

GENLOCK ALFA

ENGENDRO TENEBROSO

ATRIBUTOS (CONCENTRACIONES)

ASTUCIA (SABER MILITAR)	1
COMUNICACIÓN (LIDERAZGO)	0
CONSTITUCIÓN (CORRER)	3
DESTREZA (PELEA)	2
FUERZA (HACHAS, INTIMIDACIÓN)	4
MAGIA	2
PERCEPCIÓN (OLFATO, VER)	2
VOLUNTAD	2

VALORES DE COMBATE

VELOCIDAD	SALUD	DEFENSA	ARMADURA
6	55	11 (13 CON ESCUDO)	7

ATAQUES

ARMA	ATAQUE	DAÑO
HACHA ARROJADIZA	+6	1D6+4
HACHA DE BATALLA	+6	2D6+4

APTITUDES

POTENCIA MÁGICA: 14 (16 para magia de entropía) **MANÁ:** 60

PROEZAS PREDILECTAS: Golpe doble, Lisiar (3 PP).

LISIAR: 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 expira pasados tres asaltos, pero la penalización al movimiento persiste hasta que el objetivo pueda tomarse un respiro.

HOSTIGAMIENTO TÁCTICO: Un genlock alfa puede desplazar 2 metros a otro engendro tenebroso que siga sus órdenes con una proeza de Hostigar (además de poder desplazarse él mismo o a su objetivo del modo habitual).

RESISTENCIA A LA MAGIA: Un genlock alfa obtiene una bonificación de +2 a las tiradas de atributo que deba realizar para resistir los efectos de hechizos y otros ataques mágicos.

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

GRUPOS DE ARMAS: Armas contundentes, Hachas, Pelea.

EQUIPO

ARMADURA DE MALLA PESADA, ESCUDO MEDIANO,
HACHA ARROJADIZA, HACHA DE BATALLA.

GRAN OSO

ATRIBUTOS (CONCENTRACIONES)

ASTUCIA	0
COMUNICACIÓN	0
CONSTITUCIÓN (VIGOR)	7
DESTREZA (MORDISCO)	2
FUERZA (FORTALEZA, GARRAS, INTIMIDACIÓN)	7
MAGIA	-1
PERCEPCIÓN (GUSTO, OLFATO)	2
VOLUNTAD	2

VALORES DE COMBATE

VELOCIDAD	SALUD	DEFENSA	ARMADURA
13	75	12	0

ATAQUES

ARMA	ATAQUE	DAÑO
GARRAS	+9	2D6+6
MORDISCO	+4	1D6+6

APTITUDES

PROEZAS PREDILECTAS: Dentellada, Derribo (1 PP).

DENTELLADA: Si el gran oso utiliza con éxito un ataque de Garras, puede realizar otro ataque de Dentellada inmediatamente después como una proeza de 2 PP. Este ataque es un Mordisco que debe efectuarse contra el mismo objetivo del ataque original de garras, y si se sacan dobles en la tirada no genera más puntos de Proeza.

GRAN OSO

El gran oso es un tipo más raro, grande y poderoso de oso que se encuentra en los montes de Thedas. Al igual que sus primos inferiores, los grandes osos no buscan atacar a los humanos, pero tampoco se toman a la ligera a los intrusos próximos a sus guaridas o de sus territorios de caza. Son fieros y atacan a las criaturas que no muestren la deferencia apropiada o que supongan alguna clase de amenaza.

HALLA

Los elfos dalishanos reverencian a las hallas, o ciervos blancos, montadas por los caballeros elfos en días pasados. Ahora las nobles criaturas se utilizan principalmente para tirar de los araveles dalishanos durante las marchas de los elfos. A pesar de esto, los elfos siguen considerando a las hallas criaturas valiosas y nobles. El cuerno de halla es un material preciado para los grabados de los elfos, y se mantiene celosamente apartado de los extranjeros.

Desde el fin de la Marcha Exaltada en 2:20 de la Gloriosa, no se conocen hallas beligerantes en Thedas. Aunque podrían luchar por una tribu dalishana que se viera atacada, las hallas agresivas han desaparecido del mundo.

HOMBRE LOBO

En la Era Oscura, Ferelden se enfrentó a la amenaza de los hombres lobo: lobos ordinarios poseídos por demonios de la cólera y transformados en salvajes monstruos humanoides de furia y sed de sangre inagotables. Peor aún, eran capaces de propagar su infección, causando que algunos supervivientes de un ataque de hombre lobo fueran poseídos y se transformasen a su vez en hombres lobo. Algunos hombres lobo pueden hablar, aunque a menudo lo hacen con dificultad.