

ODIO

“Odio” es una aventura corta para Dragon Age que puede intercalarse en el curso de cualquier campaña o servir como inicio para una. Se trata de una aventura muy sencilla y lineal con algunos combates e interacción social. Como DJ puedes ajustar y cambiar cualquier cosa para que encaje mejor en tu campaña o con tu grupo.

ESTRUCTURA EN 3 ACTOS.

“Odio” sigue una estructura clásica en 3 actos: introducción, nudo y desenlace.

Introducción:

En la introducción los personajes ayudan a una joven dalishana en apuros. Al hacerlo ganan la hospitalidad del clan Orohel. Durante la noche pueden charlar e integrarse con los elfos.

Nudo:

Al amanecer aparecerá un escuadrón de soldados culpando a los elfos por la desaparición de la hija del bann local en el cercano pueblo de Jutever. Los personajes tendrán que mediar en el conflicto. El capitán de la guardia pedirá a los personajes que encuentren a la chica o tomarán represalias contra los elfos.

Los personajes encontrarán rastros de un grupo que se dirigía al este hacia una vieja capilla abandonada.

Desenlace:

Al entrar en la vieja capilla, los personajes encontrarán a varios bandidos muertos y descubrirán que los bandidos habían asesinado y violado a la chica y su cuerpo ha sido poseído por un Demonio de la Cólera, convertido en un Cadáver Colérico. Tendrán que luchar con ella y liberarla.



INTRODUCCIÓN

Ganchos para los personajes.

Elfo Dalishano

Si alguno de tus personajes es un Dalishano puede ser parte del clan Orohel. En este caso, la Guardiana del clan, una elfa mayor llamada Lainiel, informará al personaje que Ailara (su hija) ha salido de caza y no ha regresado. Aunque Ailara es una buena cazadora teme que le haya podido pasar algo. Lainiel organizará un grupo para buscarla y al personaje le tocará bajar por la cañada sur, que es donde está Ailara. Allí puede encontrar al resto de personajes.

Otros

Si en el grupo hay algún mago, el resto del grupo pueden ser mercenarios que lo han acompañado a llevar un mensaje del círculo (con el personaje mago) a casa de Hynuar Killeen, un antiguo maestro del Círculo retirado. Los personajes vienen de regreso. Mientras pasan cerca de la cañada sur, escuchan los aullidos de los lobos y creen escuchar el grito lastimero de Ailara.

El DJ puede adaptar el comienzo de esta aventura para que se adapte mejor a su grupo.



UNA DONCELLA EN APUROS (ESCENA DE COMBATE).

"La zona, una cañada próxima a una zona de monte bajo, está plagada de espinos y matorrales de aspecto agreste. Alguna encina retorcida y solitaria completa el cuadro de un paisaje duro. El camino sigue junto al lecho de un riachuelo que discurre hacia el este. De pronto, la brisa parece arrastrar gritos y aullidos."

Si alguno de tus personajes es un Dalishano buscando a Ailara llegará desde otro lado y no tendrá que cruzar el río.

Si los personajes se dirigen a la zona donde han escuchado los gritos tendrán que cruzar el río lo que puede requerir una tirada avanzada de CONSTITUCIÓN (NADAR) con un umbral de éxito de 5 y un NO de 11. Continuarán por la cañada unos 200 metros hasta una grieta. Verán en ella a una joven dalishana (se trata de Ailara) que lucha frenéticamente por liberarse de una telaraña de grandes dimensiones. Ella blande un cuchillo curvo de grandes dimensiones para mantener alejada a la araña, pero en un relámpago la araña la muerde en el brazo y ella queda paralizada e indefensa. En función del número y poder de los personajes habrá 1 ó 2 arañas gigantes. Si tu grupo es novato y son 4 o menos, con una araña será suficiente desafío. Sin son 5 o más o ya tienen cierta experiencia puedes considerar poner una segunda araña.

¡Truco!

Si has puesto una segunda araña y dudas sobre si el grupo será capaz de acabar con ella, haz que caiga derrotada al primer golpe, se supone que Ailara ya la ha herido mientras se defendía por su vida.

Los personajes pueden entonces liberar a Ailara que poco a poco recuperará la movilidad tras el efecto del veneno. Entonces contará a los personajes que había salido de caza y persiguiendo una liebre resbaló por el terraplen hasta la cañada de las arañas. Se sentirá muy avergonzada de su torpeza y agradecida por la ayuda de los personajes. Ailara está malherida, y pedirá a los personajes que la lleven hasta el campamento donde podrán disfrutar de la hospitalidad de su clan.

LA CARAVANA DE LOS ELFOS (ESCENA SOCIAL).

Si los personajes aceptan, Ailara los guiará monte arriba hasta un robledal espeso. Y en medio de él, en un claro, encontrarán el campamento del clan Orohel. El campamento son 6 Araveles, grandes carretones cubiertos y decorados que sirven de casas rodantes a los clanes dalishanos. Junto al campamento pastan tranquilamente las hallas, una especie de venados blancos que tiran de los araveles. Antes de que los personajes den un paso en el interior del campamento aparecerán 4 elfos dalishanos armados hasta los dientes que los apuntarán con

arcos junto con una mujer elfa de aspecto mayor que hablará en élfico con Ailara.

Si alguno habla élfico entenderá que son los centinelas y están preocupados por los personajes. Ailara explicará lo ocurrido rápidamente. Aún así, recibirá una buena reprimenda de su madre, que no terminará de fiarse de los personajes. Aún así, agradecidos por haber salvado a Ailara, ofrecerán a los personajes su hospitalidad. En el campamento hay una veintena de elfos, 4 familias en total. Los personajes podrán socializar con los elfos. Aunque un poco suspicaces al principio, si los personajes no demuestran hostilidad, se mostrarán amables con ellos. También podrán comerciar, los elfos poseen cualquier pieza normal de equipo de aventurero.

Los elfos asarán un cabritillo e invitarán a los personajes a compartirlo con ellos. Servirán vino e hidromiel, tomates fritos, queso de leche de halla, y frutos secos. Si los personajes están de humor podrán compartir historias junto al fuego. Ailara puede ser un objetivo romántico para alguno de tus personajes. O puedes desarrollar un poco algún otro pnj elfo para este propósito si es adecuado con tu grupo y el tono de tu partida. Deja que los personajes disfruten y descansen.

NUDO

“El sol tiñe con rosados dedos el cielo mientras poco a poco despunta en el este. El aire de la mañana es frío y os cala los huesos.

De pronto se escuchan gritos que rompen la tranquilidad de la mañana y los elfos se ponen en guardia.”

LOS SOLDADOS

(ESCENA SOCIAL O DE COMBATE)

Por la ladera de la colina sube un grupo de jinetes bien armados y pertrechados que irrumpen en el campamento. Los elfos asustados se reúnen tras en el centro y se encaran con los jinetes, furiosos y asustados. El número de jinetes estará entre 40 y 50. Cualquiera de tus

personajes sabrá que un enfrentamiento con ellos debería ser un suicidio.

Si los personajes se aproximan a investigar, los humanos los mirarán con suspicacia. El líder de la patrulla, Turion hará de portavoz y explicará que anoche secuestraron a la hija del Bann local, una muchacha de cabellos rubios llamada Juninanna, en el cercano pueblo de Jutever. Un testigo vio a un elfo rondando por el pueblo y unos viajeros que se habían cruzado con la caravana les dijeron hacia dónde se dirigían los dalishanos.

Los personajes no han visto a ningún elfo alejarse de la caravana y Lainiel asegura que ninguno de los suyos haría algo semejante.

Esta escena puede ser bastante tensa, la gente gritará constantemente, unos acusando y otros ofendidos por la acusación, los ánimos se encrespan a cada momento. Los personajes pueden intentar calmar los ánimos hablando con la gente, para ello pueden realizar una tirada avanzada de COMUNICACIÓN (la concentración depende de cómo enfoquen los personajes la situación) con un umbral de éxito de 8 y un NO de 13. Tal vez tus personajes quieran hacer una demostración de fuerza para intimidar a los humanos o de habilidad mágica. Es este caso pueden intentar una tirada de FUERZA o MAGIA (usando una concentración adecuada) con un NO de 18. Si los personajes no consiguen evitar la pelea, estallará una batalla entre los elfos y los humanos, que atacarán a los personajes (por haber estado con los elfos).

Si los personajes consiguen evitar la pelea, Turion hará un trato con ellos. Pedirá a los personajes que ayuden en la búsqueda de la muchacha para demostrar la inocencia de los elfos. Si no aparece en 24 horas, volverán y arrasarán el campamento. Para evitar que los elfos levanten el campamento pedirá un rehén. Ailara se ofrecerá voluntariamente. Y Turion y los suyos se marcharán con ella. Los personajes pueden acompañarles hasta la granja de la que desapareció Juninanna y comenzar a buscar.

BUSCANDO A JUNIANNA (ESCENA DE INVESTIGACIÓN)

Junianna se encontraba recogiendo manzanas de un pequeño huerto en una granja a las afueras de Jutever. En el huerto, se pueden ver claramente pisadas de muchas botas y el cesto en el suelo con las manzanas desparramadas. Los hombres de Turion ya han pisoteado todo, por lo que si los personajes quieren rastrear desde aquí tendrán que superar una tirada de PERCEPCIÓN (Rastrear) con un NO de 16.

Si los personajes no encuentran un rastro claro, pueden simplemente buscar por los alrededores. Una nueva tirada de PERCEPCIÓN (Ver o Buscar), les permitirá encontrar un trozo de vestido enganchado en una zarza. Allí hay un rastro claro de caballos que se dirigen al norte.

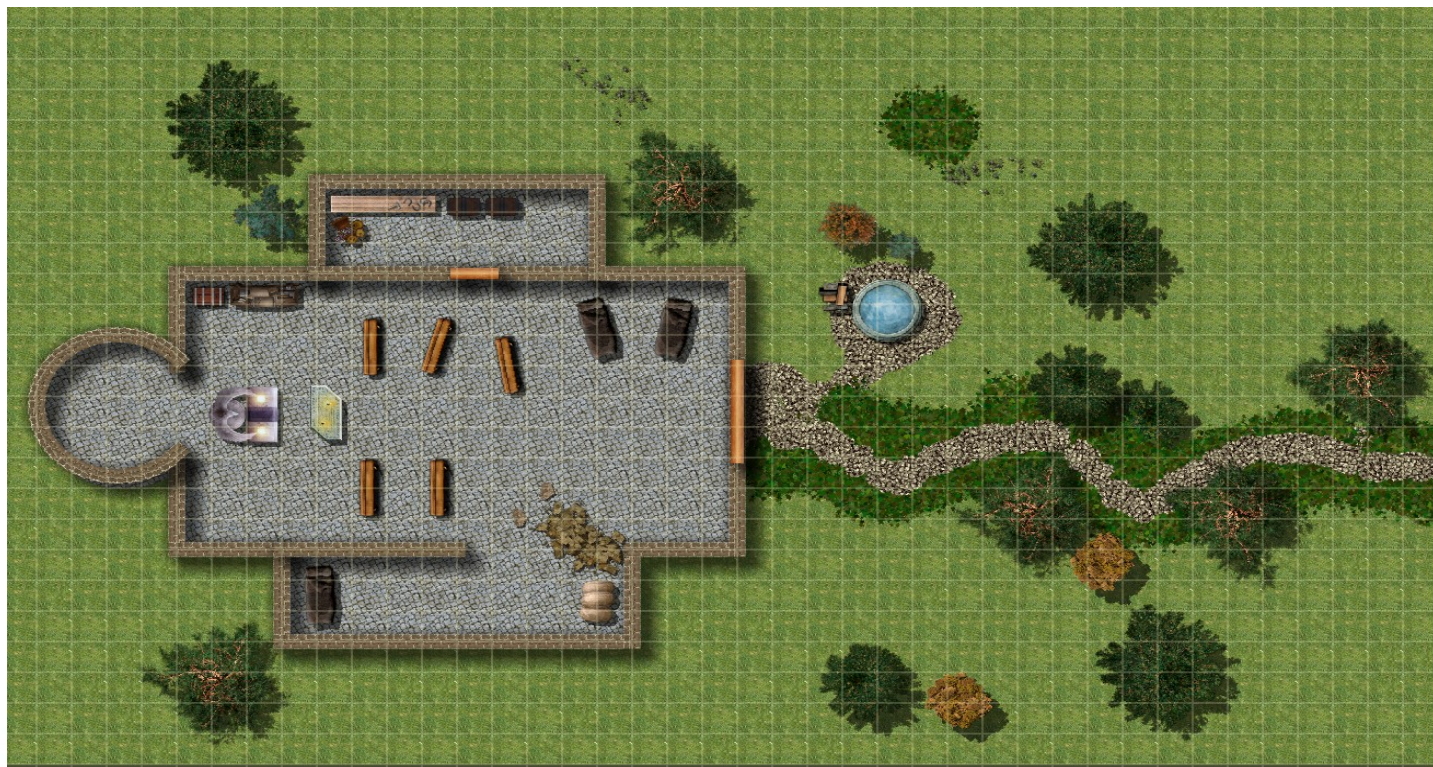
DESENLACE

“El rastro se dirige hasta una vieja capilla abandonada en lo alto de una colina. En la distancia, un caballo sin jinete se aleja a galope hacia el norte dejando tras de sí una estela de polvo. Un grito inhumano parece venir desde el viejo edificio”.

LUCHA EN LA CAPILLA (ESCENA DE COMBATE)

La vieja capilla ha sido el escenario de una escena brutal. Un grupo de bandidos (que incluía un elfo) secuestró a la joven Junianna, uno tras otro la violaron y por último la torturaron y estrangularon. Un Demonio de la Cólera poseyó el cadáver mientras los bandidos se emborrachaban. Convertido el cuerpo en un Cadáver Colérico, ataca a los bandidos.

Cuando los personaje se aproximan escuchan gritos que provienen del interior. En la lejanía no sabrían decir si son gritos de mujer, en realidad son los gritos de los bandidos al ser asesinados unos tras otro. Tus personajes pueden creer que Junianna sigue viva y que necesita ayuda y correr en su auxilio sólo para entrar en la capilla y encontrar una escena dantesca. El interior está lleno de sangre y los cadáveres destrozados de los bandidos. Tras el altar, con los rasgos totalmente destrozados por la tortura y la cólera, Junianna atacará con un grito a cualquiera que entre en la capilla.



EPÍLOGO

Si los personajes derrotan al Cadáver Colérico podrán hacerse con el botín de los bandidos, cerca de 300 monedas de plata en monedas y joyas.

Los personajes pueden ahora llevar los restos de Junianna a Turion y explicar lo sucedido. Turion mandará algunos hombres a comprobar la historia de los personajes, visitando la vieja capilla y tras eso, dejará libre a Ailara. Aún así recomendará a los elfos que abandonen la zona lo antes posible.

REPARTO

Ailara

Una joven dalishana de caracter amable y pícaro. Ailara es risueña, y descarada (lo que choca con el tono solemne de su madre Lainiel (Guardiana del clan Orohel). Ailara es atlética, con grandes ojos azules y cabellos castaños que suele recoger en trenzas muy elaboradas. Tiene un tatuaje facial que refleja su veneración a los antiguos dioses.

NOMBRE	AILARA			VELOC.	INICIATIVA
CLASE/NIVEL	PÍCARA / 1			15	+3
ASTUCIA	COMUNICACION	CONSTITUCION	DESTREZA		
+2	+3	+1	+3		
FUERZA	MAGIA	PERCEPCION	VOLUNTAD		
+1	0	+1	+1		

NOMBRE	SOLDADOS			VELOC.	INICIATIVA
CLASE/NIVEL	GUERREROS / 1			12	+2
ASTUCIA	COMUNICACION	CONSTITUCION	DESTREZA		
0	+1	+2	+2		
FUERZA	MAGIA	PERCEPCION	VOLUNTAD		
+2	0	+1	+1		

Turion

Turion es un soldado extricto de aspecto rudo y marcial. Pelo a cepillo, barba cortada a cuchilla, cicatrices y marcas de viejas batallas, su aspecto es peligroso.

NOMBRE	TURION			VELOC.	INICIATIVA
CLASE/NIVEL	GUERRERO / 3			12	+2
ASTUCIA	COMUNICACION	CONSTITUCION	DESTREZA		
+4	+2	+4	+2		
FUERZA	MAGIA	PERCEPCION	VOLUNTAD		
+5	0	+1	+1		

Lainiel

Lainiel es la Guardiana del clan Orohel. Su cabello blanquecino enmarca un rostro severo y unos gélidos ojos azules que parecen atravesar a quien mira. Su tatuaje facial refleja su veneración a los dioses antiguos.

Soldados

Se trata de soldados humanos con Espadas, Lanzas y Armaduras de Cuero. Tienen mal carácter y no se andan con bromas.

NOMBRE		ARAÑA GIGANTE		SALUD	
CLASE/NIVEL				35	
ASTUCIA	-2				
COMUNICACION	-1				
CONSTITUCION	3				
DESTREZA	4	MORDISCO, SIGILO			
FUERZA	3	INTIMIDACIÓN, SALTAR			
MAGIA	0				
PERCEPCION	3	TACTO			
VOLUNTAD	1				

ARMA	ATAQUE	DAÑO	VELOCIDAD
Mordisco	+6	2d6+3	14
			DEFENSA
			14
			ARMADURA
			5

NOTAS

EQUIPO

APTITUDES

Proezas Predilectas: Derribo y Mordedura Venenosa
Exoesqueleto: Valor de armadura 5 puntos.
Mordedura Venenosa: Se trata de una Proeza de 2.p.p que le permite inyectar veneno paralizante (-2 a Destreza) en la víctima hasta que reciba un hechizo de curación o el final del encuentro.
Telaraña: Puede emplear una acción para lanzar una telaraña a un enemigo visible hasta a 12 metros de distancia. El objetivo debe superar una tirada de DESTREZA (ACROBACIA) con un NO 11 o quedar inmobilizado. Puede liberarse con una tirada de FUERZA (FORTALEZA) con un NO de 13. Otra persona puede liberarlo de la misma manera.
Trepamuros: Puede caminar por paredes y techos

NOMBRE		CADAVER COLÉRICO		SALUD	
CLASE/NIVEL				40	
ASTUCIA	1				
COMUNICACION	-2				
CONSTITUCION	4	VIGOR			
DESTREZA	0				
FUERZA	4	GARRAS, INTIMIDACIÓN			
MAGIA	2				
PERCEPCION	0				
VOLUNTAD	2				

ARMA	ATAQUE	DAÑO	VELOCIDAD
Garras	+6	1d6+6	8
			DEFENSA
			10
			ARMADURA
			0

NOTAS

EQUIPO

APTITUDES

Proezas Predilectas: Desarmar y Estrangular
Desgarrado por la Locura: Supera automáticamente cualquier tirada de VOLUNTAD (MORAL).
Estrangular: Proeza de 3 p.p. La víctima sufre 1d6 puntos de daño penetrante. En su turno puede intentar zafarse con una tirada de FUERZA (FORTALEZA), si falla sufre otros 1d6 de daño penetrante. En cada turno, el cadáver puede seguir estrangulando con una acción mayor si supera una tirada de FUERZA (FORTALEZA), si falla, la víctima se zafa, si tiene éxito causa daño: 1d6 puntos de daño penetrante.