

# DRAGON AGE™



## GUÍA DE INICIO DE DRAGON AGE

JUEGO DE ROL DE FANTASÍA OSCURA





25 KM  
1 CM — 10 KM

Alas  
Marcas Libres

Pináculo

Mar del  
Despertar

El Litoral

Colinas Occidentales

Camino del Norte

Rio Hater

Camino Imperial

Muelles del lago Calenhad

Torre del Círculo

Rio Dane

Orzammar

Paso de Gherfot

Lago Calenhad

Ferelden

El Bannorn

Bosque de  
Brecilia

Ruinas

Corazón del bosque

Campamento  
dalishano

Linde Sur

Camino del Oeste

Lothering

Camino Imperial

Castillo de Risco Rojo

Pueblo de Risco

Ostagar

Colinas Southern

Pasadizo de  
Brecilia

Guaren

Océano  
Amaranthine

Espesura de Korcari

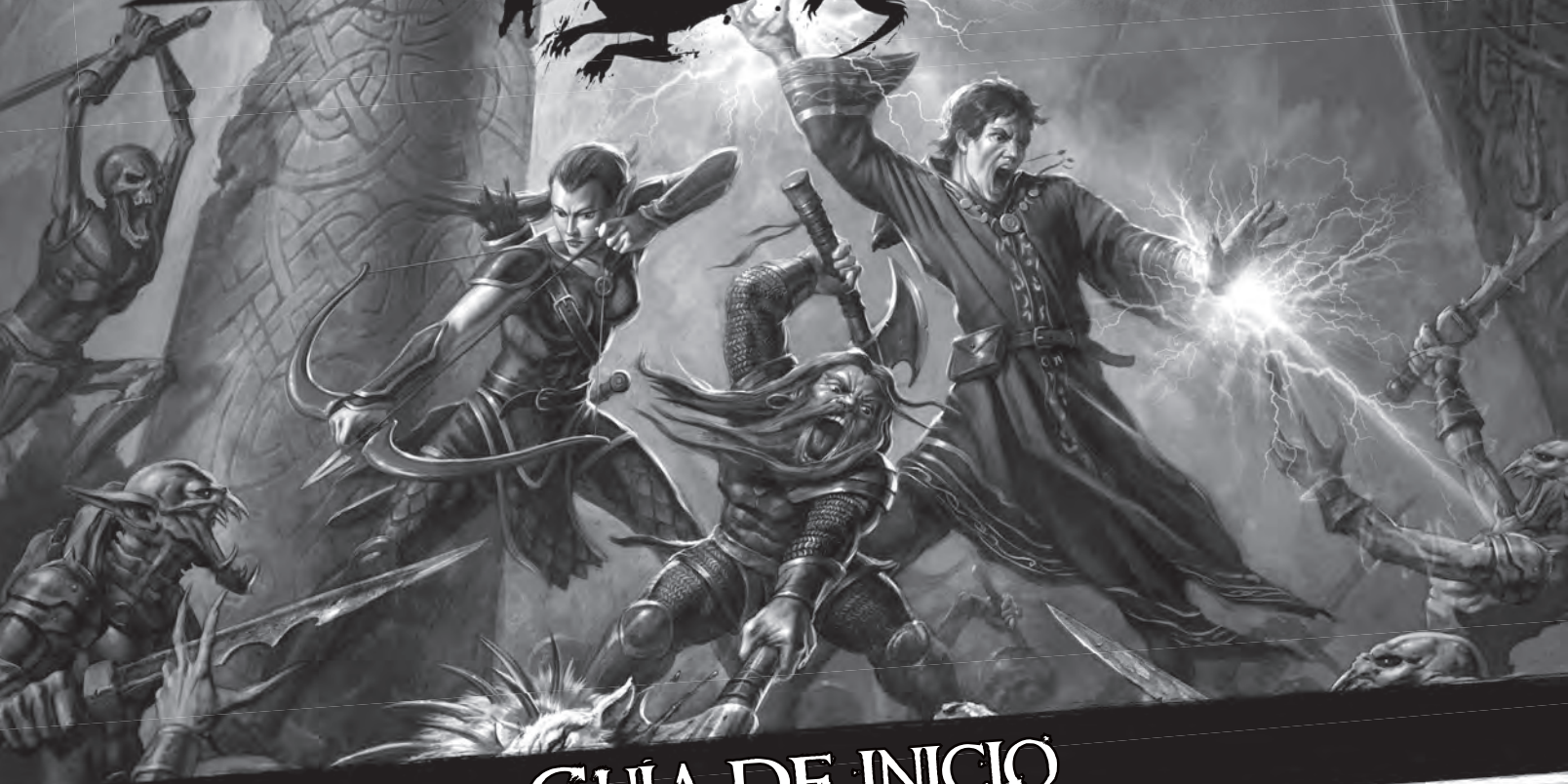
Territorios  
inexplorados

Montañas de la  
Espalda Helada





# DRAGON AGE™



## GUÍA DE INICIO JUEGO DE ROL DE FANTASÍA OSCURA

La Guía de inicio de *Dragon Age* 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.



# edge

WWW.EDGEENT.COM

### GREEN RONIN PUBLISHING

DISEÑO DE LA GUÍA DE INICIO: WALT CIECHANOWSKI

DESARROLLO: JEFF TIDBALL

EDICIÓN: EVAN SASS

DIRECCIÓN ARTÍSTICA Y DISEÑO GRÁFICO: HAL MANGOLD

ILUSTRACIÓN DE PORTADA: ALAN LATHWELL

CARTOGRAFÍA: TYLER LEE Y SEAN MACDONALD

ILUSTRACIONES INTERIORES: ANDREW BOSLEY, JASON CHEN, DAVID KEGG, SUNG KIM, MATT RHODES, MIKE SASS Y FRANCISCO TORRES

EDITOR, DISEÑO DE *DRAGON AGE RPG*: CHRIS PRAMAS

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

PRUEBAS DE JUEGO: ALEXANDER BELDAN, JEB BOYT, JASON DURALL, CHARLES FRANK, JOHNATHAN GREENE, EUGENE GUALTIERI, DAVE HANLON, ALEXIS KRISTAN HEINZ, JOHN ILLINGWORTH, DAN ILUT, ROBERT W.B. LLWYD, ADAM LUDWIG, MICHAEL MURPHY, NICK NUBER, MARK PHILLIPPI, TROY PICHELMAN, THOMAS M. REID, BOB ROEH, MATT RYAN, GREG SCHWEIGER, JESSE SCOBLE, JASON M. STROIK, DEANNA TOUSIGNANT, MAURICE TOUSIGNANT Y NATALIE WALLACE

### EDGE ENTERTAINMENT

TRADUCCIÓN: CARLES ALBA GRIS

EDICIÓN: DARÍO AGUILAR PEREIRA

MAQUETACIÓN: EDGE STUDIO

EDITOR: JOSE M. REY





## ¡BIENVENIDO A DRAGON AGE!

Lo que tienes en tus manos es una puerta de entrada al juego de rol de mesa, de lápiz y papel, de *Dragon Age*. Incluye todo lo que necesitas (reglas abreviadas, Personajes Jugadores heroicos y una aventura completa) para probar este aclamado juego de rol.

El juego de rol de *Dragon Age* está basado en el premiado videojuego de BioWare *Dragon Age: Origins* y en sus secuelas actuales y futuras. Si no sabes nada sobre *Dragon Age*, ante todo, ¡bienvenido! El equipo de Edge Entertainment esperamos que lo pases bien probando este juego de rol.

Esto es lo primero que deberías saber: *Dragon Age* es una ambientación de fantasía oscura. Su mundo, Thedas, no es un lugar de hadas y unicornios. Es un escenario tétrico y medieval que a menudo resulta brutal y a veces incluso injusto. Los Personajes Jugadores deben tomar con frecuencia difíciles decisiones morales en las que no existe una opción correcta, buena o clara. Los héroes de la ambientación, los Personajes Jugadores (PJ) empiezan en lo más bajo y deben demostrar su valía viviendo aventuras. No todos los desafíos pueden ser superados; en ocasiones, los héroes deberán optar por la discreción en lugar del valor. Los engendros tenebrosos, criaturas malignas que salen de lugares oscuros bajo tierra, acechan en Thedas. En algunas zonas, una Ruina sobrenatural corrompe la misma tierra, enfermando las cosechas y contaminando las aguas. A veces algún mentor o patrón ofrecerán su ayuda a los Personajes Jugadores de *Dragon Age*, pero incluso ellos suelen tener también sus propias prioridades.

Si ya estás familiarizado con los videojuegos de *Dragon Age*, lo que ya sabes del mundo de Thedas enriquecerá tu experiencia, pero debes tener en cuenta que encontrarás diferen-

cias entre la mecánica de los videojuegos y la de este juego de rol. Las cosas no siempre funcionarán como esperas.

Si ya estás familiarizado con el juego de rol de *Dragon Age*, tal vez porque poseas la Caja Básica o incluso porque ya hayas jugado antes, aún puedes aprovechar la aventura que se incluye aquí. Es un excelente escenario para introducir nuevos jugadores en el juego. El resumen presentado en la guía de inicio de las reglas del juego de rol también constituye una práctica referencia.

### QUÉ SE INCLUYE

Hay tres partes en esta guía de inicio. La primera es un manual condensado de las reglas del juego de rol de *Dragon Age*, incluyendo una hoja de referencia que los jugadores puedan tener a mano durante la partida. La segunda es una aventura llamada El rescate de un arl. La tercera es un conjunto de cinco Personajes Jugadores pregenerados.

### QUÉ MÁS NECESITARÁS

Como con la mayoría de juegos de rol, para utilizar esta guía de inicio necesitarás al menos dos personas, aunque lo mejor es que sean de cuatro a seis. Una de ellas será el Director de Juego (DJ) y las otras serán los jugadores. También necesitarás tras dados normales de seis caras. Idealmente, uno de los dados debería ser de un color distinto del resto. Además, te harán falta algunas copias de varias porciones de esta guía de inicio, pero ya hablaremos de eso más tarde.



# SI NUNCA ANTES HAS JUGADO A ROL

Si estás interesado en probar esto pero no tienes ni idea de qué va un juego de rol de mesa, no pasa nada. Jugar a rol es una de las cosas más divertidas que puedes hacer con tus amigos, pero enseñar los fundamentos del juego de rol va un poco más allá del propósito de esta guía de inicio. Coge el ordenador, inicia tu navegador y busca algo de información básica. La página de Wikipedia "Juego de rol" resulta un tanto árida, pero es tan buen punto de partida como cualquier otra cosa. O mejor aún, busca a un amigo que ya lo haya hecho antes y convéncelo para que te enseñe. Créenos, te encantará.

## ANTES DE JUGAR

Antes de que el grupo se reúna para jugar, el Director de Juego debería leerse toda esta guía de inicio, imprimir una copia de cada Personaje Jugador pregenerado y hacer las copias suficientes de la hoja de referencia para que cada jugador pueda tener una. Los otros jugadores pueden leer la sección de reglas de la guía de inicio si quieren, pero no deberían leer El rescate de un arl. También ayudarías a meter a los jugadores en el mundo si imprimes una copia de la página que describe el reino de Ferelden (justo a continuación) para que cada jugador pueda leerla también.

## LA HOJA DE PERSONAJE

Toda la información que un jugador necesita puede encontrarse en su hoja de personaje. Empezaremos nuestro paseo por la hoja de personaje de *Dragon Age* examinando su columna vertebral, los ocho atributos.

- La **ASTUCIA** es una medida de la inteligencia, los conocimientos y la educación del personaje.
- La **COMUNICACIÓN** engloba las competencias sociales del personaje, su habilidad en las interacciones sociales y su capacidad para tratar con la gente.
- La **CONSTITUCIÓN** es la vitalidad del personaje y su capacidad para resistir daños.
- La **DESTREZA** abarca la agilidad, la coordinación mano-ojo y la rapidez del personaje.
- La **FUERZA** define la potencia física del personaje.
- La **MAGIA** determina el poder arcano innato del personaje.
- La **PERCEPCIÓN** cubre todos los sentidos, así como la habilidad del personaje para interpretar estímulos sensoriales.
- La **VOLUNTAD** comprende la fortaleza mental, la disciplina y la confianza del personaje.

Cada uno de los ocho atributos se describe con un número que puede ser positivo o negativo. Una puntuación de 0 es el promedio para una persona corriente, es decir, no heroica, de Thedas.

## SOBRE LAS REGLAS CONDENSADAS

Las reglas condensadas que se presentan en la *Guía de inicio de Dragon Age* cubren todos los fundamentos, pero deberías tener en cuenta que muchas reglas incluidas en el juego completo se han dejado fuera de aquí. Por ejemplo, no se incluye ningún sistema para la creación de personajes. Además, muchas reglas han sido simplificadas o estrechadas para su uso en un único contexto.

Si vas a dirigir **El rescate de un arl** con las reglas completas de *Dragon Age*, deberías tratarlas como el sistema definitivo. Algunas tiradas de la aventura no indican concentraciones que de otro modo resultarían relevantes por el mero hecho de que ninguno de los PJ pregenerados las poseen. Otras áreas, particularmente el lanzamiento de hechizos, se han visto resumidas aquí.

Algunos atributos contienen una o más palabras en su recuadro. Estas son las concentraciones, que representan áreas de especial pericia que se inscriben dentro del atributo correspondiente. Generalmente, estas concentraciones son autoexplicativas. Por ejemplo, los personajes con la concentración Persuasión son especialmente buenos a la hora de utilizar su atributo de Comunicación para persuadir a alguien.

Es importante destacar que los personajes no necesitan obligatoriamente disponer de una concentración para intentar algo. Por ejemplo, los personajes sin Persuasión siguen pudiendo intentar persuadir a la gente; simplemente, utilizan su valor de Comunicación sin ninguna bonificación adicional. Una concentración tan solo representa un beneficio añadido para los personajes que cuentan con una aptitud o entrenamiento especial.

Cuando los atributos y las concentraciones aparecen escritos en las reglas o en una aventura, la concentración sigue a su atributo. Por ejemplo, puede que leas "Comunicación (Persuasión)" o "Percepción (Ver)".

A continuación, también verás otros números en tu hoja de personaje.

- La **VELOCIDAD** gobierna lo rápido que puede desplazarse tu personaje. Las acciones de movimiento y carrera (consulta la sección **Acciones**) emplean la Velocidad para determinar la distancia que puedes recorrer durante tu turno.
- La **DEFENSA** es el número objetivo (NO) que tu adversario debe sacar en la tirada para golpear a tu personaje en combate. Más adelante se habla en mayor detalle de los números objetivo.
- El **VALOR DE ARMADURA** mide la protección física de tu personaje. Dicho valor se resta de cualquier daño sufrido, incluyendo el que provenga de los hechizos, a menos que el ataque ignore de algún modo tu armadura.
- La **SALUD** es la cantidad de daño que tu personaje puede recibir antes de caer moribundo.

Cada personaje tiene un trasfondo, una raza y una clase. El trasfondo de cada PJ se explica en su hoja de personaje, y describe su raza y educación. Un beneficio importante obtenido a través del trasfondo son los idiomas. Los cuatro idiomas presentes en *El rescate de un arl* incluyen la lengua com-

*Sigue en la página 5*





# EL REINO DE FERELDEN

Dragon Age tiene lugar en el mundo de Thedas. Las primeras aventuras de los jugadores transcurren en el reino de Ferelden, que tiene aproximadamente el tamaño de Irlanda.

No hace mucho que los fereldenos se han convertido en un pueblo “civilizado”. Hace tan solo unos siglos, eran una asociación dispersa de tribus bárbaras. Aunque han avanzado mucho en un breve período de tiempo, los fereldenos siguen teniendo el corazón y el vigor de fieros guerreros. Ferelden es también una tierra de igualdad de género en la que pueden encontrarse mujeres de todas las profesiones y rangos. Los fereldenos valoran la habilidad y la fortaleza, sin importar la apariencia bajo la que se presenten.

El Mar del Despertar y el Océano de Amaranthine limitan Ferelden por el norte y el este, respectivamente. La capital de Ferelden y su mayor ciudad, Denerim, se encuentra en la orilla nororiental del reino. El corazón del reino es el Bannorn central, su fuente de alimento. Gran parte del Ferelden oriental está cubierta por el Bosque de Brecilia, una peligrosa foresta. Las colinas Southron aíslan el Bosque de Brecilia del sur del Ferelden central. El lago Calenhad es un gran lago de agua dulce destacable por el hecho de que sus islas albergan la Torre del Círculo, en la que todo mago del reino debe ser educado para evitar ser marcado como apóstata. Las montañas de la Espalda Helada bordean Ferelden al oeste.

En sus profundidades viven los enanos de Orzammar, que es una de las dos ciudades enanas más importantes de Thedas. Más allá de las montañas de la Espalda Helada yace el Imperio de Orlais. Al sur de Ferelden se encuentran las Tierras Interiores y la Espesura de Korcari. Las Tierras Interiores son un territorio árido en el que viven los fereldenos más estoicos. La Espesura de Korcari es una zona peligrosa envuelta en niebla que es el hogar de los chasind, un pueblo bárbaro que no se unió a sus hermanos fereldenos cuando estos abrazaron la civilización. Es desde la Espesura de Korcari desde donde provienen los engendros tenebrosos, y lo hacen en gran número.

A diferencia de la mayoría del resto de territorios de Thedas, los nobles fereldenos no son vistos como mejores que los plebeyos. Su propósito es proteger Ferelden de las amenazas. De hecho, las tierras son poseídas por los hombres libres de Ferelden, que las ponen al servicio de banns (similares a “barones”) concretos a cambio de protección. Los hombres libres pueden modificar sus alianzas siempre que quieran, por lo que la nobleza es responsable de aquellos a quienes protege. Con frecuencia, los banns reclutan y nombran caballeros que los apoyen. Los caballeros ostentan el título de “ser”, ya sean hombres o mujeres. En ocasiones, el rey encomienda a un noble que supervise una de las fortalezas de las afueras de Ferelden. Estos nobles son conocidos como arls, y sus dominios se llaman arlingos.

Aunque la inmensa mayoría de los fereldenos son hombres y mujeres humanos, también hay humanos y elfos en Thedas. La mayoría de los enanos que pueden encontrarse en la superficie son mercaderes o descartados procedentes de las grandes ciudades enanas. Incluso los mercaderes enanos, que proporcionan un servicio muy necesario para su pueblo, son considerados gente de clase baja entre los suyos.

Los elfos de Thedas son una raza dispersa y oprimida. Antaño vivieron en un reino conocido como los Valles, al oeste de las montañas de la Espalda Helada, pero una guerra religiosa iniciada por la Capilla devastó su tierra natal y desperdigó a su gente. En la actualidad, algunos elfos (los dalishanos) viven de la tierra como nómadas mientras que el resto se apiña en los guetos de las ciudades humanas como ciudadanos de segunda.

La Capilla es la religión dominante de la mayoría de humanos en Thedas, y el credo oficial de Ferelden. Sus seguidores veneran a una única deidad a la que llaman el Hacedor y siguen las enseñanzas de Su profetisa, Andraste.

La Capilla autoriza a los magos y posee una orden marcial de templarios para asegurar su obediencia. Todos los magos tienen una conexión especial con el Velo, un reino extraterreno en el que moran espíritus tanto benévolos como maliciosos. Los elfos y los humanos pueden ver el Velo en sus sueños. Los espíritus malignos del Velo, los demonios, poseen en ocasiones los cuerpos de los magos para entrar en el mundo material. La Capilla afirma que el Velo es el hogar de los muertos, aunque muchos magos disputan tal aseveración. Los enanos no sueñan ni pueden entrar en el Velo; por consiguiente, no hay magos enanos.





## CLASES DE PERSONAJE

### Mago

cial (conocida por todos los personajes), el tevenés clásico, el enano y el orlesiano. Los últimos dos son los idiomas natales de los enanos y los orlesianos respectivamente, aunque la mayoría de los últimos usan la lengua comercial tan a menudo o más que el orlesiano, incluso en Orlais. En Ferelden, la lengua comercial también es llamada la lengua del rey.

Todo personaje pregenerado tiene dos nombres, uno masculino y otro femenino. Cada jugador puede elegir libremente el sexo del personaje que desea interpretar.

En el juego de rol de *Dragon Age* existen tres clases: los guerreros, los magos y los pícaros. La clase de un personaje, que en esencia es su profesión, determina su Salud, sus aptitudes de clase, sus talentos y sus grupos de armas, todo lo cual también se explica en la hoja de personaje.

- Los GUERREROS son personajes entrenados en el arte de la batalla que dan más importancia a la potencia que a la precisión. Tienen disponible la selección más amplia de armas y armaduras, y se encuentran entre los primeros del grupo que se enzarzan en combate con el enemigo.
- Los MAGOS son personajes adiestrados en el uso de la magia. Los magos del Círculo son miembros del Círculo de los Hechiceros, que son entrenados en la Torre del Círculo y autorizados a practicar la magia. Quienes practican la magia sin autorización son conocidos como apóstatas, y son perseguidos despiadadamente por los templarios. Los magos utilizan sus hechizos para ayudar al grupo, empleando potentes energías para disparar a sus enemigos, curar a sus aliados y ofrecer protección.
- Los PÍCAROS son aquellos personajes hábiles en el robo, la exploración y el espionaje, y generalmente resultan

útiles en situaciones en las que se necesita una réplica astuta o un ojo perceptivo, más que un fuerte brazo armado o un hechizo. Generalmente, los pícaros visten armaduras ligeras y prefieren las armas que dependen más de la precisión que de la fuerza bruta.

Con el tiempo, los personajes pueden subir de nivel, mejorando sus atributos y recibiendo otros beneficios. Los personajes pregenerados son de nivel 1. Algunos de los Personajes No Jugadores (PNJ) de El rescate de un arl son de mayor nivel, pero los detalles carecen de importancia; su bloque de estadísticas refleja con precisión sus capacidades.

Cada clase confiere a un personaje varias aptitudes. Estas diferencian cada clase y definen su papel. Las aptitudes de clase del guerrero proporcionan mayores capacidades de combate, las del mago otorgan acceso a los hechizos mágicos y las del pícaro confieren la capacidad de apuñalar por la espalda y de ignorar las penalizaciones de la armadura ligera.

Los personajes también disponen de talentos que les otorgan beneficios especiales que provienen de la aptitud natural o del entrenamiento especializado. Puede que te percares de que los talentos parecen dar beneficios diferentes a distintos PJ y PNJ. Esto es así porque los talentos tienen diversos rangos (Aprendiz, Experto y Maestro). Para simplificar las cosas, las descripciones de los talentos en cada caso han sido sencillamente ajustadas.

Las aptitudes de clase y los talentos de los personajes pregenerados se explican en sus hojas de personaje y sus bloques de estadísticas. Los puntos de Maná se explican con mayor detalle en la sección Magia.



## ARMAS

ARMA	DAÑO	FUERZA	PRECIO
ARCOS (DESTREZA)			
Arco corto	1d6+1	-1	9 mp
Arco largo	1d6+3	1	15 mp
Ballesta	2d6+1	1	20 mp
ARMAS CONTUNDENTES (FUERZA)			
Maza	2d6	1	12 mp
Mazo	1d6+3	1	14 mp
Mazo a dos manos	2d6+3	3	19 mp
BASTONES (DESTREZA)			
Báculo	1d6+1	-	3 mp
Garrote	1d6	-	1 mp
Lucero del alba	1d6+3	1	11 mp
HACHAS (FUERZA)			
Hacha a dos manos	3d6	3	20 mp
Hacha arrojadiza	1d6+2	1	10 mp
Hacha de batalla	2d6	1	14 mp
HOJAS LIGERAS (DESTREZA)			
Cuchillo arrojadizo	1d6	-	10 mp
Daga	1d6+1	-	9 mp
Espada corta	1d6+2	-1	14 mp
HOJAS PESADAS (FUERZA)			
Espada a dos manos	3d6	3	23 mp
Espada bastarda	2d6+1	2	20 mp
Espada larga	2d6	1	18 mp
LANZAS (FUERZA)			
Lanza	1d6+3	0	12 mp
Lanza a dos manos	2d6	1	20 mp
Lanza arrojadiza	1d6+3	0	12 mp
PELEA (DESTREZA)			
Arma improvisada	1d6-1	-	-
Guantelete	1d3+1	-	4 mp
Puño	1d3	-	-

## ALCANCES DE ARMAS DE PROYECTILES

ARMA	CORTO ALCANCE	LARGO ALCANCE	RECARGA
Arco corto	16 m	32 m	Acción menor
Arco largo	26 m	52 m	Acción menor
Ballesta	30 m	60 m	Acción mayor
Cuchillo arrojadizo	6 m	12 m	Acción menor
Hacha arrojadiza	4 m	8 m	Acción menor
Lanza arrojadiza	8 m	16 m	Acción menor

## ARMADURAS Y ESCUDOS

La armadura proporciona un valor de armadura que se resta del daño infligido al personaje. También aplica una penalización por armadura a la Velocidad y a la Defensa. Los escudos proporcionan una bonificación a la Defensa. Aunque existen varios tipos de escudos en *Dragon Age*, en El rescate de un arl solo están presentes los escudos medianos. Si un personaje posee el talento Combate con arma y escudo, el escudo mediano otorga un +2 a Defensa. En caso contrario, la bonificación será de +1. Estas bonificaciones y penalizaciones ya aparecen reflejadas en los valores de los personajes pregenerados y en los bloques de estadísticas de los PNJ de El rescate de un arl.

## ARMAS Y GRUPOS DE ARMAS

Un personaje debe estar familiarizado con el uso de un arma para blandirla con eficacia. Un personaje puede utilizar eficazmente cualquier arma que pertenezca a un grupo de armas que domine. La tabla muestra qué armas entran dentro de cada grupo de armas. Un personaje que emplee un arma en la que no esté entrenado sufre una penalización de -2 a las tiradas de ataque e inflige únicamente la mitad del daño. En El rescate de un arl, puedes asumir que cada PNJ es capaz de usar con eficacia cualquier arma listada en su bloque de estadísticas.

Cada arma es descrita según el grupo de armas al que pertenece, el daño que inflige, el atributo mínimo de Fuerza requerido para blandirla y su precio típico en metálico.

Las armas de proyectiles poseen tres estadísticas adicionales: corto alcance, largo alcance y recarga. El corto alcance es la distancia en metros a la que un personaje puede disparar un arma sin penalizaciones. A distancias que vayan desde el corto alcance hasta el largo alcance, el personaje sufre una penalización de -2 a las tiradas de ataque. No son posibles los disparos más allá del largo alcance. La recarga determina si se requiere una acción mayor o menor para prepararse para disparar. En las armas arrojadizas, la acción especificada se utiliza para sacar otra arma, no para recuperar la original.

## TIRADAS

*Dragon Age* utiliza tres dados normales de seis caras (3d6) para las tiradas. Dos de esos dados deberían ser de un color y el tercero de otro distinto. El dado de diferente color se conoce como dado dragón. Harás tiradas para comprobar si tienes éxito o fallas cada vez que surja una situación incierta en la partida.

## TIRADAS BÁSICAS

Para hacer tiradas básicas, que son el tipo más común, tira 3d6 y suma el atributo relevante. Si dispones de una concentración apropiada para dicho atributo, suma otro +2. Por ejemplo, para intentar permanecer en la silla de monta en una situación complicada tirarías 3d6, sumarías tu valor de Destreza y añadirías +2 si cuentas con la concentración Montar. Un personaje solo puede sumar un valor de atributo y una concentración por tirada. Recuerda siempre que no necesitas tener una concentración para intentar hacer una tirada.



## LISTA DE CONCENTRACIONES

Para futuras consultas, aquí están las concentraciones que forman parte de la Caja Básica de *Dragon Age*. Recuerda que no es necesario disponer de una concentración para intentar hacer una tirada y que a veces es posible que varias concentraciones se apliquen igualmente bien a una misma situación, aunque en tales casos, las bonificaciones por concentración nunca se acumulan.

**ASTUCIA:** Cartografía, Curación, Escritura, Heráldica, Ingeniería, Investigación, Navegación, Saber arcano, Saber cultural, Saber de la naturaleza, Saber histórico, Saber militar, Saber musical, Saber religioso y Tasación.

**COMUNICACIÓN:** Actuación, Disfraz, Engaño, Etiqueta, Indagar, Juego, Liderazgo, Manejo de animales, Negociación, Persuasión y Seducción.

**CONSTITUCIÓN:** Beber alcohol, Correr, Nadar, Remar y Vigor.

**DESTREZA:** Acrobacia, Arcos, Bastones, Caligrafía, Forzar cerraduras, Hojas ligeras, Iniciativa, Juegos de manos, Montar, Pelea, Sigilo y Trampas.

**FUERZA:** Armas contundentes, Conducir, Fortaleza, Hachas, Hojas pesadas, Intimidación, Lanzas, Saltar y Trepas.

**MAGIA:** Creación, Entropía, Espiritual, Lanza arcana y Primordial.

**PERCEPCIÓN:** Buscar, Empatía, Oír, Olfato, Rastrear y Ver.

**VOLUNTAD:** Coraje, Disciplina, Fe y Moral.

Las concentraciones apropiadas para una determinada tirada se indican en paréntesis tras el atributo requerido. Por ejemplo, “una tirada de Astucia (Navegación)”.

La suma del resultado de tus dados, tu atributo y tu concentración se compara con un número objetivo (NO) que representa la dificultad de la tirada. Cuanto más difícil sea tener éxito, mayor es el NO. Si tu suma iguala o sobrepasa el NO, habrás superado la tirada.

**3D6 + VALOR DE ATRIBUTO + BONIFICACIÓN POR CONCENTRACIÓN (+2) CONTRA NÚMERO OBJETIVO**

A veces, las circunstancias de una tirada concreta harán que resulte más fácil o difícil de lo normal, proporcionando una bonificación o una penalización al total. Tales bonificaciones no suelen ser mayores de +3, ni las penalizaciones peores que -3.

En algunos casos resulta útil saber, además de si has tenido éxito, cómo de bien lo has hecho. La calidad de un éxito se ve determinada por el resultado sin modificar del dado dragón de la tirada, que como recordarás, es el dado que tiene un color diferente. No obstante, el resultado del dado dragón nunca es importante si se falla la tirada.

Por ejemplo, un personaje que intente mezclarse en un baile aristocrático deberá realizar una tirada de Comunicación (Etiqueta). Asumiendo que de entrada el personaje tenga éxito en la tirada, un resultado de 1 en el dado dragón podría significar que el personaje apenas logra tartamudear las presentaciones y los tratamientos apropiados, mientras que un resultado de 5 o 6 en el dado dragón podría significar que el personaje se desenvuelve con tanta gracia que impresiona a los anfitriones. En la mayoría de los casos es el DJ quien determina los efectos precisos del dado dragón. El combate y el lanzamiento de hechizos son notables excepciones para las que existen reglas más complejas para el dado dragón.

## TIRADAS ENFRENTADAS

A veces debes enfrentar el atributo de tu personaje contra el de otro. A esto se lo denomina tirada enfrentada. En una tirada enfrentada, todos los bandos hacen tiradas básicas de forma simultánea, pero en vez de comparar sus resultados con un número

## DIFICULTAD DE TIRADAS BASICAS

DIFICULTAD	NÚMERO OBJETIVO	EJEMPLO
Rutina	7	Montar a caballo a ritmo normal
Fácil	9	Cruzar a nado un estanque
Moderada	11	Aplicar primeros auxilios
Desafiante	13	Trepas por un muro de ladrillo en la oscuridad
Difícil	15	Convencer a la guardia de la aldea de que tu espada ancha no supone una amenaza
Formidable	17	Seguir rastros antiguos durante una fuerte lluvia tormentosa
Abrumadora	19	Dispararle a una manzana con los ojos vendados
Casi imposible	21	Cruzar a nado un océano

objetivo, ganará el personaje que obtenga un total más elevado. Si hay empate, ganará el personaje que haya sacado un número más alto en el dado. Si sigue habiendo empate, gana el valor de atributo más alto.

En ocasiones, los contrincantes en una tirada enfrentada utilizan atributos diferentes. Por ejemplo, un personaje que intente pasar sigilosamente tras un guarda tiraría su Destreza (Sigilo) contra la Percepción (Oír) de dicho guarda.

Si un personaje posee una ventaja o desventaja particular sobre su adversario que no esté ya reflejada por su atributo o su concentración, dicha circunstancia podría valerle una bonificación o penalización a su tirada. Normalmente estos modificadores no son peores que -3 ni mejores que +3.

## TIRADAS AVANZADAS

A veces una situación es tan complicada o consume tanto tiempo que resulta inapropiado resolverla con una única tirada. Como



ejemplos podrían citarse la investigación de hechos arcanos en una biblioteca, la dirección de un barco a través de una tormenta hacia una lejana orilla o la competición con otro orador público para ganarse la aprobación del gentío. En estas situaciones se utilizan las tiradas avanzadas.

Las tiradas avanzadas son tiradas básicas o enfrentadas que requieren una serie de lanzamientos de dado antes de que el éxito pueda alcanzarse. Cada tirada individual se lleva a cabo del mismo modo que una tirada básica o enfrentada. Con una tirada suficiente, es decir, una que alcance el NO o supere el resultado del adversario, el número obtenido en tu dado dragón se añade a un progreso total. Con una tirada insuficiente no se añade nada, o el progreso total de tu adversario aumenta, en el caso de una tirada avanzada enfrentada. Una tirada avanzada se supera cuando el progreso total alcanza o sobrepasa el umbral de éxito de la tirada.

Cabe destacar que cada lanzamiento de dados conlleva una cantidad de tiempo determinada, como un asalto, un minuto, una hora o cualquier otro incremento, en función de la situación, por lo que puede utilizarse una tirada avanzada para determinar el tiempo que requiere una tarea. A veces cada lanzamiento de dados también consume cierta cantidad de recursos. Así, normalmente, una tirada avanzada solo puede fallarse si se acaban el tiempo o los recursos o, en una tirada avanzada enfrentada, si tu adversario gana antes que tú.

## COMBATE

El combate en *Dragon Age* es muy fácil de ejecutar. Se determina un orden de iniciativa una única vez, al comienzo del combate, y a continuación todos los combatientes actúan por turnos en ese orden. A cada ciclo en el que todos los personajes actúan durante su turno se lo llama asalto. Cuando un asalto termina, otro empieza, utilizando el mismo orden de iniciativa.

## INICIATIVA

Al comienzo del combate, cada combatiente efectúa una tirada de iniciativa utilizando Destreza (Iniciativa). Se trata de una tirada básica, pero en lugar de compararse con un número objetivo, los resultados de todos los combatientes se ordenan. A continuación actuarán en ese orden, en el que los resultados más altos van antes que los más bajos. Los empates se deshacen del mismo modo que en las tiradas enfrentadas.

Normalmente, el DJ tirará de forma separada para cada PNJ importante, pero hará una única tirada por cada grupo de PNJ menores, que actuarán todos a la vez, para facilitar las cosas.

## ACCIONES

En su turno, los personajes llevan a cabo acciones. Existen dos tipos: mayores y menores.

Durante un turno cualquiera, un personaje realiza una acción mayor y una menor. Sin embargo, si el personaje lo desea, en vez de eso puede llevar a cabo dos acciones menores. También puede renunciar a cualquiera de sus acciones o a ambas y no hacer nada.

Las acciones mayores y menores más comunes se enumeran aquí. El DJ puede permitir otras acciones utilizando estas como guía. Las acciones que son aún menos sustanciales que las menores se consideran acciones "gratuitas". Como ejemplos podría citarse gritar algo sencillo o mirar alrededor. Un personaje puede llevar a cabo tantas acciones gratuitas como desee siempre que el DJ esté de acuerdo.

### ACCIONES MAYORES

**ATAQUE CUERPO A CUERPO:** Atacas a un enemigo que tengas a 2 metros de distancia o menos en combate cuerpo a cuerpo.

**ATAQUE A DISTANCIA:** Atacas a un enemigo disparando o arrojando un arma de proyectiles.

**CORRER:** Puedes desplazarte hasta el doble de tu Velocidad en metros. Debes estar de pie para hacerlo.

**DEFENDER:** Recibes una bonificación de +2 a tu Defensa hasta el comienzo de tu próximo turno.

**CURACIÓN:** Proporcionas primeros auxilios a un aliado herido. Debes estar a 2 metros de distancia o menos a él y tener vendas a mano (mediante la acción de equipar objeto). Haz una tirada de Astucia (Curación) con NO 11. Si la superas, tu aliado recupera tanta salud como dado dragón + tu Astucia, pero no podrá beneficiarse de otra acción de curación hasta haber recibido daños adicionales.

### ACCIONES MENORES

**EQUIPAR OBJETO:** Desenvainas una espada, sacas una herramienta o accedes a cualquier objeto que tengas guardado. Como parte de esta acción también puedes guardar lo que lleves en las manos.

**MOVIMIENTO:** Puedes desplazarte tantos metros como tu Velocidad. Si limitas tu desplazamiento a la mitad de tu Velocidad, también puedes echarte al suelo, ponerte en pie, subir a un caballo o a un vehículo o bajar ellos.

**APUNTAR:** Planeas con cuidado el próximo golpe. Si tu siguiente acción es un ataque cuerpo a cuerpo o a distancia (incluso en tu próximo turno), recibes una bonificación de +1 a la tirada de ataque.

**ACTIVACIÓN:** Esta acción se utiliza con ciertas aptitudes u objetos en cuyas descripciones se dice algo como: "Utiliza una acción de activación para...".

## MAPAS DE BATALLA Y MINIATURAS

Por defecto, *Dragon Age* se vale del combate descriptivo, en el que el DJ y los jugadores se hacen una imagen mental de los campos de batalla en constante cambio. No obstante, si prefieres utilizar un mapa de batalla y miniaturas, *Dragon Age* puede acomodarse a ellos fácilmente. Los entramados de casillas o hexágonos también funcionan bien. La mejor escala es la de 1 casilla o hexágono equivale a 2 metros.



# RESOLUCIÓN DE ATAQUES

Cuando atacas a un enemigo, llevas a cabo una tirada básica. El número objetivo es la Defensa del blanco. Con un éxito, el atacante inflige daño. Con un fallo, el ataque no hace nada. Todos los personajes pregenerados y los bloques de estadísticas de los PNJ tienen una bonificación de ataque precalculada que incluye el valor de atributo apropiado, la bonificación por concentración y cualquier otro modificador que se aplique siempre.

## INFLIGIR DAÑO

En todos los personajes pregenerados y los bloques de estadísticas de los PNJ se indica el daño que inflige cada una de sus armas. Para infligir daño, simplemente haz esa tirada y resta el resultado de la Salud del objetivo. No obstante, si este lleva armadura, resta su valor de armadura del daño antes de reducir la Salud, a menos que dicho daño sea “penetrante”, en cuyo caso la armadura resulta inútil.

Cuando un personaje tiene Salud 0, está moribundo; no hay Salud negativa. Un personaje moribundo aún es capaz de hablar, pero no puede realizar ninguna otra acción. A menos que reciba curación inmediata, el personaje perecerá después de tantos asaltos como su Constitución +2. El DJ puede determinar que los PNJ mueran simplemente cuando su Salud alcance 0 en lugar de molestarse en esperar el número requerido de turnos. Sin embargo, los combatientes siempre pueden elegir incapacitar en vez de matar a sus enemigos de Salud 0 cuando de otro modo infligirían un golpe mortal.

## PROEZAS

Las proezas son uno de los aspectos más emocionantes de *Dragon Age*. Así es como funcionan.

Siempre que superes una tirada de ataque y además saques dobles, obtendrás puntos de Proeza (PP) que puedes utilizar para llevar a cabo proezas. “Dobles” significa que dos dados cualesquiera de dicha tirada muestran el mismo resultado. No importa si uno de los dados es el dado dragón o no.

Recibes tantos puntos de Proeza como el número que hayas obtenido en el dado dragón, y debes canjearlos en el acto o los perderás. Eliges una o varias proezas de la lista que se presenta. Puedes escoger cualquier combinación de proezas siempre que no gastes más puntos de Proeza de los que tienes. Sin embargo, solo puedes elegir cada proeza una vez por ataque, con la excepción de Hostigar, que puede escogerse tantas veces como quieras.

Por razones de claridad, los PNJ pueden llevar a cabo proezas del mismo modo que los Personajes Jugadores.

## SALUD Y CURACIÓN

Existen tres formas de recuperar la Salud perdida.

La primera es a través de la acción de curación, tal como se describe. La segunda consiste en ser el objetivo de un hechizo de Sanar. La tercera es tomarte un respiro de cinco minutos después de un encuentro de combate. Al final del descanso recuperas 6 + tu Constitución en puntos de Salud. Sin embargo, no puedes tomarte un respiro si tienes Salud 0. También hay formas de recuperar Salud a largo plazo, pero El rescate de un arl no durará lo bastante como para preocuparse por ellas.





# LANZAMIENTO DE HECHIZOS

Lanzar hechizos en *Dragon Age* es sencillo.

Un mago debe conocer un hechizo, es decir, tenerlo listado en su hoja o su bloque de estadísticas, para utilizarlo. A continuación, debe emplear una acción y gastar puntos de maná (PM) para lanzarlo. La descripción de cada hechizo indica el tipo de acción, mayor o menor, que se necesita para su lanzamiento.

Cuando un mago ya ha gastado una acción y PM para lanzar un hechizo, debe realizar una tirada de hechizo para ver lo que ocurre. Se trata de una tirada básica cuyo número objetivo depende del hechizo y está indicado en cada caso. Con un fallo, no ocurre nada. Con un éxito, los efectos del hechizo tienen lugar, pero con una importante complicación: a veces, el objetivo o los objetivos del hechizo pueden hacer una tirada de resistencia de algún tipo para evitar alguno de sus efectos o todos ellos. Las instrucciones de estas tiradas de resistencia forman parte de la descripción de cada hechizo.

Los magos recuperan 1d6+4 PM por cada hora completa que descansan.

En aras de la simplicidad, asume que los magos no pueden lanzar hechizos mientras llevan armadura. En las reglas completas es algo más complicado, y el PNJ Hana de El rescate de un arl puede hacerlo, pero las desventajas ya han sido tenidas en cuenta en su bloque de estadísticas.

# PROEZAS MÁGICAS

Al igual que en el combate, sacar dobles al lanzar un hechizo te permite efectuar proezas. También al igual que en el combate, recibes tantos PP como el número que hayas obtenido en el dado dragón, y solo puedes elegir cada proeza una única vez por éxito. Las proezas disponibles cuando lances hechizos se enumeran aquí. La "Potencia mágica", un término utilizado en la proeza Lanzamiento enérgico, es el número objetivo de las tiradas para resistir los efectos de un hechizo.

# PERSONAJES NO JUGADORES

Los Personajes No Jugadores (PNJ) utilizan las mismas reglas que se aplican a los Personajes Jugadores heroicos, a menos que se especifique otra cosa.

En El rescate de un arl, los PNJ son descritos mediante bloques de estadísticas. Los combatientes tienen bloques más grandes que los PNJ que probablemente no vayan a estar implicados en combates. Ambos tipos tienen sus atributos y concentraciones listados. Los combatientes también tienen Velocidad, Salud, Defensa, valor de armadura, estadísticas de ataque y descripciones de aptitudes. Además, algunos poseen proezas especiales que solo ellos pueden utilizar.

Los PNJ también disponen de una entrada de proezas predilectas. Son sugerencias para ayudar al DJ a hacer que las cosas se muevan rápido, pero este es libre de elegir otras proezas.

## PROEZAS DE COMBATE BASICAS

COSTE EN PP	PROEZA
1+	HOSTIGAR: Puedes desplazarte tú mismo o al objetivo 2 metros en cualquier dirección por cada PP que gastes.
1	RECARGA RÁPIDA: Puedes recargar de inmediato un arma de proyectiles.
2	ATRAVESAR ARMADURA: Descubres un hueco en la armadura de tu enemigo. Su valor de armadura se reduce a la mitad (redondeando hacia abajo) contra este ataque.
2	DERRIBO: Derribas a tu enemigo, que queda tumbado en el suelo. Todo personaje que efectúe un ataque cuerpo a cuerpo contra un enemigo derribado recibe una bonificación de +1 a su tirada de ataque.
2	DESARMAR: Intentas desarmar a tu objetivo de un golpe. Tu adversario y tú debéis hacer una tirada de ataque enfrentada; estas tiradas no generan puntos de Proeza. Si la ganas tu adversario pierde el arma, que cae a 1d6 + Fuerza metros de distancia en la dirección que tú elijas.
2	GOLPE PODEROSO: Tu ataque inflige 1d6 puntos de daño adicionales.
2	POSTURA DEFENSIVA: Culminas tu ataque adoptando una postura de guardia. Recibes una bonificación de +2 a la Defensa hasta el comienzo de tu próximo turno.
3	ATAQUE RELÁMPAGO: Puedes efectuar un segundo ataque contra el mismo enemigo o contra otro distinto que puedas ver y esté a tu alcance. Si quieres realizar un ataque a distancia, debes tener un arma de proyectiles ya cargada. Si sacas dobles en esta nueva tirada de ataque, no recibes puntos de Proeza adicionales.
4	GOLPE DOBLE: Tu ataque es tan potente que afecta a dos objetivos. En primer lugar, escoge un objetivo secundario. Debe estar adyacente a ti si estás atacando con un arma de combate cuerpo a cuerpo, o a una distancia máxima de 6 metros de tu objetivo principal si estás utilizando un arma de proyectiles. Aplica el resultado de tu tirada de ataque original al objetivo secundario; en otras palabras, solo has de realizar una tirada de ataque, cuyo resultado final se aplicará a ambos objetivos. Si consigues alcanzar al segundo, le infliges el daño habitual.
4	TOMAR LA INICIATIVA: Tu ataque cambia las tornas del combate. Avanzas directamente al primer puesto del orden de iniciativa. Esto significa que podrás jugar otro turno antes de que algunos de los demás combatientes tengan ocasión de volver a actuar. Seguirás en el primer puesto del orden de iniciativa hasta que otro personaje te lo arrebathe.



## PROEZAS MÁGICAS BÁSICAS

COSTE  
EN PP

PROEZA MÁGICA

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

## ¡MÁS AVENTURAS AGUARDAN!

Esperamos que esta guía de inicio abra tu apetito de más *Dragon Age*.

La próxima parada es la Caja Básica de *Dragon Age*. Contiene todo lo que necesitas para dirigir aventuras para PJ de niveles 1 a 5, incluyendo una aventura de introducción, La maldición dalishana.

El Kit del DJ de *Dragon Age* es una pantalla de juego cubierta de prácticas tablas de referencia y que incluye otra aventura, Un bann de más, secuela de La maldición dalishana.

Sangre en Ferelden es un suplemento que contiene tres aventuras completas: La rabia ambarina, Donde anidan las águilas y Una frágil red. Incluye consejos para unir las cinco aventuras oficiales en una campaña completa. También cabe destacar que algunos de los PNJ de El rescate de un arl están relacionados a su vez con La rabia ambarina.

La segunda caja de *Dragon Age*, la Caja Intermedia, incluye reglas para personajes de niveles 6 a 10. Presenta nuevos trasfondos, reglas de especializaciones para PJ y proezas para su uso en encuentros de exploración e interpretación.

Hay aún más productos planeados para el futuro. Pregunta en tu tienda de juegos habitual o consulta la página de Edge Entertainment en [www.edgeent.com](http://www.edgeent.com) para ver cuáles son los lanzamientos más recientes.





# HOJA DE REFERENCIA RÁPIDA: ACCIONES Y PROEZAS

FÓRMULA DE LA TIRADA BÁSICA: 3D6 + VALOR DE ATRIBUTO + BONIFICACIÓN POR CONCENTRACIÓN (+2) CONTRA NÚMERO OBJETIVO

## ACCIONES

En tu turno puedes llevar a cabo una acción mayor y otra menor, o bien dos acciones menores.

### ACCIONES MAYORES

**ATAQUE CUERPO A CUERPO:** Atacas a un enemigo que tengas a 2 metros de distancia o menos en combate cuerpo a cuerpo.

**ATAQUE A DISTANCIA:** Atacas a un enemigo disparando o arrojando un arma de proyectiles.

**CORRER:** Puedes desplazarte hasta el doble de tu Velocidad en metros. Debes estar de pie para hacerlo.

**DEFENDER:** Recibes una bonificación de +2 a tu Defensa hasta el comienzo de tu próximo turno.

**CURACIÓN:** Proporcionas primeros auxilios a un aliado herido. Debes estar a 2 metros de distancia o menos a él y tener vendas a mano (mediante la acción de equipar objeto). Haz una tirada de Astucia (Curación) con

### ACCIONES MENORES

**EQUIPAR OBJETO:** Desenvainas una espada, sacas una herramienta o accedes a cualquier objeto que tengas guardado. Como parte de esta acción también puedes guardar lo que lleves en las manos.

**MOVIMIENTO:** Puedes desplazarte tantos metros como tu Velocidad. Si limitas tu desplazamiento a la mitad de tu Velocidad, también puedes echarte al suelo, ponerte en pie, subir a un caballo o a un vehículo o bajar ellos.

**APUNTAR:** Planeas con cuidado el próximo golpe. Si tu siguiente acción es un ataque cuerpo a cuerpo o a distancia (incluso en tu próximo turno), recibes una bonificación de +1 a la tirada de ataque.

**ACTIVACIÓN:** Esta acción se utiliza con ciertas aptitudes u objetos en cuyas descripciones se dice algo como: "Utiliza una acción de activación para...".

## PROEZAS DE COMBATE BÁSICAS

Cuando sacas dobles en una tirada de ataque con éxito, generas una cantidad de puntos de Proeza (PP) igual al resultado obtenido en el dado dragón, pudiendo gastarlos para llevar a cabo proezas.

COSTE EN PP	PROEZA
1+	HOSTIGAR: Puedes desplazarte tú mismo o al objetivo 2 metros en cualquier dirección por cada PP que gastes.
1	RECARGA RÁPIDA: Puedes recargar de inmediato un arma de proyectiles.
2	ATRAVESAR ARMADURA: Descubres un hueco en la armadura de tu enemigo. Su valor de armadura se reduce a la mitad (redondeando hacia abajo) contra este ataque.
2	DERRIBO: Derribas a tu enemigo, que queda tumbado en el suelo. Todo personaje que efectúe un ataque cuerpo a cuerpo contra un enemigo derribado recibe una bonificación de +1 a su tirada de ataque.
2	DESARMAR: Intentas desarmar a tu objetivo de un golpe. Tu adversario y tú debéis hacer una tirada de ataque enfrentada; estas tiradas no generan puntos de Proeza. Si la ganas tu adversario pierde el arma, que cae a 1d6 + Fuerza metros de distancia en la dirección que tú elijas.
2	GOLPE PODEROSO: Tu ataque inflige 1d6 puntos de daño adicionales.
2	POSTURA DEFENSIVA: Culminas tu ataque adoptando una postura de guardia. Recibes una bonificación de +2 a la Defensa hasta el comienzo de tu próximo turno.
3	ATAQUE RELÁMPAGO: Puedes efectuar un segundo ataque contra el mismo enemigo o contra otro distinto que puedas ver y esté a tu alcance. Si quieres realizar un ataque a distancia, debes tener un arma de proyectiles ya cargada. Si sacas dobles en esta nueva tirada de ataque, no recibes puntos de Proeza adicionales.
4	GOLPE DOBLE: Tu ataque es tan potente que afecta a dos objetivos. En primer lugar, escoge un objetivo secundario. Debe estar adyacente a ti si estás atacando con un arma de combate cuerpo a cuerpo, o a una distancia máxima de 6 metros de tu objetivo principal si estás utilizando un arma de proyectiles. Aplica el resultado de tu tirada de ataque original al objetivo secundario; en otras palabras, solo has de realizar una tirada de ataque, cuyo resultado final se aplicará a ambos objetivos. Si consigues alcanzar al segundo, le infliges el daño habitual.
4	TOMAR LA INICIATIVA: Tu ataque cambia las tornas del combate. Avanzas directamente al primer puesto del orden de iniciativa. Esto significa que podrás jugar otro turno antes de que algunos de los demás combatientes tengan ocasión de volver a actuar. Seguirás en el primer puesto del orden de iniciativa hasta que otro personaje te lo arrebatte.

## PROEZAS MÁGICAS BÁSICAS

Cuando sacas dobles en una tirada de hechizo con éxito, generas una cantidad de puntos de Proeza (PP) igual al resultado obtenido en el dado dragón, pudiendo gastarlos para llevar a cabo proezas mágicas.

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



# EL RESCATE DE UN ARL

El rescate de un arl es una aventura de introducción para Dragon Age. Puedes esperar que dure unas cuatro horas. Solo el DJ debería leer la aventura, que contiene información que te arruinará la diversión si tienes la intención de interpretar a un héroe.

## TRASFONDO Y RESUMEN

En esta aventura, el arl Voychek Neruda espera que sus hijos vuelvan a su casa, la fortaleza Stenhold, tras una larga visita a unos familiares en Denerim. Desgraciadamente, el arlingo está siendo invadido por engendros tenebrosos y el arl necesita que todos los soldados disponibles se dirijan al sur con él para frenar la incursión. Así, en lugar de enviar a su guardia personal para que acompañe a su ama de llaves, Alenka, a recibir a sus hijos en el lugar acordado, el arl contrata a los Personajes Jugadores.

Por desgracia, el ama de llaves tiene viles objetivos. Ha concebido un plan de secuestro con un tal ser Blaker Corbin. Pretenden secuestrar a los niños y obligar al arl a pagar por su liberación. El ama de llaves había sobornado a los guardias del arl para que se unieran al plan a cambio de una parte de los beneficios, pero dado que han sido llevados con la expedición, los héroes están a punto de caer en medio de la situación.

Además de las maquinaciones del ama de llaves, el viaje al punto de reunión será traicionero, pues hay engendros tenebrosos deambulando, así como desafíos más mundanos.

Desafíos físicos, peligros morales, aliados engañosos... cosas rutinarias para los héroes de Dragon Age.

## USO DE LA AVENTURA

El rescate de un arl se divide en una serie de ocho encuentros. Cada encuentro está etiquetado como encuentro de combate, de exploración o de interpretación. Estas etiquetas te permiten saber, de manera general, lo que se espera que consigan los jugadores antes de seguir avanzando. Cada encuentro también está resumido, para ayudar a orientarte.

Los encuentros de combate ofrecen batallas. Los héroes se enfrentan a adversarios hostiles que probablemente deberán ser combatidos. Los encuentros de exploración permiten a los PJ interactuar con el entorno, y a menudo implican buscar información o alguna ruta escondida que permita avanzar. Los encuentros de interpretación requieren que los héroes interactúen con PNJ, normalmente para averiguar información o negociar a cambio de ayuda. A veces la naturaleza de un encuentro puede cambiar debido a las acciones de los PJ. No hay problema con ello; los tres tipos de encuentro son una clasificación amplia, no definitiva.

La mayoría de los encuentros tienen bloques de texto sombreado. Pueden leerse en voz alta a los jugadores, aunque es mejor que los resumas y adornes con tus propias palabras.

Puede que quieras eliminar encuentros en función del tiempo de que dispongas para jugar. El encuentro 5 es el más fácil de recortar. En caso de estar demasiado presionado por el tiempo, también podrías jugar la aventura en dos horas escasas si también te saltas el encuentro 2.

## SÉ FLEXIBLE Y ATENTO

En última instancia, Dragon Age es un juego que trata sobre decisiones. El rescate de un arl está construida en torno a una decisión moral: ¿se unirán los Personajes Jugadores al ama de llaves en su plan, o permanecerán leales al arl que los ha contratado?

Más aún, mientras que los encuentros de la aventura siguen una progresión lineal típica de los relatos con un objetivo, puede que los jugadores tomen decisiones que parezcan ser capaces de alterar el orden o la naturaleza de los encuentros. Esto debería favorecerse en vez de reprimirse, y de hecho, El rescate de un arl se esfuerza en asegurar que incluso las decisiones más impredecibles sigan permitiendo a los héroes jugar todos los encuentros. Por ejemplo, si los Personajes Jugadores rechazan la oferta del ama de llaves de forma directa y sin rodeos, sigue siendo necesario reunirse con los niños, y sigue habiendo engendros tenebrosos y otros peligros, como los aliados del ama, campando por el territorio.

Ten en cuenta que independientemente de las decisiones que tomen los Personajes Jugadores, seguirás siendo capaz de continuar con la aventura y completarla.

## PRÓLOGO

Cuando entregues las hojas de personaje, puedes hacer saber a los jugadores que deberán elegir el sexo de sus personajes. También puedes distribuir copias de la tabla Equipo de aventurero y permitirles comprar todo el equipo adicional que deseen. Una moneda de oro (mo) equivale a 100 monedas de plata (mp) y a 10.000 monedas de cobre (mc). Las monedas de oro también son llamadas "soberanos" y las de cobre "piezas".

Mientras los jugadores se preparan, hazles saber que recientemente han sido contratados por una de las criadas del arl para

EQUIPO DE AVENTURERO	
ARTÍCULO	PRECIO
Aceite (medio litro)	8 mc
Antorcha	10 mc
Bolsa para el cinto	1 mp
Carcaj	2 mp
Cuerda (20 metros)	2 mp
Equipo de curandero	2 mp
Escarpia	5 mc
Farol	5 mp
Flechas (20)	2 mp
Frasco	50 mc
Ganzúas	12 mp
Instrumento musical	10 mp
Lámpara	2 mp
Mochila	9 mp
Odre	40 mc
Pedernal y acero	10 mc
Piedra de afilar	10 mc
Ropa de montaña	10 mp
Ropa de viaje	15 mp
Tienda de campaña grande	35 mp
Tienda de campaña pequeña	10 mp
Tinta (negra, un frasco)	20 mc
Velas (un par)	5 mc
Virotes (20)	3 mp



una misión especial. Cada uno de los personajes pregenerados tiene un motivo para buscar o aceptar este tipo de oportunidad. Los héroes ya saben que las tierras del arl Neruda están siendo invadidas por los engendros tenebrosos; es posible que algunos sospechen que su contrato podría estar relacionado.

Cuando la aventura da comienzo, los personajes están de pie en el patio de Stenhold, esperando la llegada del ama de llaves del arl. Este es un buen momento para que cada jugador describa la apariencia y los gestos de su personaje al resto. Deja que los PJ conversen entre ellos mientras a los jugadores les resulte interesante. Asegúrate de que al menos se enteran de los nombres de los demás.

## 1: LA PETICIÓN DE UN ARL

### ENCUENTRO DE INTERPRETACIÓN

*Los PJ son llevados ante el arl, que desea contratarlos para que se reúnan con sus hijos y los escolten hasta Stenhold.*

La fortaleza de Stenhold ha visto mejores días. Una densa lluvia golpea las piedras quebradizas y los tejados cubiertos de paja, exponiendo las grietas y fisuras cuando el agua se cuela a través de ellas. Los soldados entrenan en el patio y en el campo del exterior. Unos cuantos mamposteos se esfuerzan en cubrir los agujeros del muro.

Después de un rato, aparece una mujer. “Soy Alenka”, dice. “Seguidme”. Os conduce hasta la puerta del salón principal de la fortaleza. Hace un poco de fuerza para abrir de un empujón la puerta hinchada por la lluvia.



## OREJAS DE PUNTA

Si quieres provocar a los jugadores un pequeño impacto cultural sobre las diferencias entre *Dragon Age* y otros juegos de rol de fantasía, esparce unos cuantos elfos en el escenario al comienzo de esta escena. Todos ellos deberían ser criados o trabajadores dedicados a tareas serviles tales como tapar agujeros de los tejados, fregar suelos o retirar orinales. Sus amos humanos los tratan con desdén, refiriéndose a ellos como “orejas de punta”.

Pide una tirada de **Percepción (Ver)** con NO 9. Quienes tengan éxito se percatan de lo siguiente:

Al abrir la puerta, Alenka no se da cuenta cuando un único soberano de oro sale rodando de su bolsillo para caer en un charco. Entra en la sala y os hace un gesto para que la sigáis.

Desde el principio, los personajes deberían sentirse algo incómodos con el ama de llaves Alenka. Además de ser el ama de llaves del arl, también es una maga cedida al arl por la Torre del Círculo, un acuerdo posible gracias a las conexiones políticas del arl. Porta con orgullo el emblema del Círculo, pues comprende que ejerce un efecto intimidatorio e inquietante entre quienes la rodean. Sin embargo, este hecho contrarresta hasta cierto punto su agradable apariencia y su acogedor comportamiento.

A pesar de que parece haberla perdido, Alenka ha tirado la moneda deliberadamente; es su primer examen del carácter moral de los PJ. Si uno de ellos se pregunta si Alenka se ha dado cuenta de la moneda pero la ha ignorado, deberá hacer una tirada enfrentada de **Percepción (Ver)** contra la **Voluntad (Disciplina)** de Alenka.

Ella no dice nada si un PJ se embolsa el soberano. En el caso de que un héroe se lo entregue, hará un irónico comentario sobre “mercenarios honorables” y sugerirá que el arl ha elegido bien. Si un PJ intenta captar sus intenciones después de devolverle la moneda, el éxito en una tirada enfrentada de **Percepción (Empatía)** contra la **Voluntad (Disciplina)** de Alenka permitirá que el personaje se percate de que ella está algo decepcionada.

Una vez que los personajes entren en el gran salón, son presentados al arl.

En el gran salón, un hombre bajo y fornido está de pie en el centro mientras elfos de mirada abatida lo encajan en una reluciente armadura. Os mira irritado cuando entráis, gruñe de dolor y se gira para golpear a uno de los elfos en la cabeza, pellizcado por la greba que el criado le estaba colocando. El elfo rueda por el suelo.

Este debe de ser el arl Neruda. Se vuelve hacia vosotros.

“¿Y bien?”

A través de tu retrato del arl, los jugadores deberían tener la impresión de que no es un patrón particularmente simpático. Está más preocupado por proteger su tierra que a su familia, pues está dispuesto a arriesgar sus vidas con mercenarios en lugar de otorgarles una escolta apropiada.



## ARL VOYCHEK NERUDA

NOBLE CÁUSTICO CON MUCHAS COSAS EN LA CABEZA.

### ATRIBUTOS (CONCENTRACIONES)

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

Cuando Alenka haya presentado a los PJ o los propios héroes lo hagan, el arl los mirará con escepticismo y pronunciará su veredicto.

“Serviréis. Mis hijos vienen de vuelta desde Denerim, y Alenka tiene el deber de reunirse con ellos. Mi tierra está siendo invadida por los engendros tenebrosos y necesito a todos los guerreros que tengo para combatir la amenaza. Acompañaréis a Alenka y regresaréis aquí con los niños y ella. Os pagaré cincuenta monedas de plata a cada uno de vosotros por dos días, o menos, de servicio. ¿Y bien?”

Dada la urgencia de la situación, puede que los PJ con ánimo empresarial deseen negociar un precio más alto. Esto llama la atención de Alenka, pues quienes se preocupan por ganar aún más dinero son susceptibles de ser sobornados.

Para negociar, un PJ y el arl deberán hacer **tiradas enfrentadas de Comunicación (Negociación)**. Si el PJ gana, el pago aumentará en 5 x dado dragón mp. Una vez que la negociación haya concluido, el arl regresa a su mapa, murmurando algo desagradable.

Los PJ también pueden negociar con el arl a cambio de suministros, aunque bajo ninguna circunstancia les permitirá llevarse sus valiosos caballos. Les da permiso para montar en el carro de los niños en el camino de vuelta, si es que son tan tiernos.

Tanto Alenka como el arl puede decirles a los PJ que el punto de encuentro está a un día completo de viaje a pie desde Stenhold, a través de tierras montañosas deshabitadas en gran medida que forman parte del arlingo de Neruda. Hay un sendero que podrán seguir la mayor parte del camino.

Si los personajes lo preguntan, los hijos del arl son Joseph y Hana, de quince y trece años respectivamente, pero el arl no ofrece esta información por iniciativa propia.

Puede que los jugadores hagan preguntas impredecibles y precisas sobre PNJ que hayan conocido o que podrían conocer, sobre la situación del arlingo, sobre las tierras que van a recorrer y demás. No te preocupes. Inventa respuestas que parezcan sensatas y sigue adelante con la aventura.

Después de que la reunión haya concluido, Alenka conduce a los PJ fuera del gran salón. Una vez fuera, lady Marcia se les acerca.

## LADY MARCIA NERUDA

NOBLE SERIA Y MADRE PREOCUPADA.

### ATRIBUTOS (CONCENTRACIONES)

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

Mientras cruzáis el patio en dirección contraria al gran salón, una persona vestida con una capa puesta con prisa se os acerca por detrás. Es una mujer bien vestida de mediana edad, obviamente noble. “Por favor, disculpad a mi marido”, os ruega. “Esta incursión es enervante para todos nosotros, y el arl combate la preocupación a su manera. Por mi parte, os agradezco vuestra ayuda”.

“Por lo que he oído, la campaña es muy peligrosa. Me moriría si algo llegara a ocurrirles a Joseph o a Hana. Por favor, tomad esto como muestra de la gratitud de una madre”.

Lady Marcia les ofrece a los PJ un soberano de oro para que se lo repartan. Nuevamente, la reacción de los héroes recibe la atención de Alenka, especialmente si no aceptan la moneda. Lady Marcia se apresura a volver a sus aposentos para no llamar mucho la atención.

A continuación, Alenka saca al grupo del castillo y lo guía hacia el bosque que cubre el área septentrional del territorio del arl.

## ARL VOYCHEK NERUDA

El arl Voychek Neruda es un hombre enfadado cuya imperiosa personalidad y temperamento compensan su corta estatura. Como uno de los pocos arls del rey, Neruda siente el peso de su posición sobre los hombros, y el hecho de que su arlingo borde la Espesura de Korcari en los albores de lo que podría ser una Ruina en ciernes ha multiplicado su ansiedad. Ahora, enfrentado a una verdadera incursión, Neruda lleva las anteojeras puestas. Está dedicando todos sus recursos para expulsar a los invasores antes de que destruyan su valiosa cosecha de ryott. Ni siquiera

## RYOTT

El ryott es un cereal rico en proteínas muy valorado en todo Ferelden. Crece con notable dificultad, y el arlingo incluye algunas de las escasas zonas en las que prospera.

Más que cultivarse, dicho cereal se recoge, y los intentos de domesticarlo han demostrado ser prácticamente inútiles. A menudo, los granjeros de Ferelden se limitan a montar cercados alrededor de áreas existentes.

se preocupa en exceso por sus propios hijos, de quienes piensa que están bastante seguros en manos de un primo lejano y de su ama de llaves.

## LADY MARCIA NERUDA

Lady Marcia es hija de un respetado bann cuyas tierras colindan con el arlingo. Fue un matrimonio de conveniencia, ya que Neruda deseaba incorporar el bannorn a su arlingo. Desgraciadamen-

te, el padre de Marcia murió hace dos años, y la caridad y la personalidad de la mujer son las únicas cosas que han hecho que los terratenientes se mantengan leales al arl. Ahora, la tensión se está cobrando su precio. Macia parece algo más vieja que su edad, y se encuentra en un estado de constante preocupación.

### ALENKA. EL AMA DE LLAVES

CRIADE DE LA CASA Y TRAIORA.

#### ATRIBUTOS (CONCENTRACIONES)

4	ASTUCIA (CURACIÓN, SABER ARCANO)
1	COMUNICACIÓN (ETIQUETA)
0	CONSTITUCIÓN
1	DESTREZA
0	FUERZA
4	MAGIA
1	PERCEPCIÓN
2	VOLUNTAD

#### VALORES DE COMBATE

VELOCIDAD	SALUD	DEFENSA	ARMADURA
11	28	11	0

#### ATAQUES

ARMA	ATAQUE	DAÑO
LANZA ARCANA	+4	1d6+4

#### CARACTERÍSTICAS

**PROEZAS PREDILECTAS:** *Derribo, Hechizo potente.*

**IDIOMAS:** *Lengua comercial, tevenés clásico.*

#### APTITUDES DE CLASE

**LANZA ARCANA:** *Cuando empuñes un bastón o una varita, puedes realizar un ataque especial a distancia. Esto se resuelve como un ataque a distancia normal (es decir, sujeto a posibles proezas) que no requiere puntos de Maná. Tiene un alcance de 16 metros.*

**HECHIZOS:** *Absorción de vida, Armadura de roca, Brazo invernal, Virote arcano.*

**MANÁ:** 25 **TIRADA DE HECHIZO:** 3d6+4

#### TALENTOS

**ERUDICIÓN:** *El DJ proporciona información adicional con una tirada superada de Saber arcano.*

**QUIRURGÍA:** *La acción de curación se considera menor.*

**GRUPOS DE ARMAS:** *Bastones, Pelea.*

#### EQUIPO

**MOCHILA, ODRE, ROPA DE VIAJE, BÁCULO, VARITA, 2 POCIONES DE CURACIÓN MENOR (USA UNA ACCIÓN DE ACTIVACIÓN PARA RECUPERAR 2d6 + CONSTITUCIÓN PUNTOS DE SALUD), 1 POCIÓN DE LIRIO MENOR (USA UNA ACCIÓN DE ACTIVACIÓN PARA RECUPERAR 1d6 + MAGIA PUNTOS DE MANÁ).**

## HECHIZOS DE ALENKA

### ABSORCIÓN DE VIDA

**COSTE EN MANÁ:** 4 • **ACCIÓN:** Mayor • **NO:** 12  
**TIRADA:** Constitución (Vigor)

Drenas la energía vital de un objetivo visible situado a 10 metros o menos de distancia, y la utilizas para curarte. El objetivo sufre 1d6 + Magia puntos de daño penetrante, y tú te curas la misma cantidad. Si el objetivo consigue una **tirada de Constitución (Vigor) con NO 14**, el daño penetrante infligido será de solo 1d6 puntos.

### ARMADURA DE ROCA

**COSTE EN MANÁ:** 3-8 • **NO:** 10  
**ACCIÓN:** Especial (1 minuto, fuera del combate exclusivamente)

Tu piel se endurece como la roca, confiriéndote un valor de armadura de 4. El efecto dura una hora, pero puede prolongarse gastando maná adicional; por cada PM gastado por encima de los 3 primeros, la Armadura de roca continúa activa durante otra hora, hasta un máximo de 6 horas en total. Solo puede lanzarse sobre uno mismo.

### BRAZO INVERNAL

**COSTE EN MANÁ:** 3 • **ACCIÓN:** Mayor • **NO:** 12  
**TIRADA:** Constitución (Vigor)

Envuelves a un objetivo visible situado a una distancia máxima de 20 metros en una nube de hielo y escarcha que dura un máximo de cuatro asaltos. El hechizo inflige 1d6 puntos de daño penetrante en el mismo asalto en que lo lanzas. Después, mientras dure su efecto, el objetivo deberá hacer una **tirada de Constitución (Vigor) con NO 14** al comienzo de cada uno de sus turnos. En el momento en que consiga la primera, el efecto del hechizo expira; pero cada vez que falle sufrirá otros 1d6 puntos de daño penetrante y una penalización acumulativa de -2 a su Velocidad que dura lo mismo que el hechizo. Si el objetivo muere a causa del mismo, queda convertido en una estatua congelada. Los efectos de varios lanzamientos de este hechizo no pueden acumularse en el mismo objetivo.

### VIROTE ARCANO

**COSTE EN MANÁ:** 2 • **ACCIÓN:** Mayor • **NO:** 10  
**TIRADA:** Destreza (Acrobacia)

Proyectas un rayo de energía arcana desde tu mano o bastón hacia un objetivo visible que esté a 30 metros o menos de distancia. El virote arcano inflige 2d6 puntos de daño, más un daño adicional igual al resultado del dado dragón en la tirada de hechizo. Si el objetivo supera una **tirada de Destreza (Acrobacia) con NO 14**, el virote arcano solo le inflige 1d6 puntos de daño.



## ALENKA, EL AMA DE LLAVES

La familia de Alenka ha servido al arl durante varias generaciones. Esto, junto a su afinidad con la magia, le ha permitido suceder la posición de su tío, antiguo mayordomo, como ama de llaves. Por desgracia, Alenka no tardó en descubrir lo mal que trataba Neruda a sus empleados, y tiene menos interés que sus predecesores en aguantarlo. Ahora que se le ha presentado la oportunidad de ser libre del arl y de quitarle algo de dinero, Alenka está en el proceso de aprovecharla.

## 2: FIN DEL CAMINO

### ENCUENTRO DE COMBATE

*Los PJ son emboscados al llegar al barranco donde se suponía que debía haber un puente.*

Antes de que empieces a leer el próximo texto, pide a los jugadores que describan el orden en el que viajan y cualquier otra precaución que estén tomando mientras caminan.

Puede que quieras sugerirle al jugador que interprete a un personaje mago que el comienzo del día es un buen momento para lanzar Armadura de roca, ya que dado su tiempo de preparación, esperar hasta que estalle la batalla puede ser demasiado tarde. Alenka lanza su propia Armadura de roca poco después de la salida del grupo desde Stenhold.

Cuando os aproximáis a un claro entre los árboles, Alenka os dice que una vez hayáis cruzado el puente que hay más adelante, hay un sitio excelente para pararse a almorzar y descansar. Sin embargo, en cuanto salís de los bosques, resulta evidente que algo va mal.

Hay una profunda sima justo enfrente de vosotros, pero no alcanzáis a ver puente alguno. En el preciso instante en que percibís los pesados postes a los que probablemente estaba sujeto antes el puente, oís un grito seguido de un coro de respuestas. Súbitamente, una banda de humanoides horriblemente feos y achaparrados de piel gris amarillenta carga desde los bosques, blandiendo hachas arrojadizas.

“¡Por el Hacedor!”, grita Alenka. “¡Genlocks!”

Una banda de genlocks liderada por un genlock alfa ha saboteado el puente con la esperanza de atrapar a los viajeros contra el barranco y asesinarlos. Los héroes empiezan el combate a 10 metros de la sima. Los genlocks emergen de los árboles a otros 20 metros de los PJ.

Existe la posibilidad de que los genlocks sorprendan a los PJ y obtengan un turno en el que actuar libremente. Cada PJ debe superar una **tirada de Percepción (Oír o Ver)** contra la **Destreza (Sigilo)** de los genlocks normales. Tira tan solo una vez por todos los genlocks. No utilices las estadísticas del alfa para esto.

Hay un genlock por héroe, más el genlock alfa (consulta la página 18 para ver sus estadísticas). Su plan consiste en acercarse, lanzar sus hachas arrojadizas para después cambiar a sus hachas de batalla y cargar. El alfa lucha solo contra el héroe que parezca más fuerte. Los otros intentan enfrentarse dos contra uno con objetivos de aspecto débil, especialmente magos, lo que puede incluir a Alenka.

Cada vez que los engendros tenebrosos sufran una baja, cualquier superviviente excepto el alfa deberá superar una **tirada de Voluntad (Moral)** con **NO 11** o huirá de la batalla. El alfa nunca huye.

## CUBRIR TERRENO

Ten en cuenta que el valor de Velocidad de un combatiente *no* es el límite a la cantidad de metros que puede desplazarse en un asalto. La acción mayor de correr permite a un personaje moverse al doble de su Velocidad, y la acción menor de movimiento le permite desplazarse tantos metros como su Velocidad. Un personaje que haga ambas en un turno puede cubrir una distancia en metros igual al triple de su valor de Velocidad.

Una táctica común de los genlocks consistirá en utilizar la proeza Hostigar para intentar empujar a los PJ por el borde del precipicio. Un personaje que sea empujado a la sima puede intentar hacer una **tirada de Destreza (Acrobacia)** con **NO 13** para aferrarse a una raíz o una roca. Con un fallo, el personaje recibe 1d6 puntos de daño penetrante y cae durante otro asalto, resbalando por la rocosa pared de la grieta. En cada uno de los turnos subsiguientes del personaje que cae, este podrá intentar otra tirada, pero el **NO** aumenta en +2 cada vez. Esto sigue así durante cuatro asaltos antes de que el personaje golpee el fondo, donde otros 6d6 puntos de daño penetrante probablemente acaben con el sufrimiento.

Un personaje que detenga su caída podrá volver escalando con una **tirada de Fuerza (trepar)** con **NO 13**. Aunque solo se requiere una tirada, escalar le lleva al PJ el doble de asaltos que pasó cayendo.

## 3: CRUZANDO LA SIMA

### ENCUENTRO DE EXPLORACIÓN

*Los PJ deben averiguar el modo de cruzar la sima cuyo puente ha sido destruido.*

Con los genlocks derrotados, volvéis a prestar atención al puente ausente. Alenka sacude la cabeza. “Debemos cruzar por aquí de algún modo. Nos llevaría muchas horas, que no tenemos, alcanzar el próximo cruce hacia el oeste o rodear el lago hacia el este”.

La sima mide doce metros de anchura. ¿Cómo planeáis superarla?

Este encuentro está diseñado para que los jugadores utilicen sus capacidades de resolución de problemas.

Doce metros es un salto demasiado largo para casi todo el mundo, pero se invita a que los PJ lo intenten con una **tirada de Fuerza (Saltar)** con **NO 21**; el récord mundial de salto de longitud está justo por debajo de los diez metros. Por supuesto, un héroe que intente saltar tiene que aterrizar en algún sitio. Estrellarse contra la pared más alejada del precipicio causa 1d6+3 puntos de daño penetrante. Agarrarse a una raíz o una roca del extremo más alejado de la sima requiere una **tirada de Destreza (Acrobacia)** con **NO 13**. Hecho esto, es precisa una **tirada de Fuerza (Trepar)** con **NO 13** para escalar. Fallar en la tirada de **Destreza (Acrobacia)** provoca que el personaje caiga por el barranco del modo descrito en la escena anterior.

Es posible bajar escalando la grieta y después subir por el otro lado. Se requiere una **tirada avanzada de Fuerza (Trepar)** con **NO 13** y un umbral de éxito de 10 para descender por la cara más cercana y otra similar con umbral de éxito 15 para ascender por el otro lado. Cada tirada solo lleva alrededor de un minuto,

GENLOCK ENGENDRO TENEBROSO	
ATRIBUTOS (CONCENTRACIONES)	
1	ASTUCIA (SABER MILITAR)
0	COMUNICACIÓN
2	CONSTITUCIÓN (CORRER)
1	DESTREZA (PELEA)
3	FUERZA (HACHAS, INTIMIDACIÓN)
2	MAGIA
2	PERCEPCIÓN (OLFATO)
2	VOLUNTAD
VALORES DE COMBATE	
VELOCIDAD	SALUD DEFENSA ARMADURA
7	22 11 (13 CON ESCUDO) 5
ATAQUES	
ARMA	ATAQUE DAÑO
HACHA ARROJADIZA	+5 1d6+5
HACHA DE BATALLA	+5 2d6+3
APTITUDES	
PROEZAS PREDILECTAS: <i>Derribo, Golpe poderoso.</i>	
RESISTENCIA A LA MAGIA: <i>Un genlock recibe una bonificación de +2 a todas las tiradas de atributo que deba realizar para resistir los efectos de hechizos y otros ataques mágicos.</i>	
TALENTOS	
COMBATE CON ARMA Y ESCUDO: <i>Los genlocks reciben la bonificación completa a la Defensa cuando embrazan un escudo (ya calculado en sus estadísticas).</i>	
ENTRENAMIENTO CON ARMADURAS: <i>Los genlocks pueden vestir tanto armaduras de cuero y de malla como corazas sin sufrir penalizaciones a la Destreza (ya calculado en sus estadísticas).</i>	
GRUPOS DE ARMAS: <i>Armas contundentes, Hachas, Pelea.</i>	
EQUIPO	
ARMADURA DE MALLA LIGERA, ESCUDO MEDIANO, HACHA ARROJADIZA, HACHA DE BATALLA.	

pero un fallo durante la escalada resulta en la caída del personaje desde donde se encuentre, tal como se describe en la escena anterior. Un personaje puede dedicar una enorme cantidad de tiempo preparando cuerdas para que sean seguras y así reducir el NO de las **tiradas de Fuerza (Tregar)** a 11, pero en ese caso cada tirada requiere diez minutos y pone seriamente a prueba la paciencia de Alenka.

Un personaje que logre llegar al otro lado con una cuerda, sea cual sea el método que emplee, puede atarla a una roca grande o a uno de los postes del puente. A menos que el personaje tenga unos treinta metros de cuerda, no podrá atarla a un árbol. Se necesita una **tirada de Astucia (Ingeniería o Saber militar)** con **NO 9** para atar adecuadamente la cuerda. Si la cuerda no es atada correctamente, la primera persona que intente cruzarla caerá por el precipicio siguiendo las reglas ya descritas para tal perance.

GENLOCK ALFA ENGENDRO TENEBROSO	
ATRIBUTOS (CONCENTRACIONES)	
1	ASTUCIA (SABER MILITAR)
0	COMUNICACIÓN (LIDERAZGO)
3	CONSTITUCIÓN (CORRER)
2	DESTREZA (PELEA)
4	FUERZA (HACHAS, INTIMIDACIÓN)
2	MAGIA
2	PERCEPCIÓN (OLFATO, VER)
2	VOLUNTAD
VALORES DE COMBATE	
VELOCIDAD	SALUD DEFENSA ARMADURA
6	40 11 (13 CON ESCUDO) 7
ATAQUES	
ARMA	ATAQUE DAÑO
HACHA ARROJADIZA	+6 1d6+6
HACHA DE BATALLA	+6 2d6+4
APTITUDES	
PROEZAS PREDILECTAS: <i>Golpe doble, Lisiar (consulta más abajo).</i>	
LISIAR: <i>Un genlock alfa puede llevar a cabo un ataque paralizador como proeza especial por 3 PP. El objetivo sufre una penalización de -2 a sus tiradas de ataque y daño, y ve su Velocidad reducida a la mitad. La penalización a las tiradas de ataque y daño expiran pasados tres asaltos, pero la penalización al movimiento persiste hasta que el objetivo pueda tomarse un respiro.</i>	
HOSTIGAMIENTO TÁCTICO: <i>Un genlock alfa puede desplazar 2 metros a un genlock bajo su control utilizando la proeza Hostigar, además de moverse él mismo o a su objetivo del modo habitual.</i>	
RESISTENCIA A LA MAGIA: <i>Un genlock alfa recibe una bonificación de +2 a todas las tiradas de atributo que deba realizar para resistir los efectos de hechizos y otros ataques mágicos.</i>	
TALENTOS	
COMBATE CON ARMA Y ESCUDO: <i>El genlock alfa recibe la bonificación completa a la Defensa cuando embraza un escudo (ya calculado en sus estadísticas), y puede llevar a cabo la proeza Postura defensiva por 1 PP.</i>	
ENTRENAMIENTO CON ARMADURAS: <i>El genlock alfa puede vestir tanto armaduras de cuero y de malla como corazas sin sufrir penalizaciones a la Destreza (ya calculado en sus estadísticas).</i>	
GRUPOS DE ARMAS: <i>Armas contundentes, Hachas, Pelea.</i>	
EQUIPO	
ARMADURA DE MALLA PESADA, ESCUDO MEDIANO, HACHA ARROJADIZA, HACHA DE BATALLA.	



Cruzar la sima por la cuerda tensa requiere una **tirada de Destreza (Acrobacia) con NO 11**.

Otra manera de cruzar la grieta consiste en talar un árbol y posicionarlo a través de ella. Seleccionar un árbol adecuado requiere una **tirada de Astucia (Saber de la naturaleza) con NO 11**. Fallar esta tirada puede resultar en cualquier cosa, desde una caída mortal mientras cruzan a una simple pérdida de tiempo, a discreción tuya. Preparar el árbol requiere una **tirada de Destreza (Fabricación) con NO 11**. Fallar esta tirada provoca accidentalmente que cruzar sea más difícil. Por último, uno o más personajes deben cortar el árbol para que caiga formando un puente o bien mover el tronco escogido hasta el borde y hacer que quede tumbado a través de la grieta. Esto requiere una **tirada de Astucia (Ingeniería) con NO 13** o una **tirada de Fuerza (Fortaleza) con NO 15**. En el segundo caso, cada personaje que ayude añadirá un +1 a la tirada del jugador que la lleve a cabo. Con un fallo siguiendo cualquiera de las dos estrategias, el árbol se pierde en el barranco.

Con un tronco colocado, cruzar requiere una **tirada de Destreza (Acrobacia) con NO 11**, o **NO 13** si se falló la **tirada de Destreza (Fabricación)**.

Arbitra lo mejor que puedas otras estrategias menos evidentes. Recuerda: ¡sé atento y flexible!

## 4: ILUSIONES

### ENCUENTRO DE INTERPRETACIÓN

*Alenka ofrece a los PJ una oportunidad de conseguir más dinero.*

El camino al otro lado del puente ausente pasa a través de un terreno más rocoso y montañoso. Alenka os conduce hasta un lugar defendible justo al lado del camino y propone comer algo rápido para no perder fuerzas. Sugiere que alguien debería vigilar y que tal vez otro quiera ir a cazar, pues hay una pequeña arboleda no muy lejos del camino. ¿Qué decidís hacer?

Alenka ha decidido que ha llegado el momento de pedir a los PJ que se unan a su plan de secuestrar a los niños. Está optando por un acercamiento de “divide y vencerás”, utilizando lo que ha descubierto gracias a sus acciones durante el primer encuentro para ganarse a los PJ avariciosos y menos éticos sin que los más rectos y honestos puedan oírlo, pero es consciente de que al final todos se enterarán de su plan. Espera que quienes quieran unirse a ella la ayuden a encargarse de los que no.

Después de que los PJ se dividan, Alenka se acerca al héroe o a los héroes más simpáticos:

“Definitivamente, no os pagan bastante por arriesgar vuestra vida luchando contra cosas como los genlocks”. Alenka se sacude la arena de una bota. “Probablemente, obtendríais un pago de cincuenta monedas en soberanos de oro, que es cien veces más de lo que ganaréis de otro modo, si los niños fueran retenidos y se pidiera por ellos un rescate, en vez de ser escoltados de vuelta a Stenhold”.

Alenka hace una pausa para evaluar las reacciones de los personajes. Asegúrate de que los jugadores comprenden la magnitud de la riqueza de la que está hablando Alenka: un soberano de oro equivale a cien monedas de plata, y cincuenta soberanos de oro bastarían para comprar tres docenas de buenos caballos de mon-

ta o, directamente, una casa en Denerim. Un PJ podría vivir de esa cantidad durante años; es más dinero que el que la mayoría de los fereldenos verá en toda su vida.

Si los héroes se resisten, Alenka se reirá, desechando el comentario como si nada, y se marcha a intentarlo con otro personaje. Si parecen entusiasmarse ante la idea del rescate, ella proseguirá con seriedad:

“Blaker es el escolta que acompaña a los niños desde Denerim. Sé de buena tinta que tiene algunas deudas que deben ser saldadas. Podría ser fácilmente convencido de pedir un rescate por los retoños siempre que su parte cubra sus deudas. ¿Qué pensáis? ¿Merece la pena el riesgo?”

Lo que Alenka evita mencionar es que ya está asociada con ser Blaker y que este espera que ella llegue acompañada de cómplices. Los PJ que sospechen que Alenka no está diciéndolo toda la verdad pueden confirmarlo mediante una **tirada enfrentada de Percepción (Empatía)** contra la **Comunicación (Engaño)** de Alenka. Si es presionada, admitirá que ya tiene un acuerdo con ser Blaker. Retendrán a los niños por quinientos soberanos.

Si los personajes parecen cautelosamente receptivos o al menos dispuestos a escuchar, Alenka continuará:

“Si las cosas van bien, los niños ni siquiera sabrán lo que está pasando. Cuando nos reunamos, les diré que ha habido una incursión de engendros tenebrosos y que es demasiado peligroso que regresen a casa. Diré que el arl me ha ordenado implorarlo a ser Blaker que se los quede un poco más. Mientras tanto, regresamos a Stenhold con una nota de rescate. Neruda paga el dinero, todos nos hacemos ricos y sus hijos son devueltos ilesos.

“Habéis conocido a ese hombre. Habéis visto cómo trata a quienes lo rodean. ¿Qué problema hay en repartir un poco su fortuna? Vosotros tendréis vuestra parte, ¿no es así?”

Si algún PJ parece preocupado ante una posible represalia, Alenka señala que la atención y los recursos de Neruda estarán demasiado ocupados combatiendo a los engendros tenebrosos para ir tras ellos con superioridad numérica. Cree que se limitará a pagar para acabar con el problema.

Si los PJ optan por unirse a Alenka, esta los conducirá con impaciencia al punto de reunión. Si rechazan su oferta, suspirará contrariada. Ya ha acordado una palabra secreta con ser Blaker para

### LA DISTRACCIÓN DE ALENKA

Los PJ que decidan cazar o forrajear tal como Alenka sugirió pueden elegir entre varias concentraciones: Puede utilizarse una **tirada de Astucia (Saber de la naturaleza) con NO 9** para identificar los tipos de plantas y animales apropiados que pueden encontrarse en el lugar. Se puede hacer una **tirada de Percepción (Buscar) con NO 11** para encontrar las plantas disponibles en la arboleda. Una **tirada de Percepción (Rastrear)** puede revelar un animal adecuado al que disparar con un arco o una ballesta, y una **tirada de Destreza (Sigilo) con NO 11** puede evitar que este se mueva mientras el cazador apunta. Una **tirada de Destreza (Trampas) con NO 11** permite que un personaje atrape presas pequeñas.

indicar que el plan de secuestro se cancela y que debería limitarse a entregar a los niños para que le sean devueltos al arl.

Si Alenka tiene la sensación de que algunos PJ se unirán a ella mientras que otros no, intentará planear la muerte de los PJ intransigentes, pues ahora saben lo suficiente como para poner en peligro su objetivo. Puede que lo haga directamente, incitando a los otros PJ a ayudarla a matarlos, o puede que provoque algún “accidente”.

También es completamente posible que los PJ se vuelvan contra Alenka y la sometan o la maten. Aun así, la aventura continúa, pues aún deben reunirse con los niños y devolverlos a Stenhold.

## 5: ATAQUE TRAS EL ANOCHECER

### ENCUENTRO DE COMBATE

*Los PJ son atacados por búhos aberrantes que buscan comida.*

Siguis el camino hasta una zona ligeramente poblada de árboles cuando se pone el sol. Alenka os dice que el punto de encuentro ya no queda lejos. A medida que la oscuridad se adueña del lugar, empezáis a oír los sonidos de la noche. Los grillos cantan, las bestias corretean a través de la maleza, y pueden oírse búhos ululando en la distancia. El ululato se va haciendo más fuerte según os vais adentrando más en los bosques.

Los personajes que superen una **tirada de Percepción (Ver)** avisarán un búho extremadamente grande (o dos, si son cuatro o más PJ) de ojos rojos volando hacia ellos. El búho aberrante está hambriento y busca comida. Espera matar a un personaje y ahuyentar al resto para poder darse un festín con el cadáver fresco. Esta es una excelente oportunidad para que Alenka se deshaga de los PJ “problemáticos”.

Los búhos aberrantes utilizan reglas especiales de vuelo; consulta **Combatientes voladores**. Empezarán el combate ascendiendo. De este modo, podrán bajar en picado y atacar en el primer asalto del combate.

Los búhos aberrantes son enemigos relativamente pequeños. Todas las tiradas de ataque que se realicen contra ellos sufren una penalización de -1.

La oscuridad de la noche también provoca una penalización de -1 a las tiradas relevantes, tales como **Percepción (Ver)** y los ataques a distancia.

Un personaje que se aleje del camino para cubrirse en los árboles y arbustos impone una penalización de -1 a todas las tiradas efectuadas por cualquier búho aberrante que le dé caza. Un héroe que se aleje de este modo y que supere una **tirada de Percepción (Ver) con NO 13** descubrirá una zona de cobertura especialmente buena que aumentará dicha penalización a -2 o a -3, con un resultado en el dado dragón de 1-4 y 5-6, respectivamente.

### BÚHO ABERRANTE

Un búho aberrante es un búho del tamaño de un bulldog que ha sido corrompido por la Ruina. Tiene plumas negras, grandes ojos rojo sangre y un pico dentado segmentado en cuatro partes.

#### BÚHO ABERRANTE

##### ATRIBUTOS (CONCENTRACIONES)

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

##### VALORES DE COMBATE

VELOCIDAD	SALUD	DEFENSA	ARMADURA
4 (22 VOLANDO)	40	17	1

##### ATAQUES

ARMA	ATAQUE	DAÑO
GARRAS	+7	1D6+6
MORDISCO	+6	2D6+6

##### CARACTERÍSTICAS

**PROEZAS PREDILECTAS:** Golpe poderoso

**VUELO:** Los búhos aberrantes tienen una Velocidad de vuelo de 22.





## COMBATIENTES VOLADORES

Los combatientes voladores disponen de la misma selección de acciones que los demás. Además de la lista habitual de acciones mayores y menores, los combatientes voladores cuentan con algunas opciones de acción adicionales. También tienen una restricción: Mientras vuelen, durante cada uno de sus turnos, deberán llevar a cabo una acción de volar en círculos, volar en línea recta, bajar en picado o ascender; de lo contrario, se desplomarán al suelo. Como quizá resulte obvio, un combatiente volador no puede elegir las acciones de movimiento o correr mientras vuela.

Las siguientes descripciones de acciones están personalizadas para los búhos aberrantes, los únicos combatientes voladores de **El rescate de un arl**.

### ACCIONES MENORES

**VOLAR EN CÍRCULOS:** El búho aberrante sobrevuela el campo de batalla a baja altitud, desplazándose 22 metros en horizontal. Los ataques a distancia efectuados desde el suelo contra él añaden 20 metros a la distancia horizontal desde el atacante hasta el objetivo para representar la altitud del búho. Para poder realizar esta acción, el búho aberrante debe estar volando al comenzar su turno.

**VOLAR EN LÍNEA RECTA:** El búho aberrante se desplaza por el aire 22 metros en horizontal. Puede efectuar ataques cuerpo a cuerpo desde esta altura, para lo que recibe una bonificación de +1. Los enemigos del búho aberrante también pueden llevar a cabo ataques cuerpo a cuerpo contra él durante sus respectivos turnos. El búho puede optar por aterrizar después de realizar esta acción, o despegar al comienzo de la misma. Un búho aberrante tumbado o derribado no puede llevar a cabo esta acción hasta realizar otra de movimiento para ponerse en pie.

### ACCIONES MAYORES

**ASCENDER:** El búho aberrante puede desplazarse 22 metros en horizontal volando al tiempo que se eleva sobre el campo de batalla. Mientras asciende, no podrá atacar ni ser atacado. El búho aberrante debe comenzar su turno volando en círculos para poder ascender.

**BAJAR EN PICADO:** Un búho aberrante que haya volado en círculos o ascendido en el asalto anterior puede efectuar un picado en el actual. Si estaba volando en círculos, podrá recorrer 22 metros en horizontal y luego efectuar un ataque cuerpo a cuerpo contra un adversario situado en tierra firme. Si estaba ascendiendo, podrá recorrer 44 metros y luego efectuar un ataque cuerpo a cuerpo contra un adversario que esté en tierra firme. En ambos casos el ataque puede realizarse en cualquier punto del recorrido del búho, quien recibe una bonificación de +1 a la tirada y al daño. Al final del picado el búho aberrante se hallará a poca altura del suelo, como si acabase de realizar una acción de volar para emprender el vuelo. Por tanto, será vulnerable a los ataques cuerpo a cuerpo de cualquier adversario en tierra firme que pueda alcanzar el lugar en el que acabe el picado.

## 6: MASACRE EN EL PUNTO DE ENCUENTRO

### ENCUENTRO DE EXPLORACIÓN

*Los PJ llegan al punto de encuentro y hallan indicios de batalla, y lo que es peor, los niños no están.*

A medida que os acercáis al punto de encuentro, podéis ver la luz de una hoguera agonizante. Al principio os sentís aliviados, ya que ser Blaker y los niños deben de estar esperándoos más adelante. Sin embargo, cuando os acercáis más, os dais cuenta de que algo va mal.

Primero, notáis la destacable ausencia del ruido propio de un campamento. Después veis el carro, tumbado de lado, con una de sus ruedas arrancada. Y finalmente veis los cuerpos...

¿Y ahora qué?

Un vistazo rápido por la zona descubre los cadáveres de media docena de caballos, tres guardas fereldenos, dos lobos aberrantes, dos genlocks y un hurlock. Están esparcidos; claramente, aquí se libró una batalla, y no hace mucho. Uno de los lobos aberrantes acabó sobre la hoguera, y de su chamuscado pelaje emana un terrible hedor. No hay rastro de ser Blaker ni de ninguno de los niños entre los muertos.

La caída de la noche ha traído consigo una penalización de -1 a todas las tiradas basadas en la vista, como **Percepción (Buscar, Rastrear y Ver)**.

Una búsqueda más minuciosa de los alrededores del campamento requiere una **tirada de Percepción (Buscar) con NO 13**. Con un éxito se descubren dos guardas, tres genlocks y dos lobos aberrantes más, todos ellos muertos, pero sigue sin haber señales de Blaker o de los niños.

Buscar rastros requiere una **tirada de Percepción (Rastrear) con NO 13**, y descubre las huellas a la carrera de seis bípedos. Un resultado en el dado dragón de 4 o más confirma que al menos uno de los niños iba con ellos. Un resultado de 6 confirma que estaban los dos. Este rastro conduce hacia lo que los PJ pueden observar que se trata de terreno más elevado, tal vez a unos cuatrocientos metros de distancia.

Registrar el carro requiere una **tirada de Percepción (Buscar) con NO 15**. Con un éxito se descubre una caja fuerte cerrada que, como puede descubrirse con una buena sacudida, está llena de monedas. Para forzar la cerradura se necesitan varios minutos y una **tirada de Destreza (Forzar cerraduras) con NO 15**. Dentro hay un único soberano y 80 monedas de plata, lo que queda del dinero de los niños. Alenka no hace ningún comentario si los héroes saquean la caja fuerte.

Haz lo que puedas para conferir a esta escena una sensación de urgencia. Antes de que los héroes hayan tenido ocasión de hacer todo lo que desean, oyen un grito escalofriante que atraviesa el aire nocturno; avanza hacia el siguiente encuentro.

## 7: ACOSADOS

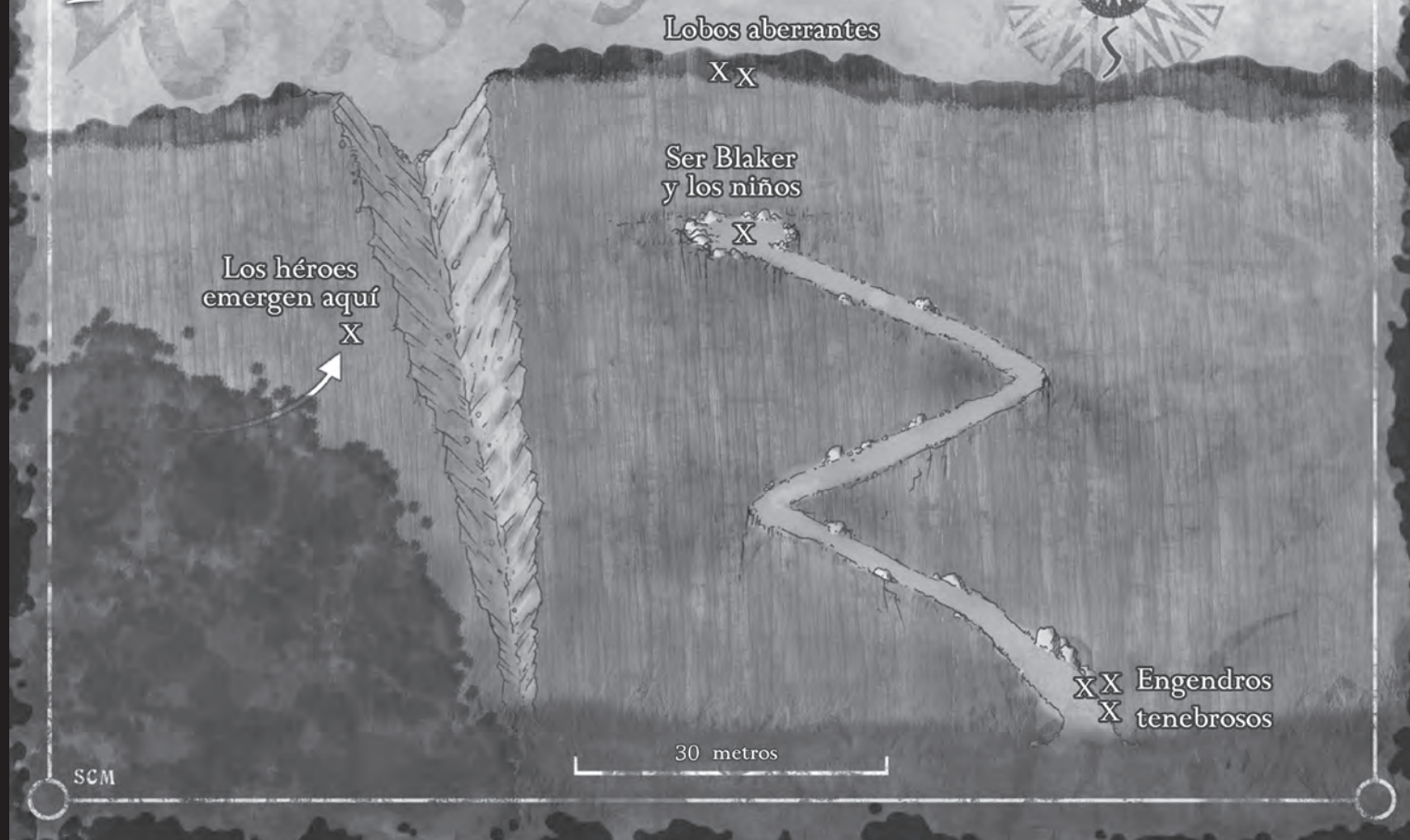
### ENCUENTRO DE COMBATE

*Los PJ encuentran al resto del grupo de ser Blaker luchando por su vida contra una fuerza superior.*

Corriendo en dirección al grito, salís de un soto de árboles.

Estáis en mitad de la escarpada ladera de una colina. Más adelante, veis un afloramiento rocoso que tan solo está un poco por encima de vosotros, en la cima de un sendero serpenteante pero al otro lado de un erosionado valle de aspecto traicionero.

# ¡Acosados!



Hay un fereldeno vestido de armadura de cuero en el afloramiento, bajo cobertura, con una ballesta en las manos. En el sendero que discurre a sus pies yacen los cuerpos de más guardas caídos, más genlocks y más lobos aberrantes.

En el fondo del sendero veis un grupo de engendros tenebrosos bajo cobertura, pero mientras observáis, emergen como uno solo y cargan aullando cuesta arriba. Uno de ellos cae con un virote de ballesta en el ojo, pero los demás siguen avanzando.

Puede que seáis capaces de llegar antes que ellos a los defensores, pero el valle que se cruza en vuestro camino parece traicionero.

¡Tirad iniciativa!

Obviamente, aquí es donde ser Blaker, los hijos de Neruda (Hana y Joseph) y la última guarda de ser Blaker, ser Bridget, están acorralados. Estos cuatro están en una posición defendible, un afloramiento rodeado de roca. La pequeña zona tiene una entrada estrecha, con una anchura que solo permite el paso de un combatiente, pero carece de cobertura por encima.

Cualquier PJ que pregunte puede contar un hurlock (consulta la página 23) y tres genlocks (consulta la página 18) vivos, cargando cuesta arriba por el sendero serpenteante. Un PJ que pregunte sobre su equipo se percata de que estos genlocks llevan mejo-

## LUCHANDO CONTRA TI MISMO

Si así lo deseas, puedes delegar la responsabilidad sobre toma de decisiones tácticas de Alenka, ser Blaker y ser Bridget en uno o más jugadores durante el encuentro **Acosados** (aún así, deberías reservarte a Joseph y a Hana). Esto puede dar a los jugadores la oportunidad de probar aptitudes diferentes y de estar más implicados si cabe en el combate. También te ahorrará algo de esfuerzo tirando dados por los dos bandos de los enfrentamientos que probablemente se librarán entre estos PNJ y sus enemigos engendros tenebrosos.

Si otorgas el control de estos PNJ a los jugadores, ten en cuenta los objetivos finales de estos PNJ más allá del combate inmediato. Si algún jugador toma decisiones en nombre de estos PNJ que no se corresponden con sus metas a largo plazo, estás en tu derecho de invalidarlas.



HURLOCK		ENGENDRO TENEBROSO	
ATRIBUTOS (CONCENTRACIONES)			
1	ASTUCIA		
0	COMUNICACIÓN		
3	CONSTITUCIÓN (VIGOR)		
2	DESTREZA (PELEA)		
4	FUERZA (HOJAS PESADAS, INTIMIDACIÓN)		
1	MAGIA		
2	PERCEPCIÓN (OLFATO)		
3	VOLUNTAD (CORAJE, MORAL)		
VALORES DE COMBATE			
VELOCIDAD	SALUD	DEFENSA	ARMADURA
10	30 (24 RESTANTES)	12	5
ATAQUES			
ARMA	ATAQUE	DAÑO	
ARCO CORTO	+2	1D6+5	
ESPADA A DOS MANOS	+6	3D6+4	
APTITUDES			
PROEZAS PREDILECTAS: Golpe doble, Golpe poderoso.			
ATAQUE FURIOSO: Un hurlock puede realizar la proeza Golpe doble por 3 PP en vez de los 4 habituales cuando empuña un arma de combate cuerpo a cuerpo.			
TALENTOS			
COMBATE CON ARMA Y ESCUDO: Los hurlocks reciben la bonificación completa a la Defensa cuando abrazan un escudo (ya calculado en sus estadísticas).			
COMBATE CON ARMAS A DOS MANOS: Si asestas un golpe con éxito utilizando un arma de combate cuerpo a cuerpo a dos manos, el hurlock puede desplazar al objetivo 2 metros en cualquier dirección.			
ENTRENAMIENTO CON ARMADURAS: Los hurlocks pueden vestir tanto armaduras de cuero y de malla como corazas sin sufrir penalizaciones a la Destreza (ya calculado en sus estadísticas).			
GRUPOS DE ARMAS: Arcos, Hojas pesadas, Pelea.			
EQUIPO			
ARCO CORTO, ARMADURA DE MALLA LIGERA, ESPADA A DOS MANOS.			

LOBO ABERRANTE			
ATRIBUTOS (CONCENTRACIONES)			
-2	ASTUCIA		
0	COMUNICACIÓN		
3	CONSTITUCIÓN (CORRER)		
2	DESTREZA (MORDISCO, SIGILO)		
2	FUERZA (SALTAR)		
0	MAGIA		
3	PERCEPCIÓN (OÍR, OLFATO)		
1	VOLUNTAD		
VALORES DE COMBATE			
VELOCIDAD	SALUD	DEFENSA	ARMADURA
14	25	12	3
ATAQUES			
ARMA	ATAQUE		DAÑO
MORDISCO	+4		1d6+4
APTITUDES			
PROEZAS PREDILECTAS: <i>Ataque relámpago, Derribo.</i>			
PELEJO DURO: <i>Las protuberancias óseas de un lobo aberrante confieren a la criatura un valor de armadura de 3 puntos.</i>			

res armaduras que aquellos a los que se enfrentaron en la sima. Aunque el hurlock está herido, los genlocks supervivientes son combatientes en perfecto estado.

Cualquier acción dedicada a moverse a través del valle requiere una **tirada de Fuerza (Tregar) o Destreza (Acrobacia) con NO 13**. Si se supera, permite el movimiento completo. Un fracaso reduce a la mitad el movimiento de dicha acción e inflige 1d6 puntos de daño penetrante a base de cortes, magulladuras, tobillos torcidos y similares. Los héroes pueden evitar esta tirada descendiendo la colina y dando la vuelta hasta la base del sendero, pero les lleva mucho más tiempo unirse a los defensores dando este largo rodeo.



Toda acción dedicada a cargar cuesta arriba (en vez de usar el sendero) requiere una **tirada de Fuerza (Tregar) o Destreza (Acrobacia) con NO 11**. Si se supera, permite el movimiento completo, pero un fracaso lo reduce a la mitad. Los engendros tenebrosos pretendían utilizar el sendero hasta que aparecieron los PJ. La forma en que cambie su plan, si es que cambia, depende de lo que hagan los PJ.

Los personajes que lleguen al otro lado del valle, tanto si lo cruzan como si lo rodean, podrán hacer **tiradas de Percepción (Ver)**

## JOSEPH NERUDA

HEREDERO DEL LINAJE DE LOS NERUDA.

### ATRIBUTOS (CONCENTRACIONES)

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

### VALORES DE COMBATE

VELOCIDAD	SALUD	DEFENSA	ARMADURA
11	21(16 RESTANTES)	11	3

### ATAQUES

ARMA	ATAQUE	DAÑO
DAGA	+1	1d6+1
ESPADA CORTA	+1	1d6+2

### CARACTERÍSTICAS

**PROEZAS PREDILECTAS:** *Hostigar.*

**IDIOMAS:** *Lengua comercial.*

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

### EQUIPO

MOCHILA, ODRE, ROPA DE VIAJE, ARMADURA DE CUERO LIGERA, DAGA, ESPADA CORTA.

## EL HECHIZO DE HANA

### EXPLOSIÓN MENTAL

MANÁ: 3 • ACCIÓN: Mayor • NO: 12  
TIRADA: Fuerza (Fortaleza)

Liberas un estallido circular de fuerza telequinética con un radio de 2 metros, que puede originarse en cualquier lugar que puedas ver y que no se encuentre a más de 50 metros de distancia. Todo el que resulte alcanzado por el estallido es derribado y no podrá realizar acciones mayores en su próximo turno. Los objetivos que superen una **tirada de Fuerza (Fortaleza) con NO 12** solo serán derribados.

**con NO 13**. Si tienen éxito, detectarán a una pareja de lobos aberrantes (consulta la página 23) que acechan sin ser vistos en la ladera que hay *sobre* la posición de los defensores, preparando una emboscada. Saltan para atacar en el asalto siguiente a ser descubiertos (o no) por los héroes, lanzándose sobre los niños por sorpresa. No obstante, si opinas que los héroes pasaron demasiado tiempo investigando el campamento o no se dieron bastante prisa en correr hacia el grito que oyeron en el encuentro anterior, adelanta el momento del ataque de los lobos aberrantes y anuncia que lanzan su ataque desde las alturas en el mismo asalto en que los héroes llegan a la escena.

El plan del hurlock y los genlocks es sencillo: asesinar a los defensores. Cuando quede claro que hay nuevos enemigos, hacen lo que pueden para enfrentarse a ambos grupos de adversarios, aunque se les ocurre que si pueden tomar la posición defendible tendrán más posibilidades contra los PJ.

El plan de los defensores es *muy* sencillo: sobrevivir.

Los combatientes que luchen contra enemigos que se encuentran en terreno más elevado sufren una penalización de -1 a sus tiradas de ataque. Los que se enfrenten a adversarios que se encuentran en un terreno más bajo obtienen una bonificación de +1. Como en las otras escenas que han tenido lugar en la oscuridad,

## HANA NERUDA

HIJA ESTUDIOSA Y MAGA EN CIERNES.

### ATRIBUTOS (CONCENTRACIONES)

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

### VALORES DE COMBATE

VELOCIDAD	SALUD	DEFENSA	ARMADURA
11	21(11 RESTANTES)	10	3

### ATAQUES

ARMA	ATAQUE	DAÑO
BÁCULO	+0	1d6

### CARACTERÍSTICAS

**PROEZAS PREDILECTAS:** *Postura defensiva.*

**IDIOMAS:** *Lengua comercial.*

**GRUPOS DE ARMAS:** *Bastones, Pelea.*

**HECHIZOS:** *Explosión mental.*

MANÁ: 6 (3 restantes) TIRADA DE HECHIZO: 3d6+2

### EQUIPO

MOCHILA, ODRE, ROPA DE VIAJE, ARMADURA DE CUERO LIGERA, BÁCULO.



las tiradas de Percepción basadas en la vista y los ataques a distancia sufren una penalización de -1.

Si Hana vuelve a lanzar su hechizo, caerá inconsciente debido al agotamiento. Su nariz y sus orejas sangrarán por utilizar su magia sin entrenamiento, pero se recuperará con un buen descanso durante la noche.

Estos enemigos luchan hasta la muerte o hasta que salgan victoriosos.

## SER BRIDGET

HONORABLE DAMA PROTECTORA.

### ATRIBUTOS (CONCENTRACIONES)

0	ASTUCIA
1	COMUNICACIÓN
2	CONSTITUCIÓN
2	DESTREZA
5	FUERZA (HOJAS PESADAS)
0	MAGIA
1	PERCEPCIÓN
1	VOLUNTAD (CORAJE)

### VALORES DE COMBATE

VELOCIDAD	SALUD	DEFENSA	ARMADURA
5	42 (18 RESTANTES)	12 (14 CON ESCUDO)	7

### ATAQUES

ARMA	ATAQUE	DAÑO
DAGA	+2	1D6+6
ESPADA BASTARDA	+7	2D6+6
LANZA	+5	1D6+8

### CARACTERÍSTICAS

**PROEZAS PREDILECTAS:** Ataque relámpago, Atravesar armadura.

**IDIOMAS:** Lengua comercial.

### TALENTOS

**COMBATE CON ARMA Y ESCUDO:** Bridget reciben la bonificación completa a la Defensa cuando embraza un escudo (ya calculado en sus estadísticas).

**COMBATE CON DOS ARMAS:** Cuando empuña dos armas, Bridget puede usar una acción de activación para elegir entre una bonificación de +1 a sus tiradas de ataque cuerpo a cuerpo o un +1 a su Defensa contra ataques cuerpo a cuerpo. Puede cambiar el tipo de bonificación recibida mediante otra acción de activación.

**ENTRENAMIENTO CON ARMADURAS:** Bridget puede vestir armaduras de cuero y de malla sin sufrir penalizaciones a la Destreza (ya calculado en sus estadísticas).

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

### EQUIPO

MOCHILA, ODRE, ROPA DE VIAJE, ARMADURA DE MALLA PESADA, DAGA, ESCUDO MEDIANO, ESPADA BASTARDA, LANZA.

## SER BLAKER CORBIN

CANALLA, SINVERGÜENZA Y CONSPIRADOR.

### ATRIBUTOS (CONCENTRACIONES)

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

### VALORES DE COMBATE

VELOCIDAD	SALUD	DEFENSA	ARMADURA
13	33 (27 RESTANTES)	13	4

### ATAQUES

ARMA	ATAQUE	DAÑO
BALLESTA	+5	2D6+4
DAGA	+3	1D6+3
LUCERO DEL ALBA	+3	1D6+5

### CARACTERÍSTICAS

**PROEZAS PREDILECTAS:** Atravesar armadura, Desarmar.

**IDIOMAS:** Lengua comercial.

### APTITUDES DE CLASE

**ARMADURA DE PÍCARO:** Blaker ignora por completo las penalizaciones impuestas por las armaduras de cuero.

**BONIFICACIÓN A PROEZAS:** La proeza Atravesar armadura solo le cuesta a Blaker 1 PP.

**PUÑALADA:** Blaker puede infligir daño adicional con un ataque cuerpo a cuerpo si logra golpear a su adversario desde donde no se lo espere. Para ello debe acercarse a su rival con una **tirada enfrentada de Destreza (Sigilo)** contra su **Percepción (Ver)**. Si la supera, podrá utilizar su acción mayor de ese asalto para asestarle una puñalada por la espalda. Esto se resuelve como un ataque cuerpo a cuerpo con una bonificación de +2 a la tirada de ataque y +1d6 puntos de daño adicionales. No puede apuñalar al mismo objetivo en turnos sucesivos.

### TALENTOS

**COMBATE CON DOS ARMAS:** Cuando empuña dos armas, Blaker puede usar una acción de activación para obtener una bonificación de +1 a sus tiradas de ataque cuerpo a cuerpo o bien una bonificación de +1 a la Defensa contra ataques cuerpo a cuerpo. Puede cambiar dicha bonificación mediante otra acción de activación.

**EXPLORACIÓN:** Si Blaker falla una **tirada de Destreza (Sigilo)**, puede repetirla, pero tendrá que quedarse con el resultado de la nueva tirada.

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

### EQUIPO

MOCHILA, ODRE, ROPA DE VIAJE, ARMADURA DE CUERO PESADA, BALLESTA, CUATRO DAGAS, LUCERO DEL ALBA, CARCAJ CON 20 VIROTES (11 RESTANTES).

## HANA NERUDA

Hana siempre ha sido rara, estudiosa y distante. Recientemente, Hana fue abordada por unos tipos duros y su poder mágico se manifestó: utilizó una Explosión mental para derribarlos y escapó. Alenka ha avisado al arl en repetidas ocasiones del peligro de no llevar a Hana al Círculo para entrenar ahora que su poder se ha manifestado, pero el arl sigue fantaseando con casar primero a su hija, y ha dado instrucciones a Alenka de que no le diga a nadie una palabra sobre las capacidades de Hana.

## JOSEPH NERUDA

Joseph es un jovencito de quince años furiosamente protector con su hermana. Está entrenándose para ser un guerrero, pero hasta ahora solo ha aprendido las habilidades más rudimentarias de la pelea y el uso de armas ligeras.

## SER BLAKER CORBIN

Ser Blaker fue otrora el bann Corbin, pero la mala administración de sus tierras hizo que sus terratenientes eligieran la protección de otros. Desde entonces vive en una casa en Denerim, donde pasa la mayor parte de su tiempo socializando y apostando. Ha acumulado muchas deudas. Alenka y él han sido amantes, pero ambos se dan cuenta de que el secuestro significa que tendrán que separarse, hecho que duele más a Alenka que a Blaker.

## SER BRIDGET

Ser Bridget es una mujer fuerte de rostro tallado en granito. Ha servido lealmente a ser Blaker a través de los años, incluso en los momentos más duros. También es honorable y no tomará parte en el secuestro de los niños, y de hecho, luchará hasta la muerte para frustrarlo, en cuanto el plan quede claro.

# 8: LA DECISIÓN FINAL

### ENCUENTRO DE INTERPRETACIÓN

*Los PJ eligen entre el honor y el provecho.*

El polvo se ha disipado. Los engendros tenebrosos están muertos. Vuestras heridas están vendadas. Después de tomaros un respiro, es momento de abandonar este lugar.

Lo que ocurra en esta última escena de **El rescate de un arl** depende en gran medida de si Alenka o ser Blaker (o ambos) sobreviven, y de si ella ha sido capaz de persuadir a cualquiera de los héroes de que se le una en la trama del secuestro.

Sabes lo que quieren todos los personajes; lo que queda es interpretar sus intentos de asegurar sus deseos.

Si necesitas que la interpretación y otras actividades posteriores a la batalla continúen, ser Bridget insiste en enterrar apropiadamente los cuerpos del campamento, y sugiere a los héroes que la ayuden a cavar tumbas. Si resulta relevante, el carro dañado puede repararse toscamente con una **tirada de Destreza (Fabricación)** con **NO 11** y la inversión de una hora o así.

Si los PJ esperan a que los conspiradores hagan el primer movimiento, ser Blaker le pregunta a Alenka de manera afectada cómo fue el viaje. Ella le responde diciendo: "Hemos encontrado mucha resistencia; simplemente es demasiado peligroso regresar". Una **tirada enfrentada de Comunicación (Empatía)**

contra la **Comunicación (Engaño)** de los conspiradores puede alertar a los héroes de que la pareja está intercambiando un código de alguna clase.

Tras su intercambio, ser Blaker insiste en que los niños vuelvan con él a Denerim hasta que el arl Neruda pueda poner la región bajo control. Alenka replica que ella volverá a Stenhold e informará al arl. Los niños, conmocionados por el combate, parecen bastante contentos de evitar peligros adicionales.

Por supuesto, si Bridget está muerta y todos los héroes se han unido a los conspiradores, su discusión puede ser más franca, aunque probablemente sería inteligente ocultarles sus verdaderos planes a los niños.

Alenka planea decirle al arl que ser Blaker y ella fueron emboscados por bandidos que secuestraron a los niños. Tiene instrucciones, dirá, sobre el modo de pagar el rescate a los bandidos y devolver a los niños. Si los PJ se unen a los conspiradores, acompañarán a ser Blaker y a los niños. El plan funciona, Neruda paga el rescate ante la insistencia de su esposa y los héroes (bueno, "héroes") reciben su pago.

Si la situación llega a convertirse en un combate, Alenka y Blaker lucharán hasta su completa derrota, aunque no de forma estúpida. Aprovecharán toda oportunidad que se presente de atacar por sorpresa, emplear engaños, tomar a los niños como rehenes, o cualquier otra cosa que pueda ocurrírseles. Pide **tiradas enfrentadas** que impliquen su **Comunicación (Engaño)**, **Destreza (Sigilo)** y similares según resulte apropiado.

Ser Bridget se vuelve contra Blaker si este actúa de manera abiertamente deshonrosa, así como contra cualquier PJ que haga lo mismo.

En cualquier caso, el resto de viaje de los héroes, a Stenhold o a Denerim, transcurre sin incidencias.

## EPILOGO

Independientemente de lo que decidan los héroes, se les pagará, ya sea un rescate o su merecidísima paga. El parsimonioso arl no ofrece pagos adicionales, ni siquiera a héroes que obviamente han hecho lo imposible. Por lo que a él respecta, han hecho exactamente aquello por lo que fueron contratados, y no hay razón por la que debiera pagárseles más que lo que se les prometió.

**El rescate de un arl** puede servir como trampolín hacia otras aventuras publicadas de *Dragon Age*. Si deseas jugar **La maldición dalishana** a continuación, los personajes son contratados por un mercader para proteger un cargamento de ryott que planea vender en Denerim, y la aldea de Vintiver queda a mitad de camino. O, si prefieres jugar la primera aventura de *Sangre en Ferelden*, la aldea de Sothmere está al suroeste del arlingo de Neruda.

Si sigues jugando con estos PJ, las consecuencias de sus acciones en **El rescate de un arl** deberían beneficiarlos o acosarlos. Si han devuelto a los niños, ganan en lady Macia a una agradecida y poderosa aliada. Si han participado en el secuestro, serán acechados por cazadores de recompensas, pues el arl cree que los "mercenarios sedientos de dinero" a los que contrató son los culpables del plan de secuestro, una creencia que tanto Alenka como ser Blaker favorecen.

Decisiones morales y sus consecuencias... ¡Bienvenido a *Dragon Age*!



# DRAGON AGE

NOMBRE WALLACE (H) O WANDA (M)

TRASFONDO MAGO DEL CIRCULO HUMANO

EDAD SEXO

ASPECTO

ALTURA

PESO

RASGOS  
DISTINTIVOS

VELOCIDAD DEFENSA ARMADURA SALUD

11

11

0

24

NINGUNA

ASTUCIA

SABER ARCANO  
SABER RELIGIOSO

3

COMUNICACIÓN

CONCENTRACIONES

1

CONSTITUCIÓN

CONCENTRACIONES

0

DESTREZA

CONCENTRACIONES

1

FUERZA

CONCENTRACIONES

0

MAGIA

CONCENTRACIONES

4

PERCEPCIÓN

CONCENTRACIONES

1

VOLUNTAD

CONCENTRACIONES

2

CLASE

MAGO

1

PUNTOS DE EXPERIENCIA

ARMA

ATAQUE

DAÑO

BACULO

+1

1D6+1

LANZA ARCANO

+4

1D6+4

GRUPOS DE ARMAS Y NOTAS

APTITUDES DE CLASE, TALENTOS Y HECHIZOS

18

**Idiomas:** Lengua comercial, tevenés.

**Aptitud de clase - Hechizos:** Armadura de roca, Sanar, Virote arcano.

**Aptitud de clase - Lanza arcana:** Cuando empuñes un bastón o una varita, puedes realizar un ataque especial a distancia. Esto se resuelve como un ataque a distancia normal (es decir, sujeto a posibles proezas) que no requiere puntos de Maná. Tiene un alcance de 16 metros.

**Talento - Erudición:** El DJ proporciona información adicional con una tirada superada de Saber.

**Grupos de armas:** Bastones, pelea.

**Maná:** 18 **Tirada de hechizo:** 3d6+4

**Equipo:** Mochila, odre, ropa de viaje, equipo de curandero, báculo, varita, 34 monedas de plata.

**Hechizo - Armadura de roca - Coste en Maná:** 3-8 • **Acción:** Especial (1 minuto, fuera del combate exclusivamente) • **NO:** 10

Tu piel se endurece como la roca, confiriéndote un valor de armadura de 4. El efecto dura una hora, pero puede prolongarse gastando maná adicional; por cada PM gastado por encima de los 3 primeros, la Armadura de roca continúa activa durante otra hora, hasta un máximo de 6 horas en total. Solo puede lanzarse sobre uno mismo.

**Hechizo - Sanar - Coste en Maná:** 1-3 • **Acción:** Mayor • **NO:** 10

Tu contacto cierra las heridas y restablece el vigor de un objetivo herido. Puedes gastar un máximo de 3 puntos de Maná cuando lanzas este hechizo; por cada PM gastado, el objetivo recupera 1d6 de salud. Este hechizo puede lanzarse sobre uno mismo.

**Hechizo - Virote arcano - Coste en Maná:** 2 • **Acción:** Mayor • **NO:** 10

Proyectas un rayo de energía arcana desde tu mano o bastón hacia un objetivo visible que esté a 30 metros o menos de distancia. El virote arcano inflige 2d6 puntos de daño, más un daño adicional igual al resultado del dado dragón en la tirada de hechizo. Si el objetivo supera una tirada de Destreza (Acrobacia) con NO 14, el virote arcano solo le inflige 1d6 puntos de daño.

**Trasfondo:** Eres un recién graduado de la Torre del Círculo. Por motivos que te son desconocidos, probablemente políticos, te ha sido otorgada una dispensa inusual para que viajes solo con el fin de entregar un mensaje sobre asuntos del Círculo. Has aprovechado el tiempo en tu viaje al exterior y tienes otra semana antes de que se espere tu regreso. Has oído que podrías ganar una respetable suma por tan solo dos días de trabajo en Stenhold, por lo que has emprendido un viaje de unas horas para ir allí. Siempre vas en busca de unas pocas monedas más que echarle al monedero.

Tómate un momento para personalizar la edad, el sexo, la altura, el peso y los rasgos distintivos de tu personaje.

# DRAGON AGE

CLASE

PICARO

NIVEL

PUNTOS DE EXPERIENCIA

NOMBRE CLAYTON(H) O CLAYRE (M)

TRASFONDO ARTESANO FERELDENO

EDAD SEXO

ASPECTO

ALTURA

PESO

RASGOS  
DISTINTIVOS

VELOCIDAD DEFENSA ARMADURA SALUD

14

14

4

30

CUERO PESADA

ASTUCIA

1

COMUNICACIÓN

PERSUASIÓN

2

CONSTITUCIÓN

1

DESTREZA

FABRICACIÓN

4

FUERZA

HERRERÍA

1

MAGIA

0

PERCEPCIÓN

2

VOLUNTAD

0

ARMA

ATAQUE

DAÑO

ARCO LARGO\*

+4

1D6+5

ESPADA CORTA

+4

1D6+3

DAGA

+4

1D6+2

\* CORTO ALCANCE: 26 METROS LARGO ALCANCE: 52 METROS RECARGA: ACCIÓN MENOR

APTITUDES DE CLASE, TALENTOS Y HECHIZOS

N/A

**Idiomas:** Lengua comercial.

**Aptitud de clase - Armadura de pícaro:** Ignoras por completo las penalizaciones impuestas por las armaduras de cuero (ya calculado en tus estadísticas).

**Aptitud de clase - Puñalada:** Puedes infligir daño adicional con un ataque cuerpo a cuerpo si logras golpear a su adversario desde donde no se lo espere. Para ello debes acercarte a su rival con una tirada enfrentada de Destreza (Sigilo) contra su Percepción (Ver). Si la superas, podrás utilizar tu acción mayor de ese asalto para asestarle una puñalada por la espalda. Esto se resuelve como un ataque cuerpo a cuerpo con una bonificación de +2 a la tirada de ataque y +1d6 puntos de daño adicionales. No puedes apuñalar al mismo objetivo en turnos sucesivos.

**Talento - Contactos:** Puedes intentar convertir a un PNJ en contacto haciendo una tirada de Comunicación (Persuasión) con NO 13. Un contacto se mostrará amistoso contigo, pero no se tomará grandes molestias para ayudarte sin ninguna motivación adicional.

**Grupos de armas:** Arcos, Bastones, Hojas ligeras, Pelea.

**Equipo:** Mochila, odre, ropa de viaje, armadura de cuero pesada, arco largo, carcaj con 20 flechas, daga, espada corta, 37 monedas de plata.

**Trasfondo:** Eres un hábil artesano que acaba de terminar su aprendizaje. Tras salir de viaje por tu cuenta, hace poco que has descubierto que lo que la gente quiere y lo que está dispuesta a pagar son dos cosas diferentes. Has venido a Stenhold porque oíste que el arl se estaba movilizandoy supusiste que obtendrías una mayor suma de alguien que estuviera en aprietos, pero resulta que el arl es un tacaño sinvergüenza que paga incluso peor que la mayoría. Sin embargo, mientras has estado aquí te has enterado de otra oportunidad de conseguir algo de dinero rápido por tan solo un poco de trabajo al servicio del arl. No es tu línea habitual de negocio, pero el dinero es el dinero.

Tómate un momento para personalizar la edad, el sexo, la altura, el peso y los rasgos distintivos de tu personaje.





# DRAGON AGE

CLASE

GUERRERO

NIVEL

PUNTOS DE EXPERIENCIA

NOMBRE DAVIES(H) O DAYNE (M)

TRASFONDO HOMBRE LIBRE DE FERELDEN

EDAD SEXO

ASPECTO

ALTURA

PESO

RASGOS  
DISTINTIVOS

VELOCIDAD DEFENSA ARMADURA SALUD

0 14\* 7 37

MALLA PESADA \*12 sin tu escudo

ASTUCIA

0

COMUNICACIÓN

1

CONSTITUCIÓN

VIGOR

3

DESTREZA

MONTAR

2

FUERZA

3

MAGIA

0

PERCEPCIÓN

1

VOLUNTAD

2

ARMA

ATAQUE

DAÑO

BALLESTA\*

+2

2D6+2

ESPADA BASTARDA

+3

2D6+4

DAGA

+2

1D6+4

\* CORTO ALCANCE: 30 METROS LARGO ALCANCE: 60 METROS RECARGA: ACCIÓN MAYOR

APTITUDES DE CLASE, TALENTOS Y HECHIZOS

N/A

Idiomas: Lengua comercial.

**Talento - Arquería:** Si realizas una acción de apuntar para atacar con un arco o ballesta, recibes una bonificación de +2 a la tirada de ataque (en vez del +1 habitual).

**Talento - Combate con arma y escudo:** Recibes la bonificación completa a la Defensa cuando embrizas un escudo (ya calculado en tus estadísticas).

**Talento - Entrenamiento con armaduras:** Puedes vestir armaduras de cuero y de malla sin sufrir penalizaciones a la Destreza (ya calculado en tus estadísticas).

**Grupos de armas:** Arcos, Hojas ligeras, Hojas pesadas, Pelea.

**Equipo:** Mochila, odre, ropa de viaje, armadura de malla pesada, ballesta, carcaj con 20 virotes, daga, espada bastarda, escudo mediano, 16 monedas de plata.

**Trasfondo:** Eres una espada de alquiler, un mercenario que ofrece su habilidad marcial a aquellos que la necesiten y estén dispuestos a pagar. Esperas ser nombrado caballero y poseer tus propias tierras algún día, pero por ahora simplemente quieres crearte una reputación y llenar tus arcas. Al oír que el arl se está preparando para la guerra contra los engendros tenebrosos, has venido a Stenhold para ofrecer tus servicios. Conociste a su ama de llaves, Alenka, al poco de llegar, y esta va a ofrecerte una forma rápida de ganar unas monedas antes de unirse al ejército del arl.

Tómate un momento para personalizar la edad, el sexo, la altura, el peso y los rasgos distintivos de tu personaje.



SE PERMITE FOTOCOPIAR ESTA PÁGINA PARA USO PERSONAL EXCLUSIVAMENTE.

# DRAGON AGE

NOMBRE DJURIC(H) O DUSKA (M)

TRASFONDO ENANO DE LA SUPERFICIE

EDAD SEXO

ASPECTO  
ALTURA  
PESO  
RASGOS DISTINTIVOS

VELOCIDAD DEFENSA ARMADURA SALUD  
8 12 5 37  
MALLA LIGERA

ASTUCIA  
CONCENTRACIONES  
0

COMUNICACIÓN  
NEGOCIACIÓN  
2

CONSTITUCIÓN  
CONCENTRACIONES  
3

DESTREZA  
CONCENTRACIONES  
2

FUERZA  
HACHAS  
3

MAGIA  
CONCENTRACIONES  
0

PERCEPCIÓN  
CONCENTRACIONES  
1

VOLUNTAD  
CONCENTRACIONES  
1

CLASE  
GUERRERO

NIVEL  
1

PUNTOS DE EXPERIENCIA

ARMA	ATAQUE	DAÑO
HACHA DE BATALLA	+5*	2D6+3
MAZA	+3	2D6+3
LANZA A DOS MANOS	+3	2D6+2

\*INCLUYE BONIFICACION POR CONCENTRACION

## APTITUDES DE CLASE, TALENTOS Y HECHIZOS

N/A

Idiomas: Enano, lengua comercial.

Talento - Combate con armas a dos manos: Si asestas un golpe con éxito utilizando un arma de combate cuerpo a cuerpo a dos manos, puedes desplazar al objetivo 2 metros en cualquier dirección.

Talento - Combate con dos armas: Cuando empuñas dos armas, puedes usar una acción de activación para elegir entre una bonificación de +1 a tus tiradas de ataque cuerpo a cuerpo o un +1 a tu Defensa contra ataques cuerpo a cuerpo. Puedes cambiar el tipo de bonificación recibida mediante otra acción de activación.

Talento - Entrenamiento con armaduras: Puedes vestir armaduras de cuero y de malla sin sufrir penalizaciones a la Destreza (ya calculado en tus estadísticas).

Grupos de armas: Armas contundentes, Hachas, Lanzas, Pelea.

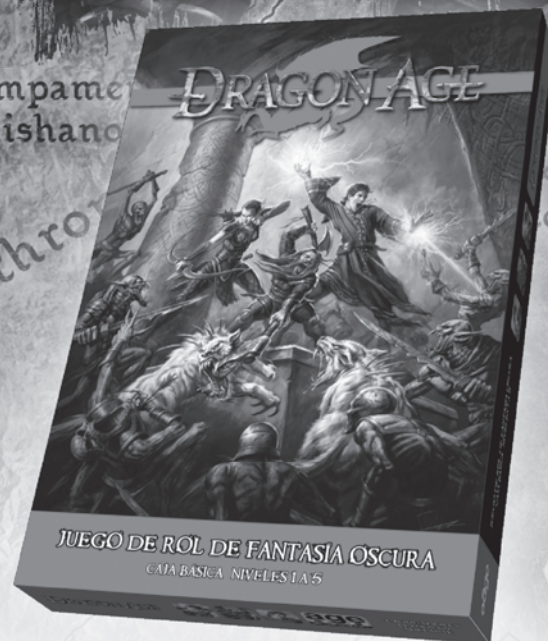
Equipo: Mochila, odre, ropa de viaje, armadura de malla ligera, hacha de batalla, lanza a dos manos, maza, 41 monedas de plata.

Trasfondo: Eres un mercader vende bienes excavados y forjados en Orzammar a la gente de Ferelden. Ha pasado mucho tiempo desde que caminabas por las cavernas de tu hogar, y francamente, no albergas deseos de regresar a ellas. Aunque tu gente necesita los acuerdos que negocias con los humanos, te sitúa en la casta más baja de la sociedad enana. Hace poco que has llegado a Stenhold para renegociar un acuerdo sobre ryott. Desgraciadamente, el arl está totalmente ocupado con esta movilización y no dedicará cinco minutos, y mucho menos cinco días, a negociar. Te has enterado de una manera de ganar unas monedas de plata aceptando mientras tanto hacer otro trabajo para él. No tiene sentido no hacer (ni ganar) nada mientras lo esperas.

Tómate un momento para personalizar la edad, el sexo, la altura, el peso y los rasgos distintivos de tu personaje.



## ¡UNA NUEVA ERA EN LOS JUEGOS DE FANTASÍA!



Basado en el aclamado videojuego *Dragon Age: Origins*, el **juego de rol de Dragon Age** lleva a vuestras mesas toda la emoción del fabuloso mundo de fantasía creado por BioWare. Esta caja a la vieja usanza incluye un *Manual del Jugador*, un *Manual del DJ*, un mapa desplegable de Ferelden y 3 dados de seis caras.

## ¡Ferelden te necesita!



**BiOWARE™**



**edge**

WWW.EDGEENT.COM





## LA PANTALLA DEL DJ

*La Pantalla del DJ* está aquí para facilitarte la tarea de DJ de *Dragon Age*. Este útil accesorio presenta una pantalla de cartón de tres paneles que sitúa toda la información esencial del juego justo delante de ti. También incluye una aventura de 32 páginas escrita por Jeff Tidball, *Un bann de más*, que puede servir como introducción al juego o como continuación de la aventura de la *Caja Básica*. Con *La Pantalla del DJ* y la *Caja Básica* de *Dragon Age*, estarás preparado para dar comienzo a tu campaña de fantasía oscura.

**Pantalla y libro de 32 páginas**  
EDG2802 - ISBN: 978-84-15334-10-1

## SANGRE EN FERELDEN

Las aventuras son el corazón de todo juego de rol, pero los ocupados DJ no siempre tienen tiempo para crear las suyas. *Sangre en Ferelden* contiene tres aventuras completas para el juego de rol de *Dragon Age*, así como tres esquemas de aventura a los que puede darse cuerpo para dosis de acción aún mayores. Los Personajes Jugadores visitarán prístinas tierras fronterizas como la Espesura de Korcari o las montañas de la Espalda Helada, además de enfrentarse a enemigos de diversa clase en la capital fereldena de Denerim. Las aventuras de *Sangre en Ferelden* son adecuadas para personajes de niveles 1 a 5, y añaden gran cantidad de detalles a cualquier campaña de *Dragon Age*. Pero estás avisado: ¡correrá la sangre!

**Libro de 128 páginas en blanco y negro - Rústica**  
EDG2803 - ISBN: 978-84-15334-19-4



## LA CAJA INTERMEDIA

El juego de rol de *Dragon Age* ha sido considerado la mejor iniciación a los juegos de rol en 30 años. La *Caja Básica* puso a los aventureros en camino y cubría personajes de niveles 1 a 5. Ahora, la *Caja Intermedia* los lleva a la siguiente fase de su viaje, proporcionando todo lo necesario para jugar con personajes de niveles 6 a 10. Sus múltiples elementos de interés incluyen reglas para jugar con los legendarios Guardas Grises, la presentación de proezas de interpretación y de exploración, cerca de 40 nuevos hechizos, información del mundo y trasfondos de personaje expandidos, y la adición de especializaciones como el guerrero arcano, el bersérker y el asesino.

La *Caja Intermedia* de *Dragon Age* es una caja que contiene dos atractivos libros a todo color (un manual del Jugador de 80 páginas y un Manual del DJ de otras 80), dos densas tarjetas de referencia diferentes con múltiples copias de cada una para distribuirlas por la mesa y un mapa desplegable del mundo de Thedas que ilustra Orlais, Rivain y todo lo que hay en medio.

**Caja - Dos libros de 80 páginas a color - Rústica**  
**Tarjetas de referencia de proezas y de lanzamiento de hechizos**  
**- Mapa de Thedas**  
EDG2804 - ISBN: 978-84-15334-20-0





# ¡APRENDE A JUGAR A DRAGON AGE AHORA MISMO!



**SI TE GUSTA LA GUÍA DE INICIO DE DRAGON AGE, EL SIGUIENTE PASO ES LA CAJA BÁSICA. INCLUYE REGLAS COMPLETAS PARA CREAR A TU PERSONAJE, DIRIGIR AVENTURAS Y SUBIR DE NIVEL A LOS HÉROES DE NIVELES 1 A 5.**

La *Guía de inicio de Dragon Age* que tienes entre las manos incluye todo lo que necesitas para probar el aclamado juego de rol de mesa. Presenta un resumen de las reglas del juego con suficiente detalle como para que lo pruebes. Incluye un escenario completo que puedes jugar y cinco héroes pregenerados para elegir. ¿A qué estás esperando?

- Ambientado en el mundo de fantasía oscura de los premiados videojuegos de BioWare *Dragon Age: Origins* y *Dragon Age II*.
- Un retorno a los juegos de mesa de la antigua escuela que permite que todos se concentren en la diversión en vez de en las reglas.
- Presenta unas depuradas reglas de juego que estallan en un innovador sistema de proezas que mantiene el dinamismo y la emoción del combate y el lanzamiento de hechizos.

**CONTIENE TODO LO QUE NECESITAN HASTA CINCO JUGADORES Y UN DIRECTOR DE JUEGO PARA PROBAR EL JUEGO DE ROL DE *DRAGON AGE*.**



**edge**

WWW.EDGEENT.COM

**BiOWARE™**

