felicia Day, Matthew Goldman, Mike Laidlaw, Alexander Tolstopyatov, Dmitry Vorobyov, Dmitry Sachiyanys y Alexander Chesnokov



TALLIS		PICARA DE NIVEL 1	
ESTADÍSTICAS INICIALES DE TALLIS.			
ATRIBUTOS (CONCENTRACIONES)			
3	ASTUCIA		
2	COMUNICACIÓN* (ENGAÑO)		
2	CONSTITUCIÓN		
3	DESTREZA* (INICIATIVA, SIGILO)		
1	FUERZA		
0	MAGIA		
2	PERCEPCIÓN*		
2	VOLUNTAD		
VALORES DE COMBATE			
VELOCIDAD	SALUD	DEFENSA	ARMADURA
15	30	13	3
ATAQUES			
ARMA	ATAQUE	DAÑO	
DAGAS	+3	1D6+2	
ESPADAS CORTAS	+3	1D6+3	
APTITUDES			
APTITUDES DE CLASE: Armadura de pícaro, Puñalada.			
TALENTOS: Exploración (Aprendiz).			
GRUPOS DE ARMAS: Arcos, Bastones, Hojas ligeras, Pelea.			
EQUIPO			
ARMADURA DE CUERO LIGERA, DAGAS, ESPADAS CORTAS.			

Las historias relacionadas con Tallis también suelen girar en torno a cuestiones de lealtad y traición. Sin revelar detalles de la trama de *La marca de la asesina* o de *Redemption*, basta decir que cuando los asesinos entran en escena, a menudo existe la traición en alguna parte. Tanto si forma alianzas incómodas y pasajeras a fin de resolver los problemas que tiene ante ella como si le corta la garganta a algún traidor mortífero, Tallis casi nunca puede confiar verdaderamente en aquellos con los que ha de trabajar. Similarmente, estos deberían cuidarse de esperar que ella sea algo distinto de lo que es; Tallis es astuta, efectiva y tramposa.

ESTADÍSTICAS EN EL JUEGO DE ROL

Tallis es un personaje experimentado cuando aparece por primera vez en *La marca de la asesina* y en *Redemption*, de modo que hemos incluido estadísticas de juego para ella a nivel 10. No obstante, puede que algunos jugadores y DJ quieran especular acerca de la historia de Tallis durante la partida, o incluirla en los días tempranos de una campaña arquetípica del juego de rol de *Dragon Age*, así que también hemos incluido estadísticas para una Tallis de nivel 1.

TALLIS		PICARA DE NIVEL 10	
ESTADÍSTICAS AVANZADAS DE TALLIS.			
ATRIBUTOS (CONCENTRACIONES)			
5	ASTUCIA (SABER ARCANO, QUN)		
4	COMUNICACIÓN* (ENGAÑO, INVESTIGACIÓN, PERSUASIÓN)		
2	CONSTITUCIÓN (CORRER)		
5	DESTREZA* (ACROBACIA, HOJAS LIGERAS, INICIATIVA, SIGILO)		
2	FUERZA		
0	MAGIA		
3	PERCEPCIÓN* (VER)		
3	VOLUNTAD (CORAJE)		
VALORES DE COMBATE			
VELOCIDAD	SALUD	DEFENSA	ARMADURA
17	84	15	3
ATAQUES			
ARMA	ATAQUE	DAÑO	
Dagas	+7	1d6+3	
Espadas cortas	+7	1d6+4	
APTITUDES			
PROEZAS PREDILECTAS: Ataque relámpago (2 PP), Atravesar armadura (1 PP), Eso me hace preguntarme (2 PP).			
APTITUDES DE CLASE: Amago, Armadura de pícaro, Letalidad, Pelea sucia, Puñalada.			
TALENTOS: Asesino (Maestro), Combate con armas arrojadizas (Experto), Combate con dos armas (Experto), Exploración (Aprendiz)			
GRUPOS DE ARMAS: Arcos, Bastones, Hojas ligeras, Pelea.			
EQUIPO			
ARMADURA DE CUERO LIGERA, DAGAS, ESPADAS CORTAS.			

Los personajes adaptados de los videojuegos de *Dragon Age* al juego de rol de *Dragon Age* no salen con aptitudes y estadísticas idénticas, obviamente; cada uno se concentra en un estilo de juego diferente. Por ejemplo, muchas de las aptitudes destacadas de Tallis se corresponden bien con las concentraciones y los talentos de nuestro juego, pero no todo se transporta directamente desde *Dragon Age II* hasta el juego de rol de mesa.

Estas estadísticas han sido diseñadas utilizando la **Caja Básica** y la **Caja Intermedia** del juego de rol de *Dragon Age*. Con dichas cajas y las estadísticas de nivel 1 aquí presentadas, puedes subir fácilmente de nivel a una versión alternativa de Tallis para emplearla en tu campaña.