

2-6 JUGADORES
14 AÑOS EN
ADELANTE

adventure game engine
age



DRAGON AGE

DRAGON AGE



JUEGO DE ROL DE FANTASIA OSCURA
CAJA BASICA NIVELES 1 A 5



DRAGON AGE



JUEGO DE ROL DE FANTASIA OSCURA
CAJA BASICA NIVELES 1 A 5

edge

DRAGON AGE



age
adventure game engine

2-6 JUGADORES
14 AÑOS EN
ADELANTE

25 KM 25 KM 25 KM

1 CM - 10 KM

Mar del Despertar

A Orlais

Orzammar
Paso de Gherlen

Lago Calenhad

Montañas de la Espalda Helada

Castillo de Risco Rojo
Pueblo de Risco

Tierras Interiores

Espesura de Korcari
Territorios inexplorados

A las Marcas Libres

Pináculo

El Litoral

Colinas Occidentales
Caminio del Norte

Río Hafter

Amaranthine

El Bannorn

Ferelden

Caminio del Oeste

Linde Sur

Campamento dalishano

Colinas Southron

Pasadizo de Brecilia

Bosque de Brecilia

Ruinas
Corazón del bosque

Océano Amaranthine



DRAGON AGE

MANUAL DEL JUGADOR



DRAGON AGE

DRAGON AGE™



JUEGO DE ROL DE FANTASÍA OSCURA

JEFE DE DISEÑO Y DESARROLLO: CHRIS PRAMAS

Dragon Age RPG es © 2009 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.

Dragon Age, el logotipo de Dragon Age, BioWare y el logotipo de BioWare son marcas registradas o comerciales de EA International (Studio and Publishing) Ltd en Estados Unidos, Canadá y otros países.

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



edge

WWW.EDGEENT.COM

GREEN RONIN PUBLISHING

DISEÑO ADICIONAL: T.S. LUIKART, JESSE SCOBLE Y OWEN K.C. STEPHENS

DISEÑO DE "LA Maldición DALISHANA": STEVE KENSON

EDICIÓN: EVAN SASS

DESARROLLO ADICIONAL: STEVE KENSON, JON LEITHEUSSER Y JEFF TIDBALL

DIRECCIÓN ARTÍSTICA Y DISEÑO GRÁFICO: HAL MANGOLD

ILUSTRACIÓN DE PORTADA: ALAN LATHWELL CARTOGRAFÍA: JARED BLANDO Y TYLER LEE

ILUSTRACIONES INTERIORES: JOY ANG, ANDREW BOSLEY, TYSHAN CAREY, FRAN GAULIN, JASON CHEN, JACOB GLASER, SHANE HAWCO, SUNG KIM, TYLER LEE, ELI MAFFEI, MIKE SASS, RAMIL SUNGA, BRIAN SUM, FRANCISCO TORRES Y MARK WINTERS

EDITOR: CHRIS PRAMAS

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

PRUEBAS DE JUEGO: JOSH AUERBACH, TYLER M. CAREY, DREW CLOWERY, BRENDAN DALTON, JOSIAH DODSON, KRISTIAN HAAPA-AHO, HARTMANN, TRAVIS HODGES, DANIEL HODGES, SETH JOHNSON, DOUGLAS JUSTICE, BENJAMIN LAKNER, JON LEITHEUSSER, NICOLE LINDROOS, DYLAN MAYO, KYLE MONSON, HÉLGE MÜLLER-BUNZ, DALE NIXON, EVAN SASS, WILLIAM SIMONDS, MICHAEL SIMONDS, RAYMOND WOOD, BRYAN YARROW Y TREVOR YOST

EDGE ENTERTAINMENT

TRADUCCIÓN: JUANMA CORONIL

EDICIÓN: DARIÓ AGUILAR PEREIRA

MAQUETACIÓN: EDGE STUDIO

EDITOR: JOSE M. REY

INTRODUCCIÓN



ES LA ERA DEL DRAGÓN

Bienvenido a *Dragon Age*, el juego de rol con el que vivirás aventuras en un oscuro mundo de fantasía. En *Dragon Age*, tus amigos y tú asumiréis el papel de guerreros, magos y pícaros de las tierras de Thedas en un intento por alcanzar la fama derrotando a enemigos siniestros y superando mortíferos retos. Podréis enfrentarlos a uno de los viles engendros tenebrosos en unas antiguas ruinas enanas, librar un duelo de ingenio con un noble orlesiano o desentrañar los secretos del Velo. Os labraréis una heroica reputación o moriréis solos en un paraje desolado e inhóspito. Sea cual sea vuestro destino, seréis los protagonistas de vuestra propia historia. En *Dragon Age*, vosotros tomaréis las decisiones y habréis de afrontar sus consecuencias.

¿QUÉ ES UN JUEGO DE ROL?

Dragon Age es lo que se conoce como un juego de rol de mesa; se llama así porque lo normal es jugarlo con varios amigos sentados alrededor de una mesa. La acción es similar a la de los videojuegos: cada uno de vosotros juega con un personaje que vive emocionantes y peligrosas aventuras en un mundo de fantasía. La diferencia estriba en que vosotros lo hacéis con la imaginación en vez de utilizar ordenadores o consolas. Uno de vosotros debe ejercer de Director de Juego (DJ). El DJ es quien presenta la historia y actúa como árbitro. Los demás sois jugadores; cada uno ha de crear su propio personaje e interpretarlo a lo largo de sus aventuras.

Si no acabas de entender de qué va esto, no te preocupes. Sigue leyendo, y para cuando hayas acabado esta introducción conocerás los fundamentos básicos de los juegos de rol en general y de *Dragon Age* en particular.

El juego está ambientado en el continente de Thedas, concretamente en la nación de Ferelden. Si quieres saber más sobre la ambientación, lee el CAPÍTULO 1: BIENVENIDOS A FERELDEN.

CONTENIDO DE LA CAJA BÁSICA

Dragon Age se publica en una serie de cajas. Ésta que tienes en tu poder es la primera, denominada Caja Básica, y contiene el *Manual del Jugador* (lo que estás leyendo ahora mismo), el *Manual del DJ*, un mapa desplegable de la nación de Ferelden y tres dados de seis caras (abreviado 3d6). ¡Es todo lo que necesitas para empezar a jugar!

PRIMEROS PASOS

Lo primero que necesitas es un grupo de amigos con los que jugar, y uno de vosotros deberá ser el Director de Juego (DJ). Aunque es posible organizar una partida sólo con el DJ y un jugador, es mucho más divertido si participan entre 3 y 5 jugadores. Pueden ser más, pero el ritmo del juego podría ralentizarse demasiado.

La labor del DJ es esencial, por lo que debéis aseguraros de que la persona designada realmente quiere serlo. Dirigir partidas es divertido, pero la experiencia es muy distinta a la de

los jugadores. El otro libro incluido en esta caja (el *Manual del DJ*) explica con detalle las funciones del Director de Juego, quien por descontado es el único que debería leerlo.

Cuando hayáis decidido quién será el DJ, los demás tendrán que crearse sus áleros egos, que en términos de juego se denominan "personajes de jugador" (PJ). En *Dragon Age*, cada personaje tiene potencial para convertirse en un gran héroe de Thedas, pero empieza como un aventurero cualquiera tan ávido de gloria como el que más. No se puede jugar con caballeros ni guardias grises desde un principio; estos son títulos que han de ganarse, y para ello es preciso jugar varias partidas.

En un juego de rol, los PJ son la principal responsabilidad de los jugadores. Son sus identidades en el mundo del juego. A lo largo de las partidas irán evolucionando y mejorando sus capacidades, pero todo héroe necesita un punto de partida. Y eso es exactamente lo que proporciona el **CAPÍTULO 2: CREACIÓN DE PERSONAJES**, en el que no sólo se determinan los parámetros de los PJ (sus capacidades y los correspondientes valores numéricos que denotan sus pericias), sino que además se establecen sus conceptos de juego, sus objetivos iniciales y su relación con los demás personajes. Una vez que da comienzo el juego, la interpretación y el desarrollo de cada personaje se dejan en manos de los jugadores que los controlan. En eso radica la diversión de los juegos de rol: en interpretar a un personaje, alcanzar sus metas personales y sortear los peligros de un mundo fantástico.

CÓMO INTERPRETAR A UN PJ

"¿QUÉ HACES?"

Ésta es la pregunta que cabe preguntarse en todo momento. El DJ describe la situación, definiendo la escena para uno o varios PJ. A continuación, los jugadores deben decidir qué hacen sus personajes y por qué. Para ello basta con que se lo expliquen al DJ y luego se determinen las consecuencias de sus actos. A veces se utilizan tiradas de dados para resolver acciones. En otras ocasiones los jugadores se limitarán a interactuar entre ellos y con los personajes interpretados por el DJ, que se conocen como "personajes no jugadores" (PNJ).

"¿QUIÉN ERES?"

Esta pregunta siempre debe tenerse presente a la hora de tomar decisiones. Cuando se crea un personaje, hay que seleccionar entre un surtido de rasgos y objetivos iniciales. Después se puede acabar de perfilar al PJ; para ello hay dos procedimientos básicos. El primero consiste en darle un par de pinceladas de trasfondo y luego pasar directamente a la acción. La intención es concretar los detalles del personaje durante el juego, basándose a menudo en las circunstancias de la aventura para crear referentes del pasado del personaje. Es una técnica narrativa muy habitual y resulta perfectamente válida si no se desea perder más tiempo del necesario ideando detalles y peculiaridades antes de la primera partida. El segundo procedimiento pasa por redactar una exhaustiva lista de cualidades definitivas e ideas para la interpretación del personaje durante

DRAGON AGE ORIGINS

Dragon Age: Origins es un videojuego creado por BioWare, la popular empresa responsable de joyas como *Baldur's Gate*, *Caballeros de la Antigua República* y *Mass Effect*. Con *Dragon Age: Origins*, BioWare ha vuelto a sus raíces para ofrecer un juego de oscura fantasía heroica que combina técnicas narrativas originales con una mecánica al más puro estilo de los clásicos del rol. El juego está ambientado en las tierras de Thedas, y relata la clase de historia épica y envolvente que los aficionados a los videojuegos esperan de BioWare. Pero hay más héroes y muchas más historias que contar en Ferelden y en el resto de Thedas, y el propósito de este juego es que seáis vosotros quienes las protagonicen. Si nunca has jugado a *Dragon Age: Origins*, no te preocupes: no hace falta ningún conocimiento previo del videojuego para disfrutar del juego de rol de *Dragon Age*.

Si deseas conocer un poco mejor el mundo de *Dragon Age* y el continente de Thedas, también puedes probar *Dragon Age: Journeys*, un juego de aventuras por navegador web creado también por BioWare. Lo encontrarás en WWW.DRAGONAGEJOURNEYS.COM.

la creación del mismo. Si te sientas a la mesa de juego con una imagen concreta de tu personaje antes incluso de que se tire el primer dado, contribuirás a que la partida transcurra con fluidez.

Independientemente de cómo enfoques tu personaje, las partidas te ayudarán a refinar tus ideas. Cuando hayas interpretado a tu PJ en unas cuantas, ya le habrás dotado de una personalidad sólida y tendrás una noción intuitiva de lo que haría en cualquier situación dada. Aunque claro, no todas las situaciones planean decisiones fáciles; es precisamente ante las más difíciles cuando surgen la tensión y la intensidad dramática.

AVENTURAS Y CAMPAÑAS

Una aventura es una historia exclusiva con un escenario independiente dentro de un juego de rol. Puedes equipararla a una novela o a un único episodio de una serie de televisión. Tal vez presente varios hilos argumentales, pero a la postre narra una sola historia. La diferencia entre una aventura de rol y un libro o una serie estriba en que los autores sois vosotros. Las decisiones que toméis guiarán la historia hasta su desenlace.

Una campaña es una serie de aventuras conectadas entre sí. Donde una aventura es una novela o un capítulo, una campaña sería una saga de novelas o una temporada de una serie. Algunas aventuras pueden tener argumentos autoconcluyentes, mientras que otras se suceden entre sí para narrar una historia mayor. A lo largo de una campaña, los aventureros ganarán puntos de experiencia y subirán de nivel; con el tiempo desarrollarán más capacidades y aptitudes, afrontarán desafíos más peligrosos y quizás se hagan famosos por sus hazañas. Una campaña completa de *Dragon Age* lleva a los personajes del nivel 1 hasta el nivel 20 y proporciona cientos de horas de diversión.

EJEMPLO DE JUEGO

A continuación tienes un ejemplo de juego con tres personajes. Esto te ayudará a hacerte una idea de cómo son las partidas de *Dragon Age*. Como comprobarás, hay varias ocasiones en las que se hace referencia a tiradas de dados y a sus resultados; pero no te calientes la cabeza ahora con esas cosas. Limítate a seguir el hilo de la aventura y fíjate en cómo recurre el DJ a las tiradas para poner a prueba las habilidades de los personajes.

En este ejemplo, Peter es el Director de Juego (DJ). Kate juega con una elfa de ciudad pícara, Troy interpreta a un mago feudo y Jess lleva un guerrero montañés avvarita.

PETER (DJ): Habéis viajado durante varias horas bajo el caluroso sol del mediodía. El camino atraviesa un pequeño bosque, y durante algunos minutos halláis cierto respiro a la sombra de los árboles. Alemerger por el otro extremo del bosque, divisáis una caravana más adelante. No se mueve, pero tampoco han montado campamento alguno.

KATE (PÍCARA): ¿Veo guardias alrededor de la caravana?

PETER (DJ): Haz una tirada de PERCEPCIÓN (VER) y dime qué has sacado.

KATE (PÍCARA): [Tira los dados] He sacado un 13.

PETER (DJ): Buena tirada. Tus ojos no tardan en adaptarse a la luz del sol mientras escudriñas la caravana. Ves muchos carros y carretas, pero no hay nadie en ellos. Los únicos movimientos que percibes son de los animales de tiro, y parecen inquietos.

JESS (GUERRERO): Esto no tiene buena pinta. Voy a mirar más de cerca.

PETER (DJ): ¿Tú solo, o vais todos juntos?

TROY (MAGO): Mejor vamos todos. Si es una trampa, más vale que nos pille juntos y no separados.

KATE (PÍCARA): ¿Por qué no vais vosotros dos por el camino y yo me devío para acercarme por la derecha? Procuró moverme sigilosamente, agachada y con el arco preparado.

JESS (GUERRERO): Yo también llevo el escudo embrazado y la espada desenainada, y avanzo directamente hacia los carros por el camino.

TROY (MAGO): Yo voy a quedarme detrás del guerrero, y vigilo el bosque mientras caminamos. No quiero que nos sorprendan desde la espesura.

PETER (DJ): Os aproximáis a la caravana sin detectar peligro alguno. Cuando ya casi habéis llegado, veis los cuerpos. Hay al menos seis cadáveres diseminados alrededor de los carromatos. Parecen enanos.

JESS (GUERRERO): Qué raro.

TROY (MAGO): No tanto. Los enanos de la superficie son unos mercaderes consumados. Comercian prácticamente con todo el mundo.

KATE (PÍCARA): ¿Cómo han muerto? ¿Veo si tienen flechas clavadas?

PETER (DJ): Puedes intentar discernirlo con una tirada de PERCEPCIÓN (VER) o de ASTUCIA (CURACIÓN).

KATE (PÍCARA): Tengo mejor Percepción, así que tiro por eso. [Tira los dados] ¡Ja! Esta vez he sacado un 15.

PETER (DJ): Te acercas a uno de los cadáveres y lo examinas detenidamente. Sus heridas no han sido provocadas por armas. Por los desgarros que tiene en la ropa y la armadura, dirías que han sido garras. Unas garras enormes.

TROY (MAGO): ¿Huelen mal los cadáveres?

PETER (DJ): Pues ahora que estás cerca, la verdad es que sí. Y el sol aprieta tanto que el hedor empeora por momentos.

TROY (MAGO): Así que ya llevan un tiempo muertos, lo que significa que el ataque se produjo hace mucho. No veo criaturas con garras por esta zona, así que me dirijo a las caravanas para buscar supervivientes.

JESS (GUERRERO): Yo voy a encaramarme a uno de los carromatos para controlar toda la zona desde una posición elevada.

PETER (DJ): Hazme una tirada de PERCEPCIÓN (BUSCAR), Troy.

TROY (MAGO): [Tira los dados] Un 9. No es para tirar cohetes.

PETER (DJ): No, desde luego. Encuentras más cadáveres, pero ningún superviviente.

JESS (GUERRERO): Quizá alguno de los enanos lograse huir. Si yo viera cómo mutilan a mis camaradas, pondría tierra de por medio.

KATE (PÍCARA): Igual tienes razón. Voy a buscar huellas. ¿Hago una tirada de PERCEPCIÓN (RASTREAR)?

PETER (DJ): Sí, hazla.

KATE (PÍCARA): Pues saco un 11.

PETER (DJ): El terreno está muy removido alrededor de las caravanas. Descubres varios rastros de pisadas, algunas de enanos y otras de seres bípedos de mayor tamaño.

TROY (MAGO): Bípedos con garras grandes. No me gusta cómo suena eso.

PETER (DJ): Sin embargo, también encuentras un rastro de huellas enanas que se aleja del lugar. Fuera donde fuese, parece que estaba herido, ya que hay gotas de sangre cada pocos pasos. El rastro se aparta de la carretera y se adentra en el bosque.

TROY (MAGO): Vamos a seguirlo.

KATE (PÍCARA): Vale. Yo iré en cabeza.

PETER (DJ): Seguís el rastro a través de la arboleda. A unos escasos diez metros de la linde halláis a un enano bajo un tronco caído. Está herido e inconsciente, pero aún vive.

TROY (MAGO): No hay tiempo que perder. Me acerco al enano y lanzo mi hechizo de Sanar. Gasto 2 puntos de Maná.

PETER (DJ): Tira para lanzar el hechizo. Si mal no recuerdo, el número objetivo de Sanar es 10.

TROY (MAGO): Pues sí. [Tira los dados] Y lo supero con un 12. [Vuelve a tirar] El hechizo devuelve 7 puntos de Salud al enano.

PETER (DJ): Tocas al enano que yace inerte y tus manos irradian magia curativa. Ha perdido mucha sangre, pero el conjuro le reanima y despierta dando un respingo.

TROY (MAGO): "Tranquilo, amigo mío. Ahora estás a salvo."

PETER (DJ): El enano se relaja visiblemente y os mira de arriba abajo. "Gracias por ayudarme. ¿Dónde está el resto de mi gente?"

KATE (PÍCARA): "Me temo que eres el primer enano que encontramos con vida."

JESS (GUERRERO): "¿Puedes contarnos qué ha ocurrido?"

PETER (DJ): "¡Ese condenado jefe de caravana!", dice el enano. "Pensó que ahorraríamos tiempo si acampábamos en mitad de la noche. Yo intenté disuadirle, pero no me hizo caso. Empecé a preocuparme cuando nos metimos en ese bosque, pero tras dejarlo atrás creí que el peligro ya había pasado. ¡Y entonces salieron de las sombras unas bestias enormes con garras tan grandes como mi cabeza! Después de que abatieran a tres de los guardias, eché a correr tan rápido como pude. Uno de ellos me asestó un zarpazo en el hombro, pero no me detuve. Conseguí llegar al bosque y me escondí. Al cabo de un rato, los gritos y el fragor del combate dieron paso al silencio, y luego me desmayé. Lo siguiente que vi fuisteis vosotros".

JESS (GUERRERO): ¿Estáis pensando lo mismo que yo?

TROY (MAGO): Ya lo creo: engendros tenebrosos.

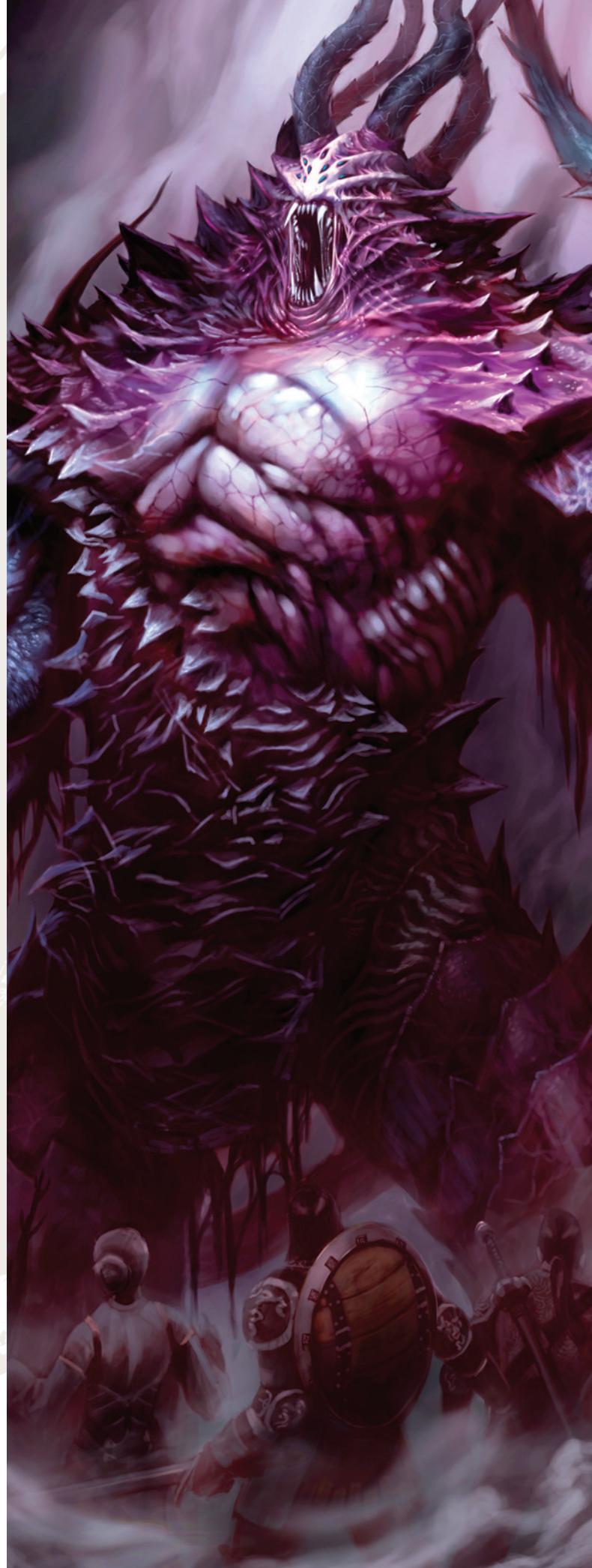
KATE (PÍCARA): Estupendo. Se nos acabó el agradable paseo al sol.

DINÁMICA DE GRUPO

Gran parte de este libro está dedicado a las reglas y a la creación de personajes. Es importante recordar que un juego de rol es una actividad de grupo. En este sentido, presenta dos aspectos: el grupo de aventureros y el grupo de jugadores.

Tu PJ es miembro de un grupo de aventureros. Cada uno de los personajes que lo conforman posee sus propias motivaciones, pero también existen objetivos generales perseguidos por todo el grupo en conjunto. Los personajes pueden tener ciertas desavenencias o incluso estar enemistados, pero deberán permanecer unidos si no quieren que el juego se resienta. Las aventuras suelen garantizarlo mediante una trama y una estructura definidas, pero es conveniente que haya una buena dinámica de grupo entre los aventureros. Esto se puede conseguir incluso durante la propia creación de los personajes, cuando cada jugador deba decidir qué clase de PJ va a interpretar. Por ejemplo, es aconsejable que haya al menos un personaje de cada clase en el grupo. A la hora de establecer los vínculos y objetivos de los PJ, pueden añadirse motivos para que hayan decidido unirse en busca de aventuras.

Las personas que juegan contigo forman el grupo de jugadores, que también presenta una dinámica. Vais a pasar mucho tiempo juntos, así que lo ideal es reunir a un grupo de amigos que os llevéis bien. Los juegos de rol deben ser divertidos para todos, por lo que debéis procurar que no haya tensión entre vosotros. Algunos jugadores tienen un afán excesivo de protagonismo e intentan que sus personajes sean el centro de atención en todo momento. Este comportamiento no es apropiado; tan sólo consigue irritar a los demás jugadores. Todos merecen una oportunidad para destacar y han de saber ceder el testigo a quien tenga una buena idea o esté haciendo algo de vital importancia para su PJ.





Si una partida no ha salido bien por algún motivo, comentadla cuando la hayáis acabado. No sacaréis nada bueno de ella si os limitáis a volver a casa a rumiar vuestra desilusión. Tratad de identificar el fallo y darle solución para que no vuelva a pasar.

Uno de los problemas más habituales se da cuando un jugador no está satisfecho con su personaje. Quizá el PJ no encaja bien en el grupo, o puede que tras varias partidas el jugador descubra que preferiría haber escogido otra clase distinta. Esto no tiene por qué suponer un problema; el jugador puede crearse un nuevo personaje del mismo nivel y descartar el anterior. Esta medida es preferible a obligar a un jugador a interpretar a un personaje con el que no se está divirtiendo.

CONCEPTOS BÁSICOS

Antes de continuar leyendo este manual, deberías leerte este breve resumen de los conceptos más básicos del juego. A medida que profundices en las reglas irás descubriendo más sobre todos ellos.

Para jugar a *Dragon Age* debes crearte un personaje. Puedes elegir entre humanos, elfos o enanos de diversos trasfondos. A continuación has de asignarle una clase de las tres disponibles: mago, pícaro o guerrero. La clase escogida define la naturaleza básica de tu personaje y determina las aptitudes que tiene a su disposición. Todo personaje empieza sus andanzas en nivel 1 como aventurero inexperto. Sobreviviendo a encuentros y superando adversidades, el PJ acumula puntos de Experiencia y sube de nivel. Con el tiempo, un personaje puede alcanzar el nivel 20 y convertirse en uno de los héroes más formidables de Thedas. Pero no le resultará fácil.

Tu personaje posee ocho atributos (como Fuerza o Astucia), y cada uno de ellos tiene asociado un valor numérico; la media es 1. Cuando tu personaje quiera hacer algo, el DJ puede pedirte una tirada de atributo. Éste es el tipo de tirada más común del juego, y consiste en arrojar los dados para determinar el éxito o fracaso de una tarea. Para realizar una tirada de atributo, basta con lanzar tres dados de seis caras (3d6), sumar los resultados y añadirles el valor del atributo pertinente. La suma final es el resultado de la tirada; cuanto más alto sea, mejor.

TIRADAS = 3D6 + ATRIBUTO

Es posible que debas añadir bonificaciones o penalizaciones a este resultado, en su mayoría concentraciones de atributos que representan áreas de pericia concretas. Una vez determinado el resultado final de la tirada, debes comunicárselo al DJ y éste declarará el éxito o fracaso de tu intento, así como las consecuencias del mismo.

Tu personaje también tiene un valor de Salud, del que has de sustraer todo daño que reciba. Si alguna vez queda reducido a 0, tu personaje podría morir.

En combate, tu personaje puede llevar a cabo proezas. Si sacas dobles en los dados de una tirada de ataque, generarás puntos de Proeza. Puedes utilizar estos puntos para realizar una serie de maniobras especiales. Las proezas hacen que el combate sea dinámico y divertido. También hay proezas mágicas que permiten a los magos incrementar la potencia de sus conjuros.

DADOS

En *Dragon Age* sólo se utiliza un tipo de dado: el de seis caras, abreviado d6. Es el dado más común que te puedes encontrar, y puedes aprovechar los de cualquier juego de tablero si necesitas más de los que se incluyen en esta caja básica. Por lo general, en *Dragon Age* los dados pueden tirarse de cuatro formas distintas:

- **1d3:** En ocasiones necesitarás generar un número entre 1 y 3. En estos casos debes tirar 1d6 y dividir el resultado entre dos, redondeando hacia arriba ($1-2 = 1$, $3-4 = 2$, $5-6 = 3$).
- **1d6:** Tira un solo dado y lo que saques es el resultado. A veces tendrá asociado un modificador, como 1d6+3; en estos casos basta con añadir el modificador al resultado del dado. Por ejemplo, si al tirar sacas un 2, el resultado final de la tirada sería 5.
- **2d6:** Como arriba, pero tirando dos dados y sumando lo que saques en ellos. Así, si sacas un 3 y un 6, el resultado final de la tirada es 9.
- **3d6:** Como arriba, pero tirando tres dados y sumando lo que saques en todos ellos. Si estás realizando una tirada de atributo, debes asegurarte de que dos de ellos sean de un color y el tercero sea de otro color diferente. Este tercer dado se conoce como dado dragón, y es muy importante. El resultado obtenido en el dado dragón puede determinar tu grado de éxito y permitirte llevar a cabo proezas.

¿Y AHORA QUÉ?

El *Manual del Jugador* tiene seis capítulos:

CAPÍTULO 1 BIENVENIDOS A FERELDEN

Este capítulo contiene información sobre la ambientación de *Dragon Age*. No tienes por qué leerlo enseguida, aunque te vendría bien ojearlo un poco antes de crear un personaje. De este modo podrás comprender mejor el lugar que ocupa tu PJ en Ferelden y contar con un punto de partida para idear su trasfondo y sus motivaciones.

CAPÍTULO 2 CREACIÓN DE PERSONAJES

No se puede jugar sin un personaje, y en este capítulo se explica cómo crear uno completo partiendo de un concepto en ocho simples pasos. La primera vez que lo leas verás términos y referencias a reglas con las que aún no estarás familiarizado, pero no te preocupes, están todas explicadas en otros capítulos del manual.

CAPÍTULO 3 CONCENTRACIONES Y TALENTOS

Las concentraciones y los talentos son dos métodos distintos para diseñar un PJ a medida. Estos conceptos se presentan en el CAPÍTULO 2, pero en éste se explican con detalle y se proporcionan reglas completas para su utilización.

CAPÍTULO 4 ARMAS Y EQUIPO

Tu personaje empieza con un exiguo surtido de equipo y algo de plata. Este capítulo te permite gastar tu dinero inicial comprando piezas de equipo adicionales y además proporciona información vital sobre objetos como armas y armaduras.

LOS GUARDAS GRISES

Como ya sabrás si has jugado a *Dragon Age: Origins*, los guardas grises pertenecen a una organización de élite compuesta por héroes que han consagrado sus vidas a combatir a los engendros tenebrosos y a poner fin a las Ruinas. Antaño fueron muy numerosos y marchaban a la batalla cabalgando majestuosos grifos blancos; pero en los siglos posteriores a la última Ruina su número ha menguado, pues muchos de los habitantes de Thedas opinan que ya no son necesarios. Los guardas grises de Ferelden se vieron obligados a marcharse, y sólo regresaron hace pocas décadas; con todo, su número es aún muy escaso. Los PJ de *Dragon Age* no pueden empezar a jugar como guardas grises; éste es un honor que deben ganarse por méritos propios. La siguiente caja de *Dragon Age* contiene información adicional sobre la organización de los guardas grises y el procedimiento para unirse a ellos.



CAPÍTULO 5 MAGIA

En este capítulo se explica la naturaleza de la magia y se ofrecen detalles sobre los hechizos disponibles para magos de bajo nivel. Si no vas a interpretar a un mago, puedes saltarte este capítulo.

CAPÍTULO 6 REGLAS DE JUEGO

El último capítulo contiene las reglas básicas del sistema de *Dragon Age*. En él encontrarás una explicación completa sobre las tiradas de atributo, además de reglas para el combate y las proezas.

Al final del *Manual del Jugador* hay un glosario de términos y un índice. Ambos te serán de gran ayuda mientras te aprendes las reglas y cuando necesites buscar algo concreto en plena partida. También hay una hoja de personaje que puedes fotocopiar para anotar todos los parámetros y datos de tu PJ.

Lo próximo que deberías leer es el CAPÍTULO 1: BIENVENIDOS A FERELDEN para saber más sobre la ambientación de *Dragon Age*. Pero si estás deseando hacerte un personaje, puedes saltártelo y pasar directamente al CAPÍTULO 2: CREACIÓN DE PERSONAJES. Eso sí, procura leerte el capítulo de ambientación antes de jugar tu primera partida.

¡A JUGAR!

Esto, en resumen, es *Dragon Age*. Ha llegado el momento de crear tu propio personaje y probar el sistema. ¡Que empiece el juego!

CAPÍTULO 1



BIENVENIDOS A FERELDEN

Ferelden se encuentra en el extremo sureste del continente de Thedas. Es una vasta nación barbárica, habitada por un pueblo orgulloso que lleva pocos siglos en proceso de civilización. Los fereldenos son de naturaleza marcial y valoran la lealtad y el honor muy por encima de las posesiones materiales. Descienden de los alamarri, una beligerante cultura de tribus bárbaras que vivían por y para la batalla. Los alamarri seguían a unos poderosos caudillos llamados banns en sus constantes conflictos con otras tribus, pues cada bann ambicionaba los territorios y potestades de los demás. La historia de los alamarri está escrita con la sangre de formidables conquistadores que amasaron un gran poder y grandes extensiones de terreno, mas sus legados y tribus siempre se fragmentaban cuando les llegaba la muerte.

Los alamarri eran un pueblo animista: veneraban a una gran diversidad de deidades de la naturaleza. La más sagrada de todas las criaturas era el lobo, el cual creían que había sido creado por los dioses para servir de guía y protector de la humanidad. Los jóvenes guerreros alamarri más prometedores recibían un cachorro de lobo como compañero, y cuando estos animales caían en combate se les rendían tantos honores como al más valeroso de los guerreros. Pero los relatos de antaño también tienen un lado oscuro; cuenta una leyenda que uno de aquellos lobos trajo a su amo y se alió con los dioses del mal a cambio de la capacidad de caminar con forma humana. La criatura resultante fue incapaz de ocultar su naturaleza salvaje al convivir con otros humanos, y tampoco el hombre que llevaba dentro cuando intentó buscar un hogar entre animales. Así nació el primer hombre lobo, un ser despreciado por todas las criaturas, que albergaba en su interior un profundo odio hacia humanos y lobos por igual.

Al margen de lo que haya de cierto en esta antigua fábula, los alamarri sufrieron el acoso de los hombres lobo hasta que todas las tribus unieron sus fuerzas en una batalla contra su odiado enemigo común. Y se alzaron victoriosas; masacraron a los cambiaformas y expulsaron hasta al último de ellos a los bosques, donde se rumorea que aún moran.

En la actualidad, los fereldenos se enfrentan a dos enemigos que descienden de los alamarri. Varios siglos después de que sus antepasados pisaran Ferelden por primera vez, estableció una cruenta guerra civil entre las tribus que se saldó con la escisión de una facción numerosa de los alamarri. Estos rebeldes dieron en conocerse como los montañeses avvaritas, una variedad especialmente sanguinaria de un pueblo ya de por sí feroz. Pese a su brutalidad, los avvaritas fueron cediendo terreno hasta refugiarse en las cimas de las montañas de la Espalda Helada, donde aún viven rumiando el amargo rencor que sienten hacia sus antiguos parientes. Se afellan a las viejas costumbres, adorando a los dioses de la naturaleza cuya fe compartieron con los alamarri, y tachan a los "llaneros" de pusilánimes y blasfemos, ablandados por los enseres de la civilización. Aunque su número es más bien escaso, son guerreros brutales curtidos por las rigurosas condiciones en que viven. Todo Ferelden se encoge de temor ante la perspectiva de sufrir una de sus raras incursiones durante el invierno.

Cuando los alamarri llegaron a Ferelden procedentes del lejano oeste, algunos continuaron hacia las grandes extensiones de bosques pantanosos y tundras que hay más al sur, y que actualmente se conocen como la Espesura de Korcari. Estos pioneros se convirtieron en los chasind, también denominados hombres de la espesura, un pueblo extraño y depravado

al que atormentan siniestras pasiones. En los relatos más antiguos se narra que tras "innumerables inviernos" después de su escisión de las demás tribus alamarri, los chasind invadieron las tierras del norte acompañados por "sombras blancas" y deformes criaturas de los pantanos. Subyugaron a los alamarri durante un tiempo, aunque los relatos difieren en cuanto a la duración del mismo, o si realmente fueron sometidas las tribus del valle; el caso es que los alamarri acabaron masacrando a los chamanes chasind que habían invocado las sombras con su magia, y luego expulsaron a sus guerreros de vuelta al sur. Más de mil años después, la legendaria bruja Flemeth se alzó con gran poder entre los chasind. Sus hijas, las brujas de la espesura, marcharon hacia el norte al frente de un ejército de hombres de Korcari y otros seres más terribles. Nadie fue capaz de detener su avance, hasta que el héroe Cormac reunió un contingente de guerreros alamarri y enanos de Orzammar para enfrentarse a las huestes de Flemeth. Tras una larga serie de terribles batallas, los chasind fueron exterminados y las brujas quemadas vivas. A día de hoy, los fereldenos vigilan el sur con recelo y tratan a los chasind con despecho y suspicacia.

Possiblemente el logro más impresionante de los alamarri fuese la derrota de las tropas invasoras del Imperio de Tevinter. El Imperio llegó a considerarse una de las mayores potencias de Thedas, y todas las naciones salvo una se vieron obligadas a arrodillarse ante su supremacía arcana. Mas, aun cuando el Imperio estaba alcanzando el apogeo de su hegemonía, los alamarri y sus aliados frustraron durante casi doscientos años todas las campañas libradas en la cordillera de la Espalda Helada para conquistar a los pueblos bárbaros de Ferelden.

En tres ocasiones estuvo a punto de triunfar el Imperio de Tevinter, avanzando cada vez más hacia el interior de Ferelden, para luego verse obligado a retroceder hasta el otro lado de las montañas. Y en todas aquellas ocasiones los alamarri, los avvaritas y los chasind unieron sus fuerzas para vencer al Imperio, marcando así los únicos momentos en su historia en los que estos tres pueblos dejaron a un lado sus diferencias para hacer frente a un enemigo común. Pero en la cuarta ocasión, que estaba destinada a ser la última, los tevinteranos consiguieron ocupar la mitad occidental del valle el tiempo suficiente para erigir varias fortalezas y prolongar el Camino Imperial, ideado para facilitar el despliegue de tropas y suministros. La célebre fortaleza de Ostagar fue construida en el extremo sur para vigilar la llegada de los chasind, y su argamasa se reforzó con una magia tan potente que, según cuentan las leyendas, nada conseguiría derribarla jamás.

Pero el triunfo de los tevinteranos les costó caro. Mientras permanecían atrincherados, se vieron sometidos a constantes incursiones y un continuado racionamiento de provisiones. Los rumores sobre la ferocidad e insaciable sed de sangre de los bárbaros sureños llegaron incluso a las propias tierras del Imperio. Ser destinado a Ferelden no tardó en considerarse un castigo, un exilio y una más que probable sentencia de muerte.

Los tevinteranos lograron afianzar su presencia en Ferelden durante más de cien años, pero su situación era bastante precaria. Por fin, un astuto héroe bárbaro ideó el modo de superar las supuestamente inexpugnables defensas de Ostagar. Su nombre e identidad se han perdido en los anales de la historia, por lo que a día de hoy tanto avvaritas como chasind y fereldenos, todos descendientes de los alamarri, lo reivindican como uno de los suyos; las historias, ya sean escritas o transmitidas verbalmente, se refieren a él como el

LAS NUEVE ERAS

Nueve eras han transcurrido desde los tiempos en que el Imperio de Tevinter dominase Thedas. Cada una de ellas duró cien años. Las fechas se dan citando primero el número correspondiente a la era, y luego dos puntos seguidos del año. El juego está ambientado en el 9:30, lo que significa que es el trigésimo año de la novena era, la Era del Dragón. Las nueve eras son las siguientes:

I. ERA DIVINA: En la que sobrevino la Segunda Ruina.

II. ERA GLORIOSA: En la que el teyrn Caedmon se convirtió en el primer rey de Ferelden, mas el reino no sobrevivió a su muerte. La Capilla declaró una Marcha Exaltada contra los Valles, y las tropas de Orlais y Ferelden destruyeron la patria de los elfos.

III. ERA DE LAS TORRES: En la que se produjo la Tercera Ruina. Ferelden también se enfrentó a la amenaza de los chasind, liderados por la abominable Flemeth y sus hijas, las brujas de la Espesura de Korcari.

IV. ERA OSCURA: En la que Ferelden libró una gran guerra contra los hombres lobo y a punto estuvo de causar su extinción. Orlais intentó aprovechar la ocasión e invadió Ferelden por primera vez, pero su ejército fue derrotado tras una campaña de tres años.

V. ERA EXALTADA: En la que tuvo lugar la Cuarta Ruina. Calenhad reclamó la soberanía de Ferelden y logró unir a las tribus, formando una nación verdadera y definitiva. Los guardas grises se establecieron de forma permanente en Ferelden.

VI. ERA DEL ACERO: En la que los avvaritas invadieron Ferelden, provocando una gran devastación y hambrunas generalizadas. Fueron expulsados, pero el odio mutuo que se profesan fereldenos y avvaritas aún perdura a día de hoy.

VII. ERA DE LA TORMENTA: En la que los guardas grises fueron desterrados de Ferelden. En el norte se iniciaron nuevas Marchas Exaltadas contra los qunari, extraños invasores del otro lado del mar.

VIII. ERA BENDITA: En la que Orlais invadió Ferelden por segunda vez. La guerra civil dividió al país cuando el rey usurpador Meghren se enfrentó a las fuerzas de la Reina Rebelde.

IX. ERA DEL DRAGÓN: En la que Maric, hijo de la Reina Rebelde asesinada, derrotó a los orlesianos y reclamó el trono de Ferelden. Poco después de la decisiva batalla del río Dane, apareció un dragón que asoló las tierras de Orlais. Se creía que los dragones se habían extinguido, por lo que su aparición se consideró precursora de la Era del Dragón.

Azote de Ostagar. Tras la caída de la mayor fortaleza que tenían en Ferelden, los tevinteranos perdieron la voluntad de permanecer en la nación. Aunque aún habrían de librarse numerosas y sangrientas batallas antes de que se marchasen del país, acabaron por retirarse al otro lado de las montañas de la Espalda Helada y no volvieron jamás...



Pues la Primera Ruina había llegado a Thedas.

Según la doctrina de la Capilla, la iglesia de la Profetisa, el desmesurado orgullo de los humanos fue el motivo de que la Ruina y los engendros tenebrosos cayeran sobre el mundo. Un grupo de magos se propuso “usurpar el cielo”, y como castigo fueron desterrados de los planos superiores; la vileza de sus corazones los transformó en unas criaturas espantosas, los primeros engendros tenebrosos. Aquellos monstruos se arrastraron por las entrañas del mundo, instalándose en los túneles de los reinos enanos. Atraídos por susurros en la oscuridad descubrieron a Dumat, uno de los viejos dioses, un antiquísimo dragón que dormitaba en las profundidades de la tierra. Mediante impíos rituales lo liberaron, transformado en una terrible criatura conocida como archidemonio, para que causara estragos en el mundo. Y así ha sido desde entonces. Durante cada Ruina, el mundo entero parece estar empozonado por el avance de ingentes hordas de engendros tenebrosos de toda clase, a cual más horrible. La tierra se agosta, los ríos se contaminan y el cielo se torna plomizo a medida que se extiende la Ruina. Cada uno de estos sucesos es provocado por el surgimiento de un archidemonio capaz de liderar a las indisciplinadas huestes de engendros tenebrosos.

La Primera Ruina brotó bajo el Imperio de Tevinter y lo arrasó por completo, pero el valle de Ferelden sobrevivió casi inócuamente a la devastación. Transcurrieron casi dos siglos hasta que los miembros de la orden conocida como los guardias grises mataron a Dumat en la batalla de las Llanuras Silenciosas.

ciosas, en el sur de Tevinter. Así acabó la Primera Ruina, mas el Imperio de Tevinter yacía prácticamente devastado.

En Ferelden, el Hacedor se apareció a la profetisa Andraste y le encomendó la tarea de predicar su doctrina a sus hijos. La humanidad debía renunciar a los falsos dioses, a la corrupción y a la magia negra. El esposo y más acérrimo seguidor de Andraste, el caudillo alamarri Maferath, unificó todas las tribus bajo su dominio y el liderazgo espiritual de su mujer. Entre los dos convencieron al pueblo de que había llegado la hora de derrocar al Imperio de Tevinter, y con tal propósito atravesaron el Mar del Despertar con un numeroso ejército. Los tevinteranos congregaron todas las tropas que les quedaban para detener a la horda alamarri, y habrían aplastado a los bárbaros de no ser por la rebelión de los esclavos y las clases bajas del Imperio, elfos en su mayoría, que habían oído hablar de las enseñanzas de Andraste. En la batalla de los Campos Valarianos, el mayor contingente de los tevinteranos huyó en desbandada y Maferath conquistó las tierras meridionales de Tevinter. Sin embargo, la Profetisa fue capturada y ejecutada por agentes imperiales. Diez años después de la ejecución de Andraste, el arconte de Tevinter declaró su conversión a la fe del Hacedor y anunció que el marido de la Profetisa, celoso de su creciente influencia, la había traicionado. Maferath había acordado una tregua con el Imperio a cambio de la muerte de su esposa. Los alamarri dieron la espalda a Maferath y regresaron a Ferelden, y el sur volvió a sumirse en varios siglos de caos marcial.

No fue hasta muchos años después que el legendario Hafter, primer teyrn de Ferelden, instauró cierto grado de paz entre los alamarri. Lideró a su pueblo en numerosas batallas contra los engendros tenebrosos durante la Segunda Ruina y propició un largo periodo de relativa concordia. Caedmon, nieto de Hafter, fue el caudillo que intentó proclamarse a sí mismo rey de Ferelden. Pese a fracasar en su empeño, sí logró establecer la Capilla andrastina como religión oficial de Ferelden. Al cabo de otros trescientos años de derramamientos de sangre y no pocos tiempos de penuria, el gran guerrero Calenhad derrotó por fin a los demás aspirantes al trono y fue coronado rey de Ferelden por la Capilla. El rey Calenhad abrió las puertas de la capital, Denerim, al comercio con las demás naciones.

Transcurrieron varios siglos de guerras antes de que el imperio de Orlais consiguiera invadir Ferelden. Aunque Denerim fue saqueada, el rey Brandel empleó tácticas de guerrilla contra los usurpadores durante décadas antes de ser derrotado por completo. Su hija, la Reina Rebelde, dedicó toda su vida a luchar contra la ocupación orlesiana; pero fue su hijo Maric quien finalmente recuperó el trono y expulsó a los orlesianos de Ferelden. El régimen del rey Maric supuso el inicio de una era dorada para Ferelden. Haciendo gala de su disposición a perdonar y olvidar, Maric firmó un tratado de paz con la joven emperatriz Celene de Orlais durante su visita a Denerim.

Han pasado diez años desde que se firmó aquel tratado. El rey Maric ha muerto, cediendo el trono a su único hijo Cailan. Ferelden está considerada como una potencia en cierres con un prometedor futuro a escala global, aunque muchos creen que, después de muchos siglos sin ver a un solo engendro tenebroso, acaba de comenzar otra Ruina, pues al parecer estas siniestras criaturas han regresado en gran número a Ferelden.

FERELDEN

Ferelden es un país fértil de clima templado, aunque sus inviernos son inclementes. Presenta una amplia variedad de terrenos, y gran parte de su extensión es tierra inhóspita en la que puede resultar difícil ganarse la vida si uno no está bien preparado. Justo al norte de la región conocida como el Litoral se halla el Mar del Despertar, que separa Ferelden de las Marcas Libres, nombre colectivo que engloba las ciudades-estado que dominan la zona central del continente. Denerim, capital de Ferelden y hogar del Rey, se halla al este. La mayor parte de las regiones oriental y suroriental de Ferelden está cubierta por una frondosa espesura, con su máximo exponente en el antiguo bosque de Brecilia. Se dice que este bosque es un lugar maldito habitado por ladrones, asesinos y hombres lobo. Incluso se rumorea que sus árboles se mueven y matan a los incautos. Únicamente los peculiares elfos dalishanos se atreven a entrar en el bosque de Brecilia con regularidad, razón por la que muchos opinan que los embrujos de la foresta podrían ser obra suya. Los fereldenos que están dispuestos a aventurarse en el bosque suelen vivir en Gwaren, una ciudad portuaria situada en la costa del océano Amaranthine, que conforma la frontera oriental de Ferelden. Es una inmensa masa de agua que se extiende más allá de donde alcanza la vista, y cuyas aguas aún no han sido navegadas.

BIENVENIDOS A FERELDEN

El sur de Ferelden está compuesto en su mayor parte por praderas, muchas de ellas cubiertas por vastas extensiones de bosques agrestes. Esta región está dividida de forma no oficial por los vestigios del antiguo Camino Imperial que aún serpentea de oeste a sur hasta llegar a las ruinas de Ostagar. La zona que queda al este del Camino recibe el nombre de colinas Southron; al oeste se extienden las Tierras Interiores. Las Southron son una región de tierras altas y montañosas que se adentran en la parte meridional del bosque de Brecilia y bordean la Espesura de Korcari. Las Tierras Interiores abarcan desde el grandioso lago Calenhad hasta los primeros picos de las montañas de la Espalda Helada. Un largo trecho de estas tierras limita además con la Espesura de Korcari. Con los avaritas al oeste y los chasind justo al sur, los habitantes de Ferelden meridional se han ganado una merecida fama por su estoicismo ante el peligro. Sobre lo que hay más allá de la Espesura de Korcari, aun cuando no sean más que una interminable tundra, los chasind no cuentan nada.

Al oeste, Ferelden limita con la cordillera de la Espalda Helada, hogar de las tribus de los montañeses avaritas. Estas montañas tienen picos muy elevados, muchos de los cuales están cubiertos de nieve durante todo el año. Con regularidad aparecen extrañas formaciones de hielo que no tardan en desmoronarse, incluidos "puentes helados" que unen picos montañosos para quienes tengan el valor de cruzarlos. El deshielo anual de las montañas de la Espalda Helada desemboca en las frías aguas del lago Calenhad, de un maravilloso azul cristalino y, si los rumores son ciertos, dotadas de propiedades místicas. Y no sería de extrañar, pues la Torre del Círculo, sede de la cábala de magos de Ferelden, se alza sobre una isla situada en la parte norte del lago. Esta torre es todo un hito geográfico y puede verse desde muchos kilómetros a la redonda. Las galerías subterráneas de Orzammar, el último reino de los enanos, se han excavado bajo el extremo septentrional de las montañas de la Espalda Helada. Los enanos mantienen relaciones con todos los demás pueblos, aunque se muestran muy cautelosos y recelan especialmente de los avaritas. Al otro lado de la Espalda Helada se extiende el imperio de Orlais, sede de la Capilla y actualmente considerado por los eruditos como la nación más poderosa de todo Thedas. Desde que los orlesianos ocuparon parte de Ferelden no mucho tiempo atrás, ni siquiera el tratado de paz ha aliviado la tensión existente entre ambos países.

En el corazón geográfico y político de Ferelden se halla el Bannorn. En este inmenso valle están casi todas las granjas y tierras de cultivo de la nación. A pesar de que son propiedades de terratenientes, el control político y militar del Bannorn está repartido entre numerosos banns, título tomado de la antigua palabra alamarri para designar a un "caudillo". De ahí el nombre de la región.

¿QUÉ ES LO QUE SÉ?

Ya tienes una impresión general de Ferelden, el telón de fondo de *Dragon Age*. De esta región procederán tus personajes iniciales y en ella vivirán sus primeras aventuras. En posteriores suplementos se detallarán las tierras circundantes para crear personajes de regiones más alejadas y ampliar el alcance de la ambientación de vuestras partidas. Pero por el momento lo más importante es determinar cuánto sabe cada PJ sobre su pueblo y su tierra natal.

ACTITUDES

Los fereldenos son famosos por su marcada naturaleza independiente, y esto se refleja en todos los niveles de su cultura. Ni la sangre ni el linaje son merecedores de respeto por sí solos; los nobles de Ferelden han de ganarse la estima de su pueblo. Jamás han existido siervos en Ferelden, y la venta de esclavos es ilegal (aunque ambas costumbres están muy arraigadas en otros países).

Los fereldenos valoran el coraje y la destreza marcial por encima de las riquezas o la fama de los antepasados. Si bien no están libres de prejuicios, son extraordinariamente receptivos y tolerantes para tratarse de un pueblo "bárbaro". Aprecian la honestidad, aunque prefieren que las palabras se demuestren con hechos. No se prodigan en insultos a menos que pretendan acompañarlos de golpes. Muchos fereldenos consideran que el honor no tiene precio y morirían antes que faltar a su palabra. En consecuencia, a menudo muestran reservas a la hora de llegar a un acuerdo que no estén seguros de poder honrar.

Los alamarri fueron el único pueblo que rechazó los "privilegios" del régimen tevinterano. Para ellos, el gobierno imperial, así como su magia y su cultura, entrañaban una decadencia corrupta que habría destruido todo cuanto los define. Dado que el resto de Thedas acabó por sucumbir al Imperio de Tevinter, sus culturas fueron sometidas y alteradas de manera irrevocable por los valores imperiales. Pese a que en muchos casos aquello supuso grandes avances artísticos y científicos, también ha sesgado de forma radical sus puntos de vista. Por ello, las expresiones modernas de arte y ocio fereldenos suelen parecer burdas a ojos extranjeros, pese a que algunas tienen una innegable fuerza de carácter bárbaro. Por su parte, los fereldenos se sienten sobradamente orgullosos de sus logros y no tienen ninguna necesidad de compararse a otras culturas, de las que opinan en secreto que no hacen más que intentar emular las hazañas de los tevinteranos.



LA NOBLEZA

Todo individuo pertenece a un estamento social, y cada uno de estos acarrea sus propios derechos y responsabilidades. Sin embargo, y a diferencia de los demás países de Thedas, la nobleza fereldena no se considera intrínsecamente superior ni se le conceden más privilegios que a los demás estamentos; sencillamente tienen otros diferentes. Es cierto que los nobles reciben un tratamiento deferente, pero esto suele deberse a la suposición (normalmente acertada) de que poseen ciertas aptitudes marciales, y no a su posición social. La nobleza de otras naciones encuentra terriblemente insolentes a los plebeyos de Ferelden debido al trato adulador que tienen por costumbre recibir en sus tierras.

El principal propósito de la nobleza fereldena es defender a su pueblo de toda amenaza, ya sean humanos, engendros tenebrosos o de cualquier otro tipo. A pesar de que casi todos los habitantes de Ferelden poseen cierto grado de destreza marcial, los nobles tienen la obligación de destacar en las artes bélicas; después de todo es, literalmente, su "oficio". La nobleza fereldena no es dueña y señora de las tierras; es posible que tengan heredades, y quizás los señores más poderosos o influyentes posean fortalezas o bastiones, pero los terratenientes son los verdaderos propietarios de las tierras de cultivo, las cosechas que producen y los beneficios que generan sus ventas. Esto tiene una gran importancia en Ferelden, ya que en realidad son los plebeyos quienes gobiernan a la nobleza. Cada hacienda elige a un bann o arl al que rendirle tributo, y esta decisión se renueva anualmente. Si un grupo de terratenientes no está satisfecho con la protección que reciben del bann local, pueden retirarle su apoyo y otorgárselo a otro bann (eso sí, siempre que se encuentre a poca distancia a caballo).

En la cúspide de la jerarquía nobiliaria está el rey de Ferelden, cuya corte se halla en la capital, Denerim. Al rey se le confía la labor de promover los intereses de todos los fereldenos en asuntos de guerra y de comercio. Tiene potestad para sugerir leyes nuevas, pero los estatutos jurídicos suelen dictarse en base a precedentes y son votados por la Gran Asamblea, un organismo legislativo compuesto por toda la nobleza fereldena que se reúne en Denerim cada estación para deliberar sobre cualquier problema y presentar sus quejas al rey. Como no todos los nobles están en posición de emprender viajes regulares a Denerim, muchos envían testaferros para que voten en su nombre, ya sean miembros más jóvenes de sus familias o plebeyos de confianza. El actual rey de Ferelden es Cailan, hijo del casi legendario Maric, que puso fin a la larga ocupación del imperio orlesiano. La mayoría creen que el rey Cailan debe sentirse agobiado por la carga del legado de su padre. El tiempo dirá si es capaz de estar a su altura, o si acabará cediendo bajo ella.

Inmediatamente por debajo del rey están los teyrns, caudillos militares con tal poder e influencia que cuentan con la lealtad jurada de numerosos banns. En la actualidad hay dos teyrns en Ferelden, Bryce Cousland de Pináculo y Loghain Mac Tir de Gwaren. El teyrn Loghain es un antiguo plebeyo cuyas brillantes tácticas militares lo encumbraron



hasta convertirse en el general predilecto del rey Maric, y su hija Anora es la esposa de Cailan, y por tanto reina de Ferelden. Loghain está considerado como el ejemplo viviente de que cualquiera puede alcanzar una posición prestigiosa en Ferelden si dispone de suficiente talento.

Bajo los teyrns se hallan los arls, poderosos banns que controlan fortificaciones o territorios de vital importancia en las fronteras de Ferelden. Los banns conforman el grueso de la nobleza fereldena; en todo el reino hay un ingente número de banns con distintos grados de influencia. Cuando los banns hablan con una sola voz, son la autoridad más grande de todo Ferelden; pero estas ocasiones no abundan debido a sus tendencias conflictivas. Entre ellos son muy comunes las rencillas triviales que pueden acabar desatando guerras civiles a pequeña escala.

El escalón más bajo de la clase nobiliaria fereldena es el que ocupan los caballeros, soldados de infantería pesada que han jurado servir a un noble superior. El prestigio de un caballero depende en gran medida del noble al que rinde pleitesía. No poseen un código de conducta particular; valoran las habilidades de combate y las dotes de liderazgo por encima de todo lo demás. Algunos caballeros poseen tierras, pero nunca son especialmente importantes; de serlo, serían considerados banns en vez de caballeros. En Ferelden, los soldados plebeyos que muestran prodigiosas aptitudes

marciales tienen muchas posibilidades de pasar a formar parte de la nobleza. Los fereldenos se enorgullecen de esta "movilidad social", pues es algo muy poco habitual en Thedas.

LOS PLEBEYOS

Debido a que el sistema social de Ferelden se desarrolló directamente a partir de las tribus alamarri, aún conserva sus valores bárbaros. Un cazador es sin duda un miembro valioso para su tribu, pero existen muchos otros. Por otro lado, un individuo capaz de forjar armas de excelente calidad posee un talento poco habitual, y en consecuencia se le profesa más respeto. Los artesanos de las tribus alamarri (carpinteros, herreros, constructores y demás oficios similares) se han venido organizando a lo largo de los años en grupos semiformales conocidos como casas de oficio, en



"Cuando el Hacedor regresó al mundo, escogió a una doncella para que fuese Su profetisa. Pudo haber buscado en el gran Imperio, con su riqueza y sus poderosos magos. Pudo buscarla en las tierras civilizadas del oeste, o en las ciudades de las costas septentrionales. Pero en vez de eso, escogió un pueblo bárbaro que moraba en los confines más remotos de Thedas. Y así fue como el Hacedor posó Su mirada sobre Andraste, y tomó a la joven esclava como Su prometida. De sus labios brotaría el Cantar de la Luz, y bajo su mando las legiones de la virtud se extenderían por doquier."

– extracto del Cantar de la Luz

las que comparten sus conocimientos y secretos profesionales. Pero no se convirtieron en una verdadera potencia hasta que obligaron a sus miembros a anteponer la lealtad a la casa de oficio frente a la tribu. Pese a carecer de poder político formal, sólo un necio ignoraría a las casas de oficios, pues ejercen una influencia absoluta sobre sus respectivos ámbitos profesionales en Ferelden.

Por debajo de los artesanos están los hombres libres, que conforman el grueso de la clase plebeya. Los eruditos clasifican a estos hombres libres en privilegiados (terratenientes, soldados, posaderos y demás personas empleadas) y vulgares (delincuentes, prostitutas, elfos y demás chusma). Los hombres libres de Ferelden son justamente eso; tienen derecho a ir donde quieran, vivir donde les plazca y ganarse la vida como consideren oportuno. No existe servidumbre en Ferelden; todo el mundo cobra por su trabajo, ya sea en metálico o en especies.



LA CAPILLA

Los humanos del Imperio de Tevinter adoraban a los viejos dioses, antiguos dragones que según la leyenda desafiaron el poder del Hacedor y fueron castigados por su insolencia. Fueron los susurros de estos viejos dioses, aprisionados en las entrañas de la tierra, los que revelaron los secretos de la magia a los humanos. El desmesurado orgullo del Imperio propició la creación de los engendros tenebrosos y la llegada de la Primera Ruina que arrasó Tevinter.

Se cuenta que, por aquel entonces, el Hacedor se apareció a una joven esclava alamarri llamada Andraste. Él le encomendó que predicara su doctrina a sus hijos y les cominara a dar la espalda a la corrupción y a los falsos dioses. Andraste declaró que la magia debía existir únicamente para servir a la humanidad, y no para some-

terla. Junto a su esposo Maferath, y al frente de una alianza de alamarri, consiguió poner en jaque a las fuerzas del Imperio. Pero Andraste fue traicionada por su propio esposo, y su posterior martirio la convirtió en leyenda.

No tardó en formarse un culto consagrado a la antigua esclava. Sus adeptos sosténían que el Cantar de la Luz de Andraste debía recitarse desde todos los confines del mundo hasta que el Hacedor perdonase a la humanidad por haber dado muerte a su profetisa y convirtiera el mundo en un paraíso. Durante la Segunda Ruina, el emperador Drakon de Orlais abrazó esta doctrina y contribuyó a la fundación de la Capilla. Rápidamente se convirtió en la religión predominante de los humanos, incluso en los dominios del Imperio de Tevinter.

Actualmente la Capilla ostenta un gran poder en Thedas, e irradiia su influencia desde la gran catedral de la capital orlesiana de Val Royeaux. Si bien los sacerdotes de la Capilla gozan de cierta distinción en Ferelden, carecen del peso político del que disfrutan en Orlais y en otras naciones. Los clérigos fereldenos se consideran parte de la clase artesana y su obligación es dedicarse a asuntos espirituales. La Capilla lleva mucho tiempo tratando de aumentar su influencia política, pero hasta el momento no ha tenido demasiado éxito. El hecho de que la reverenda madre Bronarch, suma sacerdotisa de Ferelden, haya sentado en el trono al usurpador orlesiano Meghren tampoco ha contribuido a su causa.

LOS MAGOS Y LA MAGIA

Como pueblo, los fereldenos suelen ser muy supersticiosos y desconfían en gran medida de todo lo relacionado con la magia. No es casualidad que la Torre del Círculo de Ferelden esté situada en una isla remota, lejos de las ciudades más pobladas. Hace mucho tiempo se alzaba en Denerim, pero una turba de linchamiento la redujo a cenizas. Toda práctica de la magia que no se atenga a una estricta normativa está rigurosamente prohibida.

Los magos tienen la obligación de unirse al Círculo de los Hechiceros. Aquellos que no lo hacen son acusados de apóstasis y perseguidos por los templarios de la Capilla. Los apóstatas que practican la magia prohibida de la sangre se conocen con el nombre de maleficares, y son los más temidos de todos. Todas las torres del Círculo están custodiadas por guarniciones de templarios que velan contra los efectos de la magia prohibida y la posesión demoníaca. La Capilla admite que los magos pueden ser de utilidad contra enemigos como los engendros tenebrosos, pero hasta ahí llega su confianza en los practicantes de la magia.

ENANOS

Los fereldenos no saben gran cosa sobre sus vecinos enanos de Orzammar, aparte de que son una raza robusta atrabulada por numerosos problemas y dotada de un soberbio talento para la artesanía. De hecho, ni siquiera los propios enanos que viven en Ferelden saben mucho más. Separados de los suyos mucho tiempo atrás, la mayor parte de los enanos de Ferelden pertenecen a una casta conocida como "exterior" y su misma raza los trata con un desdén apenas disimulado, aunque esto no impide que los enanos de Orzammar comercien y negocien con ellos. Hace ya muchos años, los artesanos fereldenos sentían aversión por los mercaderes debido a que se lucraban con artículos que no habían creado ellos mismos. Cuando los enanos comenzaron a vender sus mercancías en las ciudades de Ferelden, los lugareños creyeron que las fabricaban ellos mismos, y los enanos no vieron necesidad alguna de sacarlos de su error. Con el tiempo, los enanos se ofrecieron a vender los productos de distintas casas de oficios en su nombre, y se les permitió hacerlo en tanto que no los vendieran más caros que los artículos enanos. Este acuerdo comercial creció con el paso de los años hasta dar lugar a la creación de la Casa de Oficio Mercantil, que en la actualidad gestiona la venta de mercancías en todo Ferelden y más allá, llegando incluso a las tierras de Orlais y las Marcas Libres.

ELFOS

Cuentan las antiguas historias que una vez existió un reino élfico en el norte, pero hace ya muchos años que el Imperio de Tevinter lo arrasó y esclavizó a su pueblo. Las palabras de la Profetisa fueron cruciales para convencer a los elfos de que se rebelasen contra los tevinteranos, y tras la caída del Imperio los elfos recibieron un país propio en el sur de Orlais, al que dieron en llamar los Valles, a cambio de la ayuda prestada. Todo transcurrió bien durante varios siglos, hasta que se descubrió que los elfos habían aceptado la palabra de Andraste, pero no su fe. La Capilla convocó una Marcha Exaltada contra los habitantes de los Valles por atreverse a venerar a los viejos dioses. Los Valles fueron expoliados y sus moradores se vieron forzados a dispersarse, convertidos en una nación sin hogar. Los elfos que aún se afellan a las antiguas creencias reciben el nombre de elfos dalishanos, un pueblo retraído que recorre las tierras salvajes en enormes carromatos tirados por grandes venados blancos, y que procura relacionarse lo menos posible con los humanos. Los demás elfos viven ahora en asentamientos humanos, pero segregados en zonas marginadas conocidas como elferías. Algunas de estas elferías están amuralladas, tanto por la seguridad de las familias élficas que las habitan como para proteger a los humanos de los "ladrones de orejas de punta". Los elfos son gráciles y tienen facciones hermosas. Los que viven en Ferelden suelen trabajar como criados u obreros. A pesar de las penurias que padecen, cobran bien por su trabajo y tienen derechos, algo insólito en otras naciones. Muchos elfos fereldenos afirman vivir bastante mejor que sus congéneres extranjeros, pues prefieren ser pobres libres antes que esclavos ricos.

BIENVENIDOS A FERELDEN

PERROS

Desde los tiempos de los alamarri, cuando los lobos acompañaban a los guerreros a la batalla, las criaturas caninas han sido muy apreciadas en Ferelden. En la actualidad los perros ocupan el lugar otrora destinado a los lobos. Muchas comunidades permiten que sus perros vaguen con libertad y los consideran una propiedad colectiva. La crianza de perros es una tradición con mucha solera y ha originado una enorme variedad de razas. Una de las más famosas, tanto en Ferelden como más allá de sus fronteras, es la de los mabari, descomunales mastines de guerra dotados de una inteligencia extraordinaria que les permite cumplir órdenes muy complejas.

LA VIDA EN FERELDEN

Las ciudades fereldenas se extienden de manera irregular a partir de un castillo o fortaleza central. La ciudadela interior es la zona donde viven los ricos y está formada por elegantes mansiones, parques bien cuidados y templos opulentos. Las calles están empedradas y disponen de un sistema de alcantarillado decente. A medida que uno se aleja del centro urbano, el suelo pasa a ser tierra compactada y los edificios parecen

EL CALENDARIO

El calendario anual se ha utilizado desde los primeros días del Imperio de Tevinter. Cuenta con doce meses de treinta días cada uno, más cinco annums (festividades anuales). Los annums señalan las transiciones entre las cuatro estaciones y el primer día del año nuevo. Cada mes tiene un nombre arcaico en idioma tevenés clásico, pero en Ferelden casi todo el mundo utiliza los nombres vulgares que se enumeran a continuación.

Annum: Primer día

Primer mes: Invernada

Annum: Primaveria

Segundo mes: Guardián

Tercer mes: Drakonis

Cuarto mes: Nuboso

Annum: Estivalia

Quinto mes: Germinario

Sexto mes: Justiniano

Séptimo mes: Solazar

Annum: Funalia

Octavo mes: Agosto

Noveno mes: Regiario

Décimo mes: Cosechario

Annum: Satinalia

Undécimo mes: Frondaseca

Duodécimo mes: Efimeria

arracimarse sin ningún atisbo de planificación. Hay tabernas junto a casas de oficio, frente a mercados y adyacentes a burdeles. Las calles presentan trazados confusos y sinuosos, intercalados con multitud de angostos callejones de muros desiguales. En los barrios más pobres, la calzada acaba trocándose en un laberinto de pesadilla para quienes no están familiarizados con su distribución. Cuanto más cerca del centro de la ciudad se vive, mayor suele ser la condición social. Se puede conseguir prácticamente de todo; aparte de esclavos, en Ferelden casi no existen artículos ilegales en lo tocante al comercio, por lo que no hay necesidad ni constancia de un mercado negro. La mayoría de los fereldenos depositan su fe en la Capilla del Hacedor y se adhieren a la doctrina de la profetisa Andraste. Los que no profesan esta creencia prefieren ocultarlo discretamente.

Fuera de las ciudades la gente tiende a vivir en feudos, terrenos de cultivo en los que una o varias familias han trabajado durante generaciones. Estos feudos

son comunidades sociales en las que todos se preocupan por ayudar a sus vecinos. El gobierno de los feudos puede presentar formas muy diferentes, pero por lo general consiste en un consejo formado por representantes de todas las familias que toman decisiones como qué cultivar, qué construir, a qué bann jurar lealtad y cosas así.

La ley fereldena se impone por la fuerza de las armas, por lo que las autoridades no suelen intervenir a

menos que se trate de un asesinato o exista riesgo de sufrir daños en propiedades. El hurto suele pasarse por alto, y la mayoría de los guardias tienen el deber de mantenerse en sus puestos antes que impartir justicia. Las leyes que regulan la conducta son casi inexistentes en Ferelden. No hay normas establecidas para portar armas y armaduras, como tampoco para el juego, la prostitución, la bebida y otras actividades similares. Las disputas se exponen ante jueces designados por el senescal del rey. Estos jueces, también conocidos como magistrados de la cámara negra porque la cá-

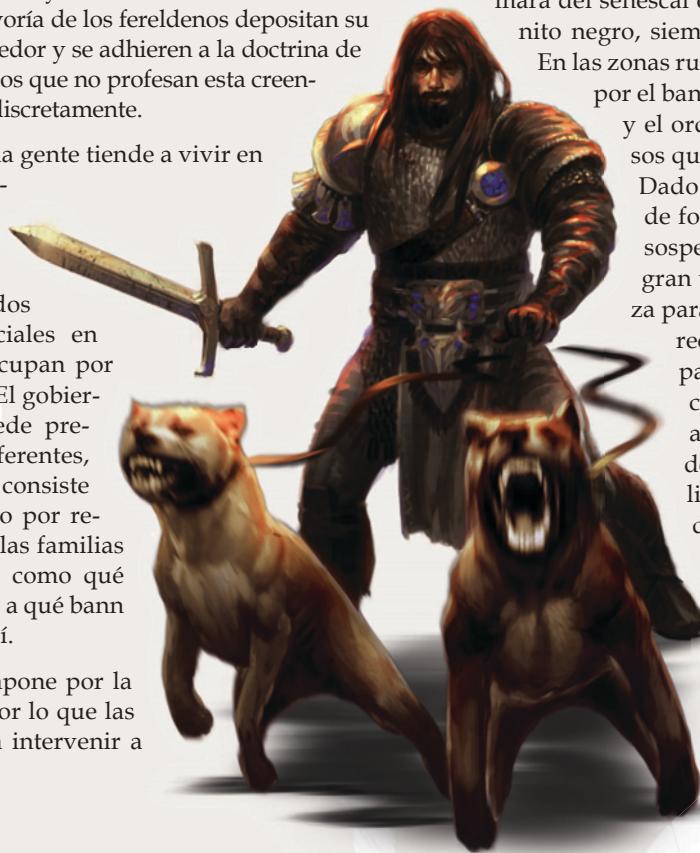
mara del senescal en Denerim está construida con granito negro, siempre tienen agendas muy apretadas.

En las zonas rurales, un oficial de justicia nombrado

por el bann local se encarga de mantener la ley y el orden, y también de supervisar los casos que deben ir planteándose a los jueces. Dado que esto puede acabar retrasándose de forma indefinida, es costumbre que el sospechoso de un delito entregue algo de gran valor al oficial de justicia como fianza para salir del calabozo, que luego podrá

recuperar al presentarse ante el juez para ser juzgado. De no hacerlo, el oficial de justicia conserva la fianza y se añade a los cargos originales el delito de huir de la justicia. La privación de libertad no está bien vista en Ferelden como algo más que una medida provisional. Los castigos suelen ser sumarios: latigazos, desfiguración, multas o ejecuciones.

También suele practicarse algún tipo de humillación pública para disuadir al castigado de una posible reincidencia.



"Habéis de saber una cosa: los fereldenos valoramos nuestra libertad por encima de todas las cosas. Otros respetan la lealtad ante todo, pero la lealtad carece de significado si te la imponen a punta de espada. Os digo esto para que podáis empezar a comprender el sacrificio que hice al aceptarlos bajo mi tutela, pues soy un viajero empedernido. Hay muchas maravillas que ver en nuestro mundo, más de lo que unos mozarbes como vosotros podéis imaginar siquiera. Yo he contemplado a los dos colosos que montan guardia ante las puertas de Miranthous, la capital de lo que queda del Imperio de Tevinter. He jugado a los dados en Antiva con los "nobles" de la Casa de los Cuervos, y he vivido para recaudar mis beneficios. He visto con estos ojos las fabulosas cúpulas de la mismísima Qunandar. Nunca he tenido que presenciar una Ruina, pese a que en estos tiempos no cabe duda de que vivimos una... Ahora veo vuestro miedo. No temáis. Sois los descendientes de un pueblo que jamás ha sido doblegado, que nunca ha titubeado. Que los orlesianos se burlen de nosotros con sus vistosas máscaras de pintura y porcelana. Que nuestros antiguos y condenados parientes, los blasfemos avvaritas que tanto gustan del hielo, se mofen de nosotros desde sus lóbregas cimas montañosas. Es nuestra sangre la que corrió por las venas de la Profetisa. Nuestros antepasados derrocaron a la mayor de las naciones que este mundo ha conocido jamás, empleando únicamente nuestros perros y nuestra obstinación. De todos los lugares maravillosos que he visitado, Ferelden sigue siendo el más prodigioso de todos."

— ser Howel, caballero de Ferelden, trotamundos y mentor a regañadientes

CAPÍTULO 2



CREACIÓN DE PERSONAJES

Para jugar una partida de *Dragon Age*, primero has de crear un personaje. Éste será tu alter ego en las tierras de Thedas, la identidad que adoptarás para vivir emocionantes y peligrosas aventuras. Como tu personaje es el núcleo de tu experiencia de juego, es de vital importancia que se adapte a tus preferencias. Si acabas con un personaje que no te resulta interesante o que no te divierte interpretar, disfrutarás mucho menos de las partidas. Por este motivo debes dedicarle un tiempo a la creación de tu personaje y pensar bien en lo que quieras conseguir con él. En este capítulo se explica el procedimiento completo y se dan ejemplos para que veas cómo se hace. Cuando hayas terminado, ya tendrás un personaje listo para jugar.

La primera vez que leas este capítulo te toparás con reglas y conceptos de juego que aún no entenderás. No te asustes; aprenderás todo lo que necesitas para jugar a medida que vayas leyendo el *Manual del Jugador*, y posiblemente debas hojear el libro entero antes de sentarte a crear tu primer personaje. Recuerda también que al final del manual tienes un glosario que puedes consultar en cualquier momento.

Antes de hacerte un PJ necesitarás una hoja de personaje en la que puedas anotar sus diversos atributos y talentos. Al final de este libro tienes una hoja de personaje en blanco que puedes fotocopiar, o también te la puedes descargar en formato PDF de nuestra página WWW.EDGEENT.COM.

CREACIÓN DE PJ EN 8 PASOS

Crear un personaje para *Dragon Age* es un procedimiento sencillo que puede completarse en ocho pasos. Aquí los tienes todos enumerados, y a lo largo de este capítulo se detallarán en el orden establecido.

- IDEAR EL CONCEPTO.** Hazte una idea aproximada del tipo de personaje que te gustaría interpretar (véase la siguiente sección).
- DETERMINAR LOS ATRIBUTOS.** Los atributos son las características físicas y mentales básicas del personaje (página 18).
- ESCOGER UN TRASFONDO.** El trasfondo representa la cultura en la que se ha criado el personaje y la educación que ha recibido, y también determina su raza (enano, elfo o humano; página 19).
- SELECCIONAR UNA CLASE.** La clase de un personaje es su vocación profesional. Puedes optar por ser mago, pícaro o guerrero (página 25).
- ELEGIR EQUIPO.** Tu personaje necesita equiparse antes de emprender sus aventuras (página 26).
- CALCULAR DEFENSA Y VELOCIDAD.** Ambas puntuaciones son muy importantes para el combate (página 30).
- ESCOGER UN NOMBRE.** Todo héroe necesita un buen nombre (página 31).
- OBJETIVOS Y VÍNCULOS.** Estos dos factores contribuyen a perfilar la personalidad del PJ (página 32).

CONCEPTO DEL PERSONAJE

Antes de sentarte a crear tu personaje, deberías conocer un poco mejor la ambientación del juego. Si aún no has leído el **CAPÍTULO 1: BIENVENIDOS A FERELDEN**, aprovecha para hacerlo ahora. Si ya estás familiarizado con Ferelden porque has jugado al videojuego *Dragon Age: Origins*, tanto mejor.

Ahora que ya sabes más sobre el mundo del juego, puedes empezar a pensar en el tipo de personaje que quieras interpretar. Las dos decisiones más importantes (el trasfondo y la clase) las tomarás en los pasos 3 y 4 del proceso de creación, pero antes de llegar ahí sería aconsejable que pienses un concepto básico para tu personaje. Puedes partir de una idea general; ya la concretarás a lo largo del proceso de creación.

Al buscar un buen concepto para tu personaje, recuerda que una de las premisas del juego es que todos iniciáis vuestras andanzas como anónimos aventureros en cierres. No se puede empezar a jugar directamente con un príncipe o archimago. Tienes que ganarte esos honores con tus propios méritos, y ten por seguro que todos conllevan un precio. Por eso has de partir de quién es tu personaje y cómo se ha convertido en aventurero. Aquí tienes algunos conceptos de ejemplo:

- Un granuja criado en las calles que haría cualquier cosa con tal de sobrevivir.
- Un espíritu libre que huyó de un matrimonio concertado para irse de aventuras.
- Un ingenuo granjero que desea ver el mundo que hay más allá de la granja en la que ha crecido.
- El hijo de un caballero caído en desgracia, decidido a lavar el honor de su familia.
- Un mercenario cínico cuya única motivación es el dinero.
- Un buscador de conocimientos prohibidos que suele actuar sin pensar.
- Un artista que busca inspiración en lugares siniestros y peligrosos.
- Un refugiado de una aldea que ha sido saqueada y destruida.
- Un hijo del bosque que se encuentra más cómodo entre animales que rodeado de personas.
- El vástago de una familia de mercaderes que espera de la vida algo más de lo que le deparan sus libros de cuentas.

EJEMPLO

Kate y sus amigos van a iniciar una campaña de *Dragon Age*, así que necesita crearse un personaje. Tras leer el **CAPÍTULO 1**, decide interpretar a una heroína justiciera de los estratos sociales más bajos. En un principio no hace falta entrar en más detalles; este concepto básico la guiará durante el proceso de creación de su personaje, como irás viendo en los ejemplos de este capítulo.

ATRIBUTOS

Tu personaje está definido por ocho atributos: Astucia, Comunicación, Constitución, Destreza, Fuerza, Magia, Percepción y Voluntad. La combinación de estos valores delimita los puntos fuertes y las debilidades de tu personaje. Sus puntuaciones se determinan al azar, tirando dados para generar valores numéricos que van de -2 a 4. Un atributo a -2 es muy deficiente, mientras que uno al 4 es extraordinario; la media es 1. Cuanto mayor sea el valor de un atributo, mejor. A medida que juegues podrás incrementar los atributos de tu personaje conforme acumule experiencia y aprenda a hacer mejor uso de sus aptitudes naturales.

Los atributos son un componente fundamental del juego y se utilizan con bastante frecuencia. A continuación se ofrecen descripciones de cada uno de ellos para que puedas apreciar mejor su naturaleza específica.

- 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.

CÁLCULO DE ATRIBUTOS

Las puntuaciones iniciales de los atributos se determinan mediante tiradas de dados. Vas a necesitar tres dados de seis caras (3d6). Tira los tres a la vez y suma sus resultados. Por ejemplo, si sacas 3, 4 y 6, el valor final sería 13 ($3 + 4 + 6 = 13$).

Debes hacer ocho de estas tiradas, una para cada atributo. En la hoja de personaje hay un apartado destinado a los atributos, desde Astucia hasta Voluntad. Partiendo de la Astucia, ve haciendo las tiradas y consultando la tabla de **CÁLCULO DE ATRIBUTOS** para determinar los valores iniciales de cada uno. Por ejemplo, si sacas un 11 en los dados, verás en la tabla que el valor del atributo correspondiente será 1. Cuando hayas anotado tu puntuación de Astucia, repite el procedimiento con la Comunicación, y así sucesivamente hasta haber calculado los valores iniciales de los ocho atributos de tu personaje.

Cuando hayas terminado, puedes intercambiar los valores de dos atributos cualesquiera entre sí. De este modo podrás personalizar un poco las características de tu PJ.

EJEMPLO

Ahora Kate debe calcular los atributos iniciales de su personaje. Tira 3d6 y saca 8. Mirando en la tabla, Kate comprueba que esta tirada otorga a su personaje un valor inicial de 0 en su primer atributo (Astucia). Kate efectúa otras siete tiradas, obteniendo 13, 5, 16, 11, 11, 6 y 15. Así, los atributos de su personaje quedan con los siguientes valores iniciales: Astucia 0, Comunicación 2, Constitución -1, Destreza 3, Fuerza 1, Magia 1, Percepción 0 y Voluntad 3. A continuación, Kate tiene la opción de intercambiar dos de estas puntuaciones entre sí. Decide cambiar la Percepción por la Voluntad, por lo que pasa a tener Percepción 3 y Voluntad 0.

CONCENTRACIONES DE ATRIBUTOS

Una concentración es un área de experiencia particular dentro del ámbito general de un atributo. Por ejemplo, la Astucia determina la inteligencia global de un personaje, mientras que una concentración en Heráldica señalaría un conocimiento especializado de escudos de armas y linajes reales. En términos de juego, si un personaje posee una concentración, su atributo se considera 2 puntos superior siempre que se utilice dentro de ese campo concreto de experiencia. Esto se explica con mayor detalle en el **CAPÍTULO 6: REGLAS DE JUEGO**.

Las concentraciones de atributos constituyen una de las formas en que puedes conseguir que tu personaje sea único. Es posible que haya otro guerrero en el grupo de aventureros, pero tus concentraciones podrían ser totalmente distintas a las suyas. No tienes que preocuparte ahora por elegir tus concentraciones; ya lo harás en un paso posterior del proceso de creación del personaje. El acceso a determinadas concentraciones se obtiene mediante trasfondos, clases y talentos. Para más información sobre las concentraciones de atributos, consulta el **CAPÍTULO 3: CONCENTRACIONES Y TALENTOS**.

La Caja Básica incluye las siguientes concentraciones (encontrarás más en futuras publicaciones):

- **PARA ASTUCIA:** Cartografía, Curación, Escritura, Heráldica, Ingeniería, Investigación, Navegación, Saber arcano, Saber cultural, Saber de la naturaleza, Saber histórico, Saber militar, Saber musical, Saber religioso, Tasación.
- **PARA COMUNICACIÓN:** Actuación, Disfraz, Engaño, Etiqueta, Indagar, Juego, Liderazgo, Manejo de animales, Negociación, Persuasión, Seducción.
- **PARA CONSTITUCIÓN:** Beber alcohol, Correr, Nadar, Remar, Vigor.
- **PARA DESTREZA:** Acrobacia, Arcos, Bastones, Caligrafía, Forzar cerraduras, Hojas ligeras, Iniciativa, Juegos de manos, Montar, Pelea, Sigilo, Trampas.
- **PARA FUERZA:** Armas contundentes, Conducir, Fortaleza, Hachas, Hojas pesadas, Intimidación, Lanzas, Saltar, Trepar.

CALCULO DE ATRIBUTOS

3D6	VALOR INICIAL
3	-2
4	-1
5	-1
6	0
7	0
8	0
9	1
10	1
11	1
12	2
13	2
14	2
15	3
16	3
17	3
18	4

- **PARA MAGIA:** Creación, Entropía, Espiritual, Lanza arcana, Primordial.
- **PARA PERCEPCIÓN:** Buscar, Empatía, Oír, Olfato, Rastrear, Ver.
- **PARA VOLUNTAD:** Coraje, Disciplina, Fe, Moral.

TRASFONDOS

Tu personaje no ha aparecido tal cual de la noche a la mañana. Como en la vida real, su cultura y su educación han conformado su personalidad y sus atributos. En *Dragon Age* has de escoger un trasfondo que represente estas facetas de tu personaje y determine su raza. Puedes elegir de entre estos siete trasfondos: apóstata, elfo dalishano, elfo de ciudad, enano de la superficie, hombre libre de Ferelden, mago del Círculo y montañés avvarita.

Deberías leer por encima la siguiente sección y luego seleccionar el trasfondo más adecuado para el concepto que tienes de tu personaje. Las descripciones de estos trasfondos también te servirán para introducirte aún más en la ambientación y te ayudarán a situar en ella a tu personaje. El trasfondo escogido modificará diversos aspectos de tu personaje. Todos estos cambios vienen señalados en su descripción, pero por regla general incluirán lo siguiente:

- Un aumento de uno o varios de tus atributos.
- Una concentración de atributo (puede que más).
- La raza del personaje (enano, elfo o humano).
- Opciones de clase.
- Los idiomas que el personaje sabe hablar y leer.

EJEMPLO

Una vez calculados los atributos de su personaje, Kate tiene que escoger un trasfondo. Se decanta por el de elfo de ciudad, razonando que las injusticias a las que son sometidas los elfos encajan a la perfección con el concepto de personaje que tiene en mente. Además, el haberse criado en una elfería justifica la baja Constitución de su personaje. El trasfondo escogido incrementa su Destreza en 1, llevándola a un impresionante 4. Puede seleccionar una de las dos concentraciones que le ofrece su trasfondo, y opta por **PERCEPCIÓN (VER)**. Anota que sabe hablar y leer la lengua comercial, el idioma común de Ferelden. A continuación debe elegir su clase entre guerrero o pícaro. Dada la elevada Destreza de su personaje, Kate opina que su mejor opción es la de pícaro, pero de todos modos quiere leer las descripciones de cada clase antes de decidirse. Por último, tira dos veces en la tabla de trasfondo de los elfos de ciudad para obtener otros dos beneficios: recibe un +1 a su Percepción (subiéndola a 4) y adquiere otra concentración, **DESTREZA (ARCOS)**.



APÓSTATA

En las naciones que no pertenecen al Imperio de Tevinter (incluida Ferelden), los miembros del Círculo de los Hechiceros son los únicos que cuentan con autorización legal para practicar la magia. Quienes infringen esta ley se conocen como apóstatas. El Círculo de los Hechiceros se dedica supuestamente a buscar humanos y elfos con poderes mágicos con objeto de adiestrarlos antes de que supongan un peligro para sí mismos y para los demás. Todos los practicantes de magia corren el riesgo de ser poseídos por demonios y podrían convertirse en abominaciones; y siempre cabe la terrible posibilidad de que un mago estudie las mismas artes prohibidas que practican los maeses del Imperio de Tevinter, la aborrecible magia de sangre que emplea sacrificios rituales y corrompe las mentes de los hombres. Es por este motivo que hay templarios de la Capilla en todas las torres del Círculo, y también es la razón por la cual todo apóstata es perseguido implacablemente por estos templarios.

A pesar de que son todos iguales ante la ley, esta categoría es muy amplia. Algunos apóstatas son magos autodidactas que han aprendido a utilizar sus aptitudes mediante ensayo y error. Otros proceden de culturas con tradiciones mágicas que se remontan a los tiempos anteriores a la formación del Círculo de los Hechiceros, como es el caso de los magos salvajes y los chamanesavaritas. Y también hay rebeldes que se oponen a las ideologías del Círculo, de la Capilla o de ambos, renegados que prefieren practicar su propio estilo de magia a pesar de los riesgos.

NOTA: Si decides interpretar a un apóstata, tu personaje se hallará en desventaja con respecto a los demás trasfondos. La principal traba consiste en que deberá utilizar sus poderes mágicos con suma cautela para no llamar la atención del Círculo ni de los templarios de la Capilla. El lado positivo de este inconveniente estriba en que el conflicto puede dar lugar a historias apasionantes, pero debes tener claro que tu personaje se enfrentará a más obstáculos que sus compañeros.

AJUSTES DEL APÓSTATA

Si eliges jugar con un apóstata, aplica las siguientes modificaciones a tu personaje:

APÓSTATA		
2D6	ELFO	HUMANO
2	+1 A ASTUCIA	+1 A CONSTITUCIÓN
3-4	HABLAR ÉLFICO	CONCENTRACIÓN: CONSTITUCIÓN (VIGOR)
5	CONCENTRACIÓN: ASTUCIA (SABER CULTURAL)	CONCENTRACIÓN: VOLUNTAD (DISCIPLINA)
6	CONCENTRACIÓN: VOLUNTAD (DISCIPLINA)	CONCENTRACIÓN: ASTUCIA (CURACIÓN)
7-8	+1 A MAGIA	+1 A MAGIA
9	CONCENTRACIÓN: DESTREZA (SIGILO)	CONCENTRACIÓN: DESTREZA (MONTAR)
10-11	+1 A DESTREZA	CONCENTRACIÓN: COMUNICACIÓN (ENGAÑO)
12	GRUPO DE ARMAS: ARCOS	+1 A ASTUCIA

- Añade 1 a tu Voluntad; un apóstata necesita mucho aplomo para resistirse a la posesión demoníaca.
- Escoge una de las siguientes concentraciones: **ASTUCIA** (**SABER DE LA NATURALEZA**) o **VOLUNTAD** (**DISCIPLINA**).
- Tu personaje puede ser humano o elfo.
- Sabes hablar y leer la lengua comercial.
- Debes elegir mago como clase de personaje.

Tira dos veces en la tabla y consulta la columna correspondiente a la raza que has elegido para tu personaje (elfo o humano) para recibir dos beneficios adicionales. Si obtienes el mismo resultado dos veces, repite la tirada hasta que te salga otro distinto.

AVVARITA

Los montañeses avvaritas (o avvaritas a secas) son un pueblo humano de rasgos duros que habitan las montañas de la Espalda Helada. Hace varios siglos eran una de las muchas tribus bárbaras que vivían en los territorios fereldenos. Cuando los clanes alamarri se unieron hace cuatrocientos años bajo la soberanía del primer rey de Ferelden, los avvaritas se negaron a formar parte de aquella alianza. Los montañeses eran demasiado independientes, orgullosos y tozudos para rendir pleitesía a ningún rey. Sus continuadas incursiones en las tierras bajas causaron largas y cruentas guerras, pero finalmente los avvaritas se vieron incapaces de hacer frente a los ejércitos combinados de todo Ferelden. Los montañeses se retiraron a sus hogares montañosos, pero ningún comandante se atrevió a luchar contra ellos en su territorio. Desde entonces ha imperado una paz inestable entre avvaritas y fereldenos.

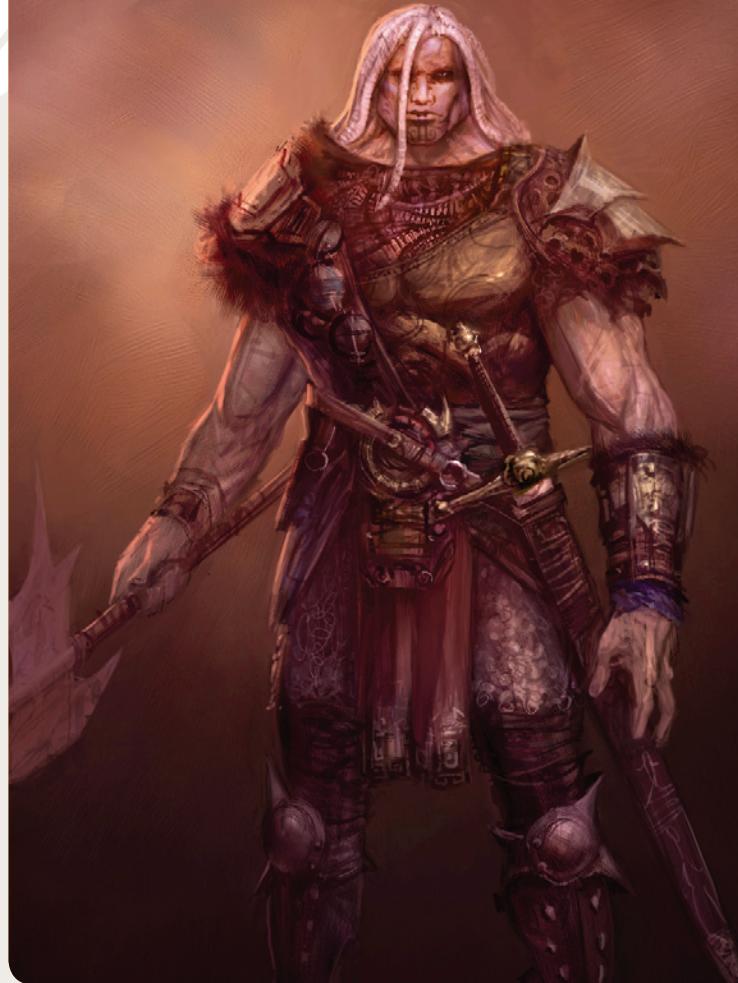
A día de hoy, los montañeses avvaritas viven prácticamente aislados en la Espalda Helada. Comercian con los enanos, e incluso algunos bajan a las llanuras para ofrecer sus servicios como mercenarios o aventureros. La mayoría de los habitantes de Ferelden consideran a los montañeses un pueblo de bárbaros poco o nada civilizados; por su parte, los avvaritas opinan que sus antiguos enemigos son débiles y corruptos. Así, no es de extrañar que aún se lancen incursiones esporádicas desde la Espalda Helada, aunque los montañeses han aprendido a golpear con rapidez y retirarse a sus dominios sin esperar al contraataque.

AJUSTES DEL AVVARITA

Si eliges jugar con un montañés avvarita, aplica las siguientes modificaciones a tu personaje:

- Añade 1 a tu Fuerza; un avvarita debe ser fuerte para sobrevivir en las montañas.
- Escoge una de las siguientes concentraciones: **COMUNICACIÓN** (**MANEJO DE ANIMALES**) o **FUERZA** (**TREPAR**).
- Sabes hablar la lengua comercial.
- Como clase de personaje puedes elegir entre guerrero o pícaro.

Tira dos veces en la tabla para recibir dos beneficios adicionales. Si obtienes el mismo resultado dos veces, repite la tirada hasta que te salga otro distinto.



MONTAÑÉS AVVARITA

2D6	BENEFICIO
2	+1 a DESTREZA
3-4	CONCENTRACIÓN: COMUNICACIÓN (JUEGO)
5	CONCENTRACIÓN: CONSTITUCIÓN (NADAR)
6	CONCENTRACIÓN: FUERZA (INTIMIDACIÓN)
7-8	+1 a COMUNICACIÓN
9	CONCENTRACIÓN: FUERZA (FORTALEZA)
10-11	CONCENTRACIÓN: CONSTITUCIÓN (VIGOR)
12	+1 a CONSTITUCIÓN

ELFO DALISHANO

Después de quinientos años de esclavitud, los elfos recuperaron su libertad al participar en la rebelión que truncó el régimen del Imperio de Tevinter. Mientras los humanos y bárbaros del sur que habían sido liberados ocupaban los antiguos dominios del Imperio, la comandante humana Andrasste concedió a los elfos un territorio en el sur de Orlais como recompensa por el papel que desempeñaron en la rebelión. Allí fundaron los Valles, una nueva patria élfica en la que se propusieron reconstruir el desaparecido reino de Arlathan. Pese a los muchos años que habían pasado como esclavos, los elfos aún recordaban gran parte de sus tradiciones y lograron que su cultura germinase de nuevo en los Valles. Como parte de aquella iniciativa reanudaron el culto al an-

tiguo panteón élfico, pero eso supuso su perdición. La Capilla del reino de Orlais no toleró tamaña blasfemia y declaró una Marcha Exaltada contra los Valles. La segunda nación de los elfos fue arrasada, y gran parte de los supervivientes se trasladaron a las tierras de los humanos donde a día de hoy viven como elfos de ciudad.

Pero los restantes dirigentes de los Valles se negaron a positrarse ante los humanos y optaron por vivir en el exilio. Estos elfos dalishanos descienden de algunas de las familias élficas de linajes más antiguos, y conservan un fuerte sentido del deber para con su pueblo. Han tomado la determinación de preservar la cultura y los saberes élficos para cuando llegue el momento en que los elfos funden una nueva nación y puedan impartir las antiguas costumbres a sus congéneres urbanitas. Hasta entonces, los elfos dalishanos deambulan en ornamentados carrozatos a los que llaman araveles. Estos vehículos se mueven tirados por hallas, una especie única de venado blanco procedente de la desaparecida Arlathan. Los elfos dalishanos viajan en pequeños grupos familiares y nunca permanecen demasiado tiempo en un mismo lugar. Se rumorea que han vuelto a descubrir los secretos de la magia élfica, pero de ser cierto esto ningún humano ha sido testigo de ello.

AJUSTES DEL ELFO DALISHANO

Si eliges jugar con un elfo dalishano, aplica las siguientes modificaciones a tu personaje:

ELFO DALISHANO	
2d6	BENEFICIO
2	+1 a COMUNICACIÓN
3-4	CONCENTRACIÓN: PERCEPCIÓN (VER)
5	CONCENTRACIÓN: PERCEPCIÓN (OÍR)
6	CONCENTRACIÓN: ASTUCIA (SABER CULTURAL)
7-8	+1 a DESTREZA
9	CONCENTRACIÓN: VOLUNTAD (DISCIPLINA)
10-11	CONCENTRACIÓN: DESTREZA (MONTAR)
12	+1 a PERCEPCIÓN

- Añade 1 a tu Voluntad; la obstinación de los elfos dalishanos es legendaria.
- Escoge una de las siguientes concentraciones: DESTREZA (ARCOS) o VOLUNTAD (CORAJE).
- Sabes hablar y leer la lengua comercial. También sabes hablar élfico.
- Como clase de personaje puedes elegir entre guerrero o pícaro.

Tira dos veces en la tabla para recibir dos beneficios adicionales. Si obtienes el mismo resultado dos veces, repite la tirada hasta que te salga otro distinto.

ELFO DE CIUDAD

Hace más de dos mil años, los elfos y los enanos eran las principales potencias de Thedas. El pueblo élfico gobernaba en la superficie, y los enanos bajo ella. Los elfos se afanaron durante siglos para convertirse en consumados magos, artesanos y artistas, y se dice que eran casi inmortales. Cuando los humanos llegaron por primera vez a Thedas, los elfos les ofrecieron su ayuda pese a considerarlos zafios e impetuosos. Su sorpresa fue mayúscula cuando los humanos les transmitieron enfermedades que diezmaron a la población élfica. Su horror fue aún mayor cuando comprendieron que el mero hecho de vivir cerca de humanos había acortado su esperanza de vida y los había vuelto mortales. Intentaron aislarle del resto de Thedas, pero el naciente Imperio de Tevinter les atacó con sus legiones y su magia de sangre. El reino élfico de Arlathan cayó, y los supervivientes pasaron los quinientos años posteriores como esclavos del Imperio.

Cuando por fin consiguieron su libertad, su duración fue efímera. En su nueva patria élfica de los Valles trataron de restablecer la cultura perdida de Arlathan, incluyendo el culto al antiguo panteón élfico. La Capilla no podía consentir semejante herejía, por lo que declaró una Marcha Exaltada contra los Valles, acusando a los elfos de practicar magia de sangre y otros ritos prohibidos, y por segunda vez el pueblo élfico perdió su hogar. Algunos de los supervivientes se convirtieron en vagabundos (ver descripción del trasfondo **elfo dalishano**), pero el resto fueron absorbidos por los diversos reinos humanos. En ellos, los denominados elfos de ciudad viven como ciudadanos de segunda, trabajando sobre todo como criados y mano de obra. Pocos recuerdan la cultura de sus antecesores; menos aún hablan



ELFO DE CIUDAD

2d6	BENEFICIO
2	+1 a ASTUCIA
3-4	CONCENTRACIÓN: PERCEPCIÓN (BUSCAR)
5	CONCENTRACIÓN: ASTUCIA (TASACIÓN)
6	CONCENTRACIÓN: DESTREZA (INICIATIVA)
7-8	+1 a PERCEPCIÓN
9	CONCENTRACIÓN: COMUNICACIÓN (ENGANZO)
10-11	CONCENTRACIÓN: DESTREZA (ARCOS)
12	+1 a COMUNICACIÓN

el idioma élfico, y prácticamente ninguno excede la esperanza de vida media de los humanos. Subsisten en barrios segregados que reciben el nombre de elferías. Resentidos y oprimidos, muchos elfos de ciudad recurren al crimen. Estos pícaros están tan extendidos que no hacen sino reforzar los prejuicios que la mayoría de los humanos sienten hacia los elfos de ciudad.

AJUSTES DEL ELFO DE CIUDAD

Si eliges jugar con un elfo de ciudad, aplica las siguientes modificaciones a tu personaje:

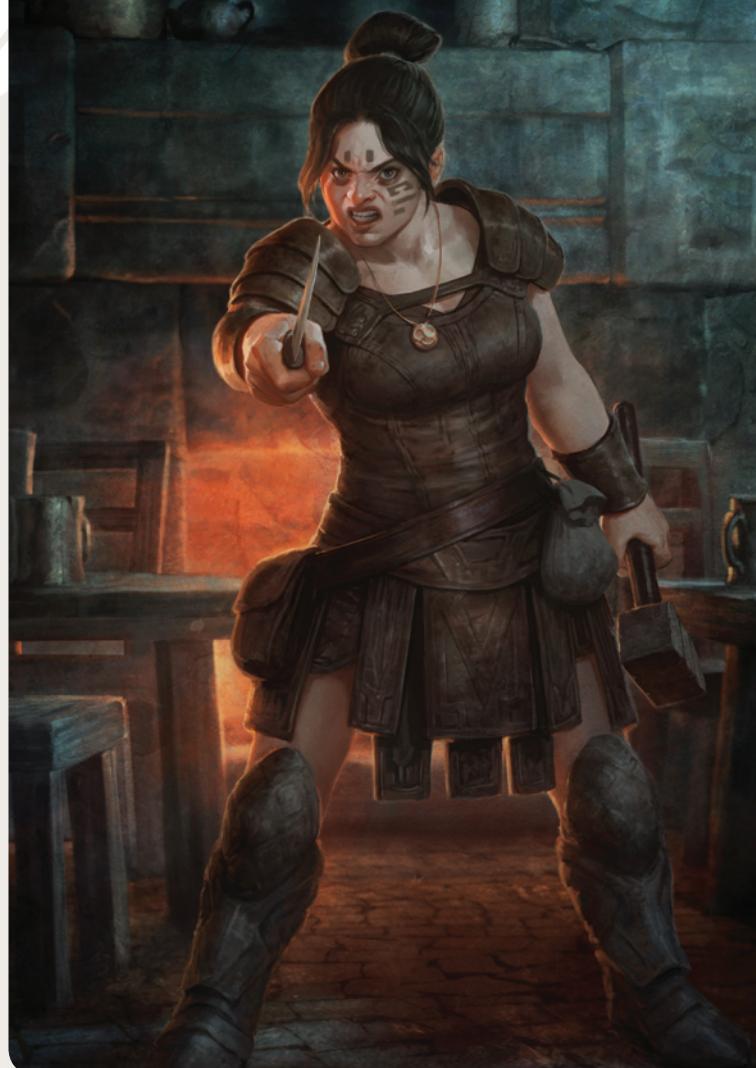
- Añade 1 a tu Destreza; los elfos de ciudad aún conservan la agilidad natural de su raza.
- Escoge una de las siguientes concentraciones: DESTREZA (SIGILO) o PERCEPCIÓN (VER).
- Sabes hablar y leer la lengua comercial.
- Como clase de personaje puedes elegir entre guerrero o pícaro.

Tira dos veces en la tabla para recibir dos beneficios adicionales. Si obtienes el mismo resultado dos veces, repite la tirada hasta que te salga otro distinto.

ENANO DE LA SUPERFICIE

En el pasado los enanos gobernaban un vasto imperio subterráneo. Poseían muchas ciudades y asentamientos, todos ellos conectados mediante Caminos de las Profundidades, una red de túneles que se extendían muy por debajo de la superficie. En la era actual sólo perduran dos ciudades enanas: Orzammar en las montañas de la Espalda Helada, y la lejana Kal Sharok. Ambas libran una guerra interminable contra los engendros tenebrosos que han conquistado los antiguos dominios enanos. A pesar de que estas dos ciudades fortificadas resisten con fuerza, en los últimos milenarios el número de enanos se ha reducido considerablemente. En su mayor parte, Orzammar y Kal Sharok se mantienen aisladas del resto de Thedas. La sociedad enana presenta una rígida estructura organizada en torno a castas, y su política es marcadamente implacable.

Pero hay una casta diferenciada de todas las demás: los enanos de la superficie. Estos enanos desempeñan una labor vital, y pese a ello son despreciados por sus congéneres del subsuelo. Los enanos de la superficie son en su mayoría mercaderes e intermediarios, y se dedican a comerciar con humanos y elfos, a quienes venden minerales,



gemas, acero forjado de calidad, productos artesanales de primera categoría y un mineral muy valioso llamado lirio. Los aventureros y trotamundos enanos también pertenecen a la casta de la superficie. En Orzammar y Kal Sharok, los enanos de esta casta están por debajo de todos los demás, salvo de los criminales y los parias. Resulta irónico que los aventureros enanos mejor conocidos en los dominios humanos carezcan de prestigio y estatus social en sus propias tierras natales.

AJUSTES DEL ENANO DE LA SUPERFICIE

Si eliges jugar con un enano de la superficie, aplica las siguientes modificaciones a tu personaje:

- Añade 1 a tu Constitución; los enanos son famosos por su resistencia física.
- Escoge una de las siguientes concentraciones: COMUNICACIÓN (NEGOCIACIÓN) o CONSTITUCIÓN (VIGOR).
- Sabes hablar y leer el idioma enano y la lengua comercial.
- Como clase de personaje puedes elegir entre guerrero o pícaro.

Tira dos veces en la tabla para recibir dos beneficios adicionales. Si obtienes el mismo resultado dos veces, repite la tirada hasta que te salga otro distinto.

ENANO DE LA SUPERFICIE

2D6	BENEFICIO
2	+1 A LA FUERZA
3-4	CONCENTRACIÓN: FUERZA (HACHAS)
5	CONCENTRACIÓN: FUERZA (CONDUCIR)
6	CONCENTRACIÓN: COMUNICACIÓN (PERSUASIÓN)
7-8	+1 A COMUNICACIÓN
9	CONCENTRACIÓN: ASTUCIA (INGENIERÍA)
10-11	CONCENTRACIÓN: VOLUNTAD (CORAJE)
12	+1 A VOLUNTAD

HOMBRE LIBRE DE FERELDEN

Ferelden, descrita en profundidad en el capítulo anterior, es una nación joven fundada hace cuatrocientos años por bárbaros humanos. Las tribus alamarri se habían asentado en la región mucho antes, pero estaban tan divididas que tuvieron que darse circunstancias extraordinarias para que se unieran en el territorio que hoy se conoce como Ferelden. En la actualidad se trata de una nación en auge que espera convertirse en una gran potencia cosechando el fruto de sus éxitos.



La nobleza gobierna Ferelden, pero los artesanos y el clero ejercen una gran influencia sobre ella. No obstante, el grueso de la población está formado por hombres y mujeres libres. Como su nombre indica, no son esclavos ni siervos, sino individuos libres que trabajan como soldados, tenderos, obreros, granjeros, artistas, cazadores y un sinfín de oficios distintos. Los hombres libres no son ricos, pero sí orgullosos y pragmáticos. En Ferelden, un hombre libre con ambición y aptitudes puede ascender por la jerarquía social, y de hecho muchos lo consiguen.

AJUSTES DEL HOMBRE LIBRE DE FERELDEN

Si eliges jugar con un hombre (o una mujer) libre de Ferelden, aplica las siguientes modificaciones a tu personaje:

- Añade 1 a tu Constitución; los fereldenos descienden de recios bárbaros.
- Escoge una de las siguientes concentraciones: **CONSTITUCIÓN (VIGOR)** o **VOLUNTAD (CORAJE)**.
- Sabes hablar y leer la lengua comercial (o, como tú la llamas, la lengua del rey).
- Como clase de personaje puedes elegir entre guerrero o pícaro.

Tira dos veces en la tabla para recibir dos beneficios adicionales. Si obtienes el mismo resultado dos veces, repite la tirada hasta que te salga otro distinto.

HOMBRE LIBRE DE FERELDEN

2D6	BENEFICIO
2	+1 A COMUNICACIÓN
3-4	CONCENTRACIÓN: VOLUNTAD (DISCIPLINA)
5	CONCENTRACIÓN: COMUNICACIÓN (MANEJO DE ANIMALES)
6	CONCENTRACIÓN: DESTREZA (MONTAR)
7-8	+1 A VOLUNTAD
9	CONCENTRACIÓN: FUERZA (CONDUCIR)
10-11	CONCENTRACIÓN: CONSTITUCIÓN (NADAR)
12	+1 A FUERZA

MAGO DEL CÍRCULO

En el pasado, el uso de la magia fuera del Imperio de Tevinter estaba estrictamente vedado, y quienes la practicaban eran perseguidos y ajusticiados. La situación empeoró con la aparición de la Capilla, pues la nueva religión se oponía a la magia por considerarla corrupta y maligna. Con todo, su utilidad era incuestionable, sobre todo para combatir a criaturas como los engendros tenebrosos. Esto hizo que se llegara a un compromiso por el cual se permitía a los magos emplear legalmente la magia, pero sólo bajo el severo escrutinio de la Capilla. La magia de sangre practicada por los temidos maleficares quedó terminantemente prohibida.

Durante la Segunda Ruina, los magos demostraron su eficacia y gracias a ellos la humanidad pudo salvarse. Aquello les

permitió conseguir cierto grado de autonomía, y fue así como nació el primer Círculo de los Hechiceros. Aunque sigue habiendo templarios de la Capilla apostados en todas las torres del Círculo, son los magos quienes vigilan a los individuos dotados de poderes arcanos. Los magos del Círculo buscan humanos y elfos con aptitudes para la magia y se los llevan a sus torres para entrenarlos y supervisarlos, además de prepararlos para defenderse contra la posesión demoníaca. La práctica de la magia fuera del Círculo es un delito capital.

AJUSTES DEL MAGO

Si eliges jugar con un mago, aplica las siguientes modificaciones a tu personaje:

- Añade 1 a tu Magia; esto representa el adiestramiento que has recibido en el Círculo.
- Escoge una de las siguientes concentraciones: **ASTUCIA (SABER ARCANO)** o **ASTUCIA (SABER HISTÓRICO)**.
- Tu personaje puede ser humano o elfo. Casi todos los magos del Círculo son humanos, pero algunos elfos se adscriben a él para no ser acusados de apostasía.
- Sabes hablar y leer la lengua comercial. También sabes leer tevenés clásico.
- Debes elegir mago como clase de personaje.

Tira dos veces en la tabla y consulta la columna correspondiente a la raza que has elegido para tu personaje (elfo o humano) para recibir dos beneficios adicionales. Si obtienes el mismo resultado dos veces, repite la tirada hasta que te salga otro distinto.

CLASES

Así como el trasfondo define de dónde vienes, la clase indica en lo que te has convertido. Las clases sirven como arquetipos míticos y también como armazón sobre el que desarrollar a un personaje. Puedes elegir entre tres clases distintas: guerrero, mago y pícaro. Si quieres llevar a un personaje que lanza hechizos, hazte un mago. Si prefieres interpretar a alguien sigiloso y furtivo, decántate por el pícaro. Si lo que te gusta es el combate, elige al guerrero.

Las clases han sido diseñadas para abarcar un amplio surtido de posibilidades. La de pícaro podría representar a un ladrón amigo de lo ajeno o a un explorador de una compañía mercenaria. La clase escogida ayuda a definir lo que puede hacer el personaje, pero es responsabilidad del jugador interpretar el modo en que dichas aptitudes encajan en el concepto de su PJ.

EJEMPLO

Ahora Kate debe escoger la clase de su personaje. Habiendo leído las descripciones, decide seguir su primer impulso y elige la clase pícaro. Como la mayoría de los elfos de ciudad de Ferelden son pobres, más de uno acaba convertido en criminal. Kate declara que su personaje entrará dentro de este grupo. Pese a haber optado por una pícara, decide convertirla en una especie de luchadora por la libertad de los elfos. Su personaje desea liberar a su pueblo y procurarles una nueva patria. Para oponerse al poder establecido de este modo va a necesitar sigilo y discreción, y esto hace que la clase de pícaro sea la más apropiada para el concepto de su personaje.

MAGO		
2D6	ELFO	HUMANO
2	+1 A COMUNICACIÓN	+1 A VOLUNTAD
3-4	HABLAR ÉLFICO	CONCENTRACIÓN: VOLUNTAD (DISCIPLINA)
5	CONCENTRACIÓN: ASTUCIA (CURACIÓN)	CONCENTRACIÓN: COMUNICACIÓN (ETIQUETA)
6	CONCENTRACIÓN: PERCEPCIÓN (VER)	CONCENTRACIÓN: ASTUCIA (HERÁLDICA)
7-8	+1 A ASTUCIA	+1 A ASTUCIA
9	CONCENTRACIÓN: ASTUCIA (SABER CULTURAL)	CONCENTRACIÓN: CONSTITUCIÓN (VIGOR)
10-11	+1 A DESTREZA	CONCENTRACIÓN: ASTUCIA (SABER RELIGIOSO)
12	GRUPO DE ARMAS: ARCOS	+1 A CONSTITUCIÓN



Tu personaje comienza sus andanzas con nivel 1, lo que significa que se trata de un aventurero principiante. A medida que complete aventuras y adquiera puntos de experiencia, subirá de nivel y accederá a nuevas capacidades. Este manual contiene información para los niveles de clase comprendidos entre el 1 y el 5; los niveles posteriores (del 6 al 20) se cubrirán en futuras publicaciones.

DESCRIPCIONES DE LAS CLASES

Cada clase determina ciertos aspectos principales de tu personaje. Las descripciones contienen los siguientes elementos:

ATRIBUTOS PRIMARIOS: Toda clase posee tres atributos primarios, que son los más importantes para la clase y los que más a menudo suele utilizar.

ATRIBUTOS SECUNDARIOS: Toda clase posee cinco atributos secundarios. Estos atributos no son tan relevantes como los primarios, pero pueden resultar útiles en determinadas circunstancias.

SALUD INICIAL: La Salud es una medida del estado físico y el bienestar del personaje. La clase escogida determina su Salud inicial.

GRUPOS DE ARMAS: La clase también especifica las armas que sabe manejar el personaje. Las armas se dividen en grupos, y en este apartado se indica con cuáles de ellos está entrenado el personaje. Para saber más sobre las armas y sus grupos, consulta el **CAPÍTULO 4: ARMAS Y EQUIPO**.

APTITUDES DE CLASE: La clase proporciona al personaje diversas aptitudes especiales, como talentos y concentraciones de atributos. Estas aptitudes se enumeran por orden de nivel en la descripción de la clase.

SUBIDA DE NIVEL

Tu personaje obtiene experiencia superando desafíos, sobreviviendo a peligros, derrotando a enemigos y consiguiendo sus objetivos. Al final de cada aventura, el DJ reparte diversos puntos de Experiencia (abreviados PE) que los jugadores deben anotar en sus respectivas hojas de personaje. En la tabla de esta misma página se indican las sumas de PE que debe acumular un personaje para subir de nivel. Cuando su total de experiencia alcanza el valor de corte indicado, el personaje sube de nivel y se realizan cuatro ajustes inmediatos:

- La Salud del personaje se incrementa en **1D6 + CONSTITUCIÓN**.
- Uno de los atributos del personaje puede incrementarse en 1 punto. Si el nuevo nivel del personaje es par, el jugador debe adjudicar este incremento a un atributo primario. Si el personaje ha subido a un nivel impar,

PROGRESIÓN DE NIVELES

PE TOTALES	NIVEL
0 - 1.999	1
2.000 - 4.499	2
4.500 - 7.499	3
7.500 - 10.999	4
11.000 - 14.999	5

el jugador debe asignar el incremento a un atributo secundario.

- El personaje recibe una nueva concentración de atributo. Si el nuevo nivel del personaje es par, el jugador debe escoger una concentración para uno de sus atributos primarios. Si el personaje ha subido a un nivel impar, el jugador debe escoger una concentración para uno de sus atributos secundarios.
- El personaje recibe también las aptitudes de clase correspondientes a su nuevo nivel (indicadas en la descripción de su clase).

EJEMPLO

Al completar su última aventura, el personaje de Kate recibe suficientes puntos de Experiencia para subir a nivel 2. En primer lugar, Kate tira 1d6 para calcular su incremento de Salud. Saca un 4, resta 1 por su baja Constitución y por tanto la Salud de su personaje aumenta en 3 puntos. Después añade 1 a su Destreza, subiéndola a 5; tenía que escoger entre la Comunicación, la Destreza y la Percepción (puesto que son los atributos primarios de los pícaros), y ha preferido mejorar la Destreza por considerar que es la mejor opción para un personaje de su nivel. A continuación adquiere **COMUNICACIÓN (INDAGAR)** como nueva concentración de atributo, aunque podría haber escogido cualquier concentración de Comunicación, Destreza o Percepción. Por último, recibe una bonificación de proezas como aptitud de clase para un pícaro de nivel 2.

El DJ debe conceder puntos de Experiencia basándose en el rendimiento de los PJ durante los encuentros de la aventura. Las reglas de experiencia se explican con mayor detalle en el *Manual del DJ*.

EQUIPO

Los PJ no emprenden sus aventuras con demasiadas posesiones. Tu personaje tendrá ocasiones de adquirir mejor equipo a lo largo de las partidas, pero deberá empezar con lo básico. Piensa en el equipo de mayor calidad como una meta a la que debes aspirar. Los personajes comienzan el juego con lo siguiente:

- Una mochila.
- Ropa de viaje.
- Un odre.
- Si eres guerrero, recibes una armadura de cuero pesada y tres armas.
- Si eres mago, recibes un arma y una varita (para tus lanzas arcanas).
- Si eres pícaro, recibes una armadura de cuero ligera y dos armas.
- Si has escogido un arco o ballesta como arma, recibes también un carcaj con 20 flechas o viroles.
- Si posees el talento Combate con arma y escudo, recibes también un escudo mediano.

GUERRERO

"En el fragor del combate debéis conservar la calma. Si os vence el pánico, moriréis con una lanza clavada en la espalda. Y no se os ocurra lanzaros de cabeza al enemigo por vuestra cuenta como si fuerais avaritas salvajes, sólo conseguiréis que os rodeen y acaben con vosotros. No, para ganar batallas se requiere disciplina y trabajo en equipo. Si no lucháis juntos, moriréis solos."

- Torr, guerrero de la casa Strakan

El guerrero es el clásico luchador. Esta clase representa a todo tipo de personajes con tendencias marciales. Podría ser un antiguo soldado, un guardia de caravanas, un mercenario, un miliciano o un herrero que decide irse de aventuras. El guerrero puede luchar por honor, venganza, justicia, dinero o un futuro mejor. Algunos representantes de esta clase han recibido un entrenamiento formal, mientras que otros luchan valiéndose de su instinto, pero todos saben desenvolverse en una pelea.

Si eliges interpretar a un guerrero, te verás con frecuencia en primera línea de combate. Dispones de armaduras pesadas y sabes manejar más armas que los miembros de las demás clases, y también puedes infligir y encajar más daño que ellos. A menudo recae sobre ti la labor de enfrentarte a los enemigos más duros para que pícaros y magos tengan ocasión de utilizar sus aptitudes.

Si nunca has jugado a rol, el guerrero es la clase ideal para empezar. Sus aptitudes son sencillas y siempre tendrás algo que hacer en los encuentros de combate.

ATRIBUTOS PRIMARIOS

CONSTITUCIÓN, DESTREZA Y FUERZA.

ATRIBUTOS SECUNDARIOS

ASTUCIA, COMUNICACIÓN, MAGIA, PERCEPCIÓN Y VOLUNTAD.

SALUD INICIAL

30 + CONSTITUCIÓN + 1d6

GRUPOS DE ARMAS

PELEA MÁS TRES CUALESQUIERA DE ENTRE LAS SIGUIENTES: ARCOS, ARMAS CONTUNDENTES, BASTONES, HACHAS, HOJAS LIGERAS, HOJAS PESADAS Y LANZAS.

APTITUDES DE CLASE

Los guerreros reciben las siguientes aptitudes en los niveles indicados.

NIVEL 1

TALENTOS INICIALES: El guerrero empieza con dos de los siguientes talentos con rango de Aprendiz: Arquería, Combate con arma y escudo, Combate con armas a dos manos, Combate con armas arrojadizas, Combate con dos armas o Combate con un arma. También recibe Entrenamiento con armaduras con rango de Aprendiz.

NIVEL 2

CONCENTRACIÓN ADICIONAL: El personaje adquiere 1 de las siguientes concentraciones de atributo: ASTUCIA (SABER MILITAR), DESTREZA (MONTAR) O FUERZA (TREPAR).

NIVEL 3

TALENTO ADICIONAL: El personaje adquiere 1 talento nuevo como Aprendiz, o bien mejora en un rango otro que ya posea.

NIVEL 4

BONIFICACIÓN A PROEZAS: El guerrero es tan rápido golpeando que sus armas casi ni se ven. Puedes llevar a cabo la proeza Golpe doble por 3 PP en lugar de los 4 habituales.

GRUPO DE ARMAS ADICIONAL: El personaje aprende a manejar un nuevo grupo de armas de su elección.

NIVEL 5

TALENTO ADICIONAL: El personaje adquiere 1 talento nuevo como Aprendiz, o bien mejora en un rango otro que ya posea.



MAGO

Hay magia en todos los seres vivos. Pero aunque todo elfo, enano, humano, animal y planta está imbuido de magia, sólo unos pocos pueden manipularla. La clase de mago representa a estos usuarios de la magia. Tienen el don (o la maldición, según se mire) de poder absorber maná, la fuerza vital de todos los seres vivos, y utilizarlo para lanzar hechizos mágicos. Esto los diferencia de la gente ordinaria. En algunas épocas y lugares los magos han sido colmados de honores por su poder y sabiduría. En otras se les temió y persiguió, sobre todo después de conocerse el peligro de la posesión demoníaca. La magia de sangre practicada por los maleficares y los hechiceros tevinteranos también ha contribuido a exacerbar esos temores.

Esta clase engloba a los practicantes de magia en todo Thedas, en su mayoría miembros del Círculo de los Hechiceros, pero también apóstatas renegados. Un mago puede realizar hazañas asombrosas, pero siempre ha de mostrarse cauto cuando utiliza

magia poderosa para no llamar la atención de algún demonio. El mismo don que le permite emplear la magia también le expone a la posesión.

Tu personaje mago es un maestro de las fuerzas arcanas. Sería aconsejable que te mantvieras apartado del combate cuerpo a cuerpo (deja que los guerreros se ocupen de eso) y utilizaras tus hechizos para apoyar a tus aliados y perjudicar a tus enemigos. Los magos no suelen vestir armadura, así que tu Defensa será más bien baja. También tendrás un acceso muy limitado a las armas. Sin embargo, los hechizos que tienes a tu disposición compensan todas estas carencias. Podrás lanzar conjuros muy diferentes; los magos son muy poderosos cuando aprenden a dominar sus capacidades.

Aunque los magos sólo empiezan con 3 hechizos, con el paso del tiempo pueden aprender más. Esta ingente multitud de opciones requiere tomar más decisiones durante

los encuentros que para cualquier otra clase de personaje. Si nunca has jugado a rol antes, tal vez deberías plantearte escoger otra clase. Pero tanto si es tu primera vez como si ya eres veterano en estas lides, tendrás que leer el **CAPÍTULO 5: MAGIA** para saber más sobre las reglas y conceptos empleados en el lanzamiento de hechizos.

Deberías plantearte escoger otra clase. Pero tanto si es tu primera vez como si ya eres veterano en estas lides, tendrás que leer el **CAPÍTULO 5: MAGIA** para saber más sobre las reglas y conceptos empleados en el lanzamiento de hechizos.



ATRIBUTOS PRIMARIOS

ASTUCIA, MAGIA Y VOLUNTAD.

ATRIBUTOS SECUNDARIOS

COMUNICACIÓN, CONSTITUCIÓN, DESTREZA, FUERZA Y PERCEPCIÓN.

SALUD INICIAL

20 + CONSTITUCIÓN + 1D6

GRUPOS DE ARMAS

BASTONES Y PELEA.

APTITUDES DE CLASE

LOS MAGOS RECIBEN LAS SIGUIENTES APTITUDES EN LOS NIVELES INDICADOS.

NIVEL 1

ADIESTRAMIENTO MÁGICO: Ésta es la más importante de todas las aptitudes del mago, ya que le permite lanzar los hechizos que caracterizan a esta clase. El adiestramiento mágico otorga al personaje 3 hechizos iniciales, aunque luego podrá adquirir más mediante talentos y otras aptitudes de clase. Para saber más sobre la elección y el lanzamiento de hechizos, consulta el **CAPÍTULO 5: MAGIA**.

LANZA ARCAÑA: Los magos aprenden a canalizar su poder mágico a través de un bastón o varita. Cuando empuñas alguno de estos objetos, puedes utilizarlo para realizar un ataque especial a distancia proyectando un haz de energía mágica que daña a tus enemigos. Esto se resuelve mediante un ataque a distancia normal (es decir, sujeto a posibles proezas), pero haciendo una tirada de **MAGIA (LANZA ARCAÑA)**. Una lanza arcaña tiene un alcance de **16 METROS** e infinge **1D6 + MAGIA** puntos de daño. Para efectuar este ataque no se requieren puntos de Maná.

PUNTOS DE MANÁ: El maná es la energía que alimenta los hechizos. Un personaje mago empieza con **10 + MAGIA + 1D6** puntos de Maná, y cada vez que sube de nivel gana **MAGIA + 1D6** puntos adicionales. Es importante llevar la cuenta en todo momento de los puntos de Maná que le quedan al personaje, pues miden el poder mágico que tiene a su disposición. Los puntos de Maná se gastan al lanzar hechizos, y se recuperan descansando y meditando. En el **CAPÍTULO 5: MAGIA** se dan más detalles sobre su uso.

TALENTOS INICIALES: El mago empieza como Aprendiz en uno de los siguientes talentos: Erudición, Lingüística o Quirurgía. Para más información consulta el **CAPÍTULO 3: CONCENTRACIONES Y TALENTOS**.

NIVEL 2

HECHIZO ADICIONAL: El personaje aprende 1 hechizo nuevo.

NIVEL 3

TALENTO ADICIONAL: El personaje adquiere 1 talento nuevo como Aprendiz, o bien mejora en un rango otro que ya posea.

NIVEL 4

HECHIZO ADICIONAL: El personaje aprende 1 hechizo nuevo.

LANZA SORTEGA: El personaje puede lanzar un hechizo después de alcanzar a un enemigo con una lanza arcaña. Esto es una proeza de 3 puntos, y el hechizo lanzado no puede tener un coste superior a 3 puntos de Maná. Para tener éxito es necesario superar una tirada de hechizo normal. En el **CAPÍTULO 6: REGLAS DE JUEGO** se explica con detalle el uso de las proezas.

NIVEL 5

TALENTO ADICIONAL: El personaje adquiere 1 talento nuevo como Aprendiz, o bien mejora en un rango otro que ya posea.

PÍCARO

"Si algo puede salir mal, saldrá mal. Por eso siempre hay que tener preparada una ruta de huida, a menos que estés robando en una casa o enzarzado en combate. No dudes en salir corriendo si llevas las de perder; lo ideal es que tú controles la situación, y no al contrario. Si libras un duelo contra un caballero, juegas con sus reglas. Que el peso de su armadura lo deje sin aliento mientras tú lo acrillas a flechazos. Así seguirás con vida."

– Galen el Veloz, pícaro

Esta clase representa al tradicional bribón. Abarca distintos tipos de ladrones, granujas y estafadores, pero también exploradores y espías. Donde un guerrero se maneja a base de fuerza bruta y un mago emplea su poder arcano, el pícaro confía en su rapidez y su ingenio. Ya sea espetando réplicas mordaces o hundiendo un puñal entre las costillas del enemigo, el pícaro necesita habilidad para salir airoso.

Si juegas con un pícaro, serás los ojos y oídos del grupo de aventureros. Destacas en combate a distancia y puedes asesnar devastadores golpes con tu capacidad de Puñalada. Sin embargo, no eres un guerrero de vanguardia; puede que tu Destreza te confiera una Defensa elevada, pero tu armadura ligera no absorberá demasiado daño. Deja que los guerreros se enfrenten cara a cara a los enemigos mientras tú te vales del sigilo y de la sorpresa para cogerlos desprevenidos.

El pícaro es la clase con más posibilidades de todas. Si no tienes claro qué clase de personaje crear, tu mejor opción es el pícaro, pues te brinda la flexibilidad necesaria para desarrollarlo de numerosas formas.

ATRIBUTOS PRIMARIOS

COMUNICACIÓN, DESTREZA Y PERCEPCIÓN.

ATRIBUTOS SECUNDARIOS

ASTUCIA, CONSTITUCIÓN, FUERZA, MAGIA Y VOLUNTAD.

SALUD INICIAL

25 + CONSTITUCIÓN + 1d6

GRUPOS DE ARMAS

ARCOS, BASTONES, HOJAS LIGERAS Y PELEA.

APTITUDES DE CLASE

Los pícaros reciben las siguientes aptitudes en los niveles indicados.

NIVEL 1

ARMADURA DE PÍCARO: Las armaduras de cuero son como una segunda piel para el pícaro. Puedes ignorar por completo la penalización impuesta por armaduras de este tipo (es decir, no afectan a tu Velocidad ni a tu Destreza).

PUÑALADA: El pícaro puede infligir daño adicional con un ataque cuerpo a cuerpo si logra golpear a su adversario desde donde no se lo espere. Para ello debes acercarte a tu rival con una acción de movimiento y superar una tirada enfrentada de tu Destreza (Sigilo) contra su Percepción (Ver). Si la superas, podrás utilizar tu acción mayor de este 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 por la espalda a un enemigo que estuviera adyacente a ti al comienzo de tu turno (pero consulta la descripción de la aptitud Amago en el nivel 4).

TALENTOS INICIALES: El pícaro empieza como Aprendiz en uno de los siguientes talentos: Contactos, Exploración o Robo. Para más información consulta el Capítulo 3: Concentraciones y talentos.

NIVEL 2

BONIFICACIÓN A PROEZAS: El pícaro se especializa en hallar los huecos en la armadura de sus adversarios. Puedes llevar a cabo la proeza Atravesar armadura por 1 PP en lugar de los 2 habituales.

NIVEL 3

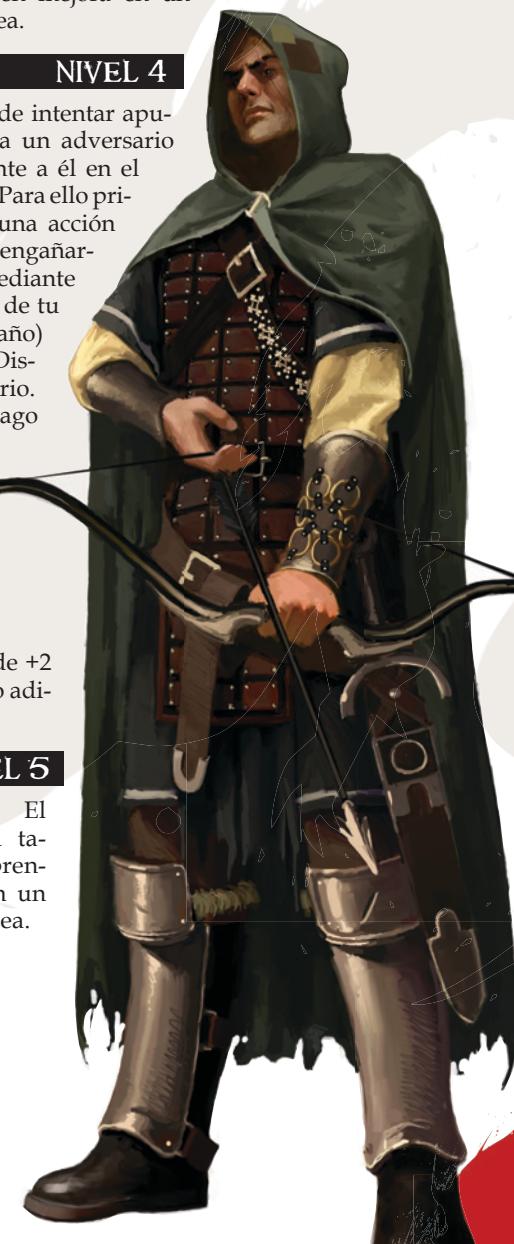
TALENTO ADICIONAL: El personaje adquiere 1 talento nuevo como Aprendiz, o bien mejora en un rango otro que ya posea.

NIVEL 4

AMAGO: El pícaro puede intentar apuñalar por la espalda a un adversario que estuviera adyacente a él en el comienzo de su turno. Para ello primero debes emplear una acción menor con objeto de engañarle. Esto se resuelve mediante una tirada enfrentada de tu Comunicación (Engaño) contra la Voluntad (Disciplina) de tu adversario. Si la consigues, tu amago habrá desequilibrado a tu adversario y podrás lanzarle un ataque cuerpo a cuerpo con una bonificación de +2 y +1d6 puntos de daño adicionales.

NIVEL 5

TALENTO ADICIONAL: El personaje adquiere 1 talento nuevo como Aprendiz, o bien mejora en un rango otro que ya posea.





Asegúrate de seleccionar armas que pertenezcan a los grupos que tu personaje sabe manejar. De lo contrario sufrirás penalizaciones cuando las esgrimas, y no tendría mucho sentido cargar con ellas. Recuerda también que para poder empuñar algunas armas se necesita una Fuerza mínima; si tu PJ no es bastante fuerte, no escojas armas como espadas a dos manos. Además, es conveniente que anotes el valor de armadura de tu equipo en tu hoja de personaje. Este valor mide el grado de protección que te confiere, y necesitarás saberlo para los combates.

Tu personaje también recibe **50 + 3d6 MONEDAS DE PLATA** para comprar equipo adicional. En el **CAPÍTULO 4: ARMAS Y EQUIPO** tienes una lista completa de los artículos disponibles.

EJEMPLO

Kate se dispone a equipar a su pícara. Apunta en su hoja de personaje que tiene una mochila, una muda de ropa de viaje y un odre. Al ser pícara, empieza el juego con una armadura de cuero ligera y dos armas. Puede elegir cualesquier armas de entre los grupos de armas que dominan los pícaros: Arcos, Bastones, Hojas ligeras y Pelea. Decide hacerse con un arco corto y una espada corta, para poder efectuar ataques cuerpo a cuerpo y a distancia. Como ha seleccionado un arco, su personaje recibe también un carcaj con 20 flechas. A continuación tira 3d6 y saca un 12; esto significa que su capital inicial es de 62 monedas de plata (50 + 12). Gasta 15 de estas monedas en un escudo ligero para cuando deba enfrentarse cara a cara con algún peligro. También adquiere 20 metros de cuerda por 2 monedas de plata. Esto le deja con 45 monedas de plata al principio de la campaña, que decide reservar para comida, alojamiento, sobornos y demás.

DEFENSA Y VELOCIDAD

Hay dos parámetros finales del personaje que deben calcularse en este momento: la **DEFENSA** y la **VELOCIDAD**.

La **DEFENSA** mide lo difícil que resulta golpear a tu personaje en combate. Cuanto mayor sea su puntuación, mejor para ti. Se calcula mediante la siguiente fórmula:

$$\text{DEFENSA} = 10 + \text{DESTREZA} + \text{BONIFICACIÓN POR ESCUDO (SI LA HAY)}$$

Las bonificaciones concedidas por los escudos se explican en el **CAPÍTULO 4: ARMAS Y EQUIPO**. Por el momento basta con saber que los escudos ligeros proporcionan un +1 y los medianos un +2.

EJEMPLO

Kate tiene que calcular la Defensa de su pícara. Dado que tiene Destreza 4, su Defensa es 14 (10 + 4). Si embraza su escudo ligero, su Defensa sube a 15.

La **VELOCIDAD** mide la la presteza y la rapidez del paso del personaje. Básicamente, un PJ puede recorrer tantos metros como su Velocidad por cada acción de movimiento que realice. Esto se explica con más detalle en el **CAPÍTULO 6: REGLAS DE JUEGO**. La fórmula para calcular la Velocidad es la siguiente:

VELOCIDAD DE ENANOS = 8 + DESTREZA
- PENALIZACIÓN POR ARMADURA (SI LA HAY)

VELOCIDAD DE ELFOS = 12 + DESTREZA
- PENALIZACIÓN POR ARMADURA (SI LA HAY)

VELOCIDAD DE HUMANOS = 10 + DESTREZA
- PENALIZACIÓN POR ARMADURA (SI LA HAY)

La mayoría de las armaduras imponen una penalización que representa su peso y su volumen, y que naturalmente reduce la velocidad de los personajes. Para saber más sobre este efecto, consulta el **CAPÍTULO 4: ARMAS Y EQUIPO**. Por ahora basta con saber que las armaduras de cuero ligeras no imponen ninguna penalización, y que las armaduras de cuero pesadas suponen una penalización de -1.

EJEMPLO

Kate está lista para calcular la Velocidad de su pícara. Como es una elfa, coge su valor básico de 12 y le suma su Destreza (4) para una Velocidad total de 16 (12 + 4 = 16). Su armadura de cuero ligera no impone ninguna penalización, por lo que su Velocidad definitiva es 16. La pícara de Kate es de pies ligeros.

NOMBRES

¿Qué es un personaje sin un nombre? Aunque este paso es uno de los últimos del proceso de creación, no debe tomarse a la ligera. Un nombre apropiado puede ser la pincelada final que resume todo aquello que el personaje es o quiere ser. Esta sección presenta algunos consejos para bautizar a personajes de las distintas culturas existentes en *Dragon Age*, y también ofrece algunos nombres de ejemplo para ambos sexos. Eres libre de inventar tu propio nombre siguiendo el mismo estilo cultural, pero procura evitar el síndrome del nombre absurdo (como Tapón el enano). Al fin y al cabo, éste es un juego de fantasía oscura.

NOMBRES AVVARITAS

Los montañeses están divididos en clanes, cada uno de los cuales habita un asentamiento denominado villa. Asentamiento y clan están tan entrelazados que comparten el mismo nombre; así, el hogar del clan Villacerro sería Villacerro. Los nombres avvaritas tienen tres componentes: el nombre de pila, un sobrenombre y el nombre del clan. El linaje se traza por vía materna (como se suele decir, "madre no hay más que una"), por lo que el sobrenombre alude a la madre del avvarita mediante el uso de las partículas An ("hija de") o Ar ("hijo de") delante del nombre de la madre. A esto le sigue una O y luego el nombre del clan. Un ejemplo completo de nombre avvarita sería el siguiente: Arcill Ar Dubne O Villadraco; este nombre indica que Arcill es el hijo de Dubne y pertenece al clan Villadraco.

NOMBRES DE MUJER AVVARITA: Annis, Cathal, Deirde, Ete, Bethac, Grissall, Katrin, Muire, Ninne, Swannac.

NOMBRES DE VARÓN AVVARITA: Arcill, Colban, Domnall, Dubne, Garnait, Martain, Nechtan, Padraig, Sithig, Tralin.

NOMBRES DE CLANES AVVARITAS: Villacelada, Villacerro, Villacondor, Villadraco, Villahielo, Villanza, Villalobo, Villamonte, Villarroja, Villatormenta.

NOMBRES ENANOS

La sociedad de los enanos está compuesta por casas, cada una de las cuales abarca un grupo de familias. Todo enano tiene un nombre propio y otro que es el de su casa. El nombre de la casa suele utilizarse como apellido, y a veces también como parte de un título. Por ejemplo, dependiendo de la situación, un enano podría llamarse Bhelen Aeducan o Bhelen de la casa Aeducan.

NOMBRES DE ENANA: Althild, Branka, Ethelwid, Hildred, Javia, Kedwalla, Milburga, Orta, Peada, Sigge.

NOMBRES DE ENANO: Eadrek, Gorim, Kerdik, Kynewulf, Legnar, Oerik, Oswulf, Roshek, Vengest, Witred.

NOMBRES DE CASAS ENANAS: Azagale, Drizcole, Dunnharg, Griskin, Korkill, Kitrik, Moratin, Nevvin, Strakan, Tranador.

NOMBRES ÉLFICOS

Los elfos de ciudad se adscriben a la cultura fereldena de utilizar un solo nombre. Los elfos dalishanos también suelen identificarse a sí mismos con un único nombre, pero además poseen un apellido que utilizan en situaciones formales y que es el nombre de su clan. Los clanes dalishanos suelen recibir sus nombres de las casas nobiliarias de los Valles de las que descenden.

NOMBRES DE ELFA: Adanna, Ashalle, Desta, Elora, Hanan, Maram, Lanaya, Ranalle, Shinasha, Unathe.

NOMBRES DE ELFOS: Athras, Falos, Harel, Lindel, Masarian, Nethras, Pellian, Ralath, Sarel, Zathrian.

NOMBRES DE CLANES DALISHANOS: Alvar, Brightmore, Brunwyn, Ellwood, Fadrick, Goldhawk, Litwyn, Redway, Winslow, Yonwyn.

NOMBRES FERELDENOS

La mayoría de los habitantes de Ferelden responden a un único nombre. De ser necesario, pueden presentarse a sí mismos como miembros de su oficio (Janelle el panadero) o en función de su lugar de origen (Darrahn de Pináculo). Los auténticos apellidos se reservan para la nobleza.

NOMBRES DE MUJER FERELDENA: Afton, Demelza, Edlyn, Kelsie, Locke, Radella, Seldon, Sherey, Tayte, Ulla.

NOMBRES DE VARÓN FERELDENO: Ackley, Blaen, Calder, Elden, Garrick, Landon, Marden, Oswin, Rylan, Tranter.

EJEMPLO

El personaje de Kate es una elfa de ciudad, y según su cultura sólo debería tener un nombre. Aunque los hay que conservan nombres élficos, otros intentan integrarse en la sociedad humana bautizando a sus hijos con nombres fereldenos comunes. Kate decide que su personaje se llamaba Locke, pero que tuvo una señora humana bastante cruel que solía llamarla Loca.

OBJETIVOS Y VÍNCULOS

Tu personaje ya está casi listo para jugar. Pero antes de emprender tu primera aventura, dedica unos minutos a pensar en cuáles podrían ser sus motivaciones y su relación con los demás PJ del grupo. Aunque hayas creado tu personaje por tu cuenta, es aconsejable que te pongas de acuerdo con los demás jugadores para completar estos últimos pasos. Decidir en conjunto vuestros objetivos y vínculos os permitirá haceros una idea de lo que necesitáis para complementarlos a la perfección como grupo

OBJETIVOS

Tu personaje puede tener cualquier cantidad de motivos, pero procura idear al menos tres. Los objetivos suelen ser las razones que han impulsado al personaje a convertirse en aventurero. Después de todo, ni es una vocación común ni es particularmente segura. Estos objetivos suelen traducirse en una o varias motivaciones.

A la hora de redactar tu lista, intenta dar con una combinación de objetivos a corto y a largo plazo. Los objetivos a corto plazo son aquellos en los que el personaje se centra actualmente, mientras que los de largo plazo son de tal envergadura que podrían requerir años o incluso décadas de esfuerzo. Un buen DJ tendrá tus motivaciones en cuenta al diseñar aventuras, y cuanta más información le proporciones, mejor.

¿Qué necesita un objetivo para considerarse adecuado? Dos cosas. En primer lugar, una buena motivación debe definir a tu personaje dejando claras sus prioridades. En segundo lugar, debería sugerir conceptos argumentales que los demás jugadores y el DJ puedan explotar durante las partidas.

EJEMPLO

Kate ya casi ha terminado con Locke. Antes de empezar la primera partida de la campaña, se reúne con los demás jugadores para dar los últimos retoques a sus PJ. Kate opina que un buen objetivo a corto plazo para Locke sería encontrar a su hermano desaparecido. Se marchó de la elfería para emprender una misteriosa búsqueda, y ya nunca regresó. El próximo objetivo de Locke es aprender la lengua élfica. Muy pocos elfos de ciudad la hablan ya, y desea recuperar parte de su herencia cultural. Por último, como objetivo a largo plazo declara que Locke pretende abolir las elferías y hallar un nuevo hogar para su pueblo. Es posible que no viva para verlo, pero sin duda luchará por hacer realidad este sueño.

VÍNCULOS

En las ambientaciones de los juegos de rol clásicos, los jugadores suelen conocerse en una posada para luego embarcarse en una serie de peligrosas aventuras, a pesar de que prácticamente no se conocen de nada. Este enfoque puede funcionar si los personajes van a desarrollarse durante el transcurso de la campaña. Sin embargo, la cohesión del grupo será mucho más fuerte si los PJ empiezan con algún tipo de relación entre sí. No hace falta que todos se conozcan antes de emprender su primera aventura, pero sí deberían compartir ciertos vínculos. Quizá se hayan criado en el mismo pueblo, hayan servido en el mismo ejército o incluso se hayan enfrentado por el amor de una tercera persona. O tal vez sean parientes lejanos, los persiga un enemigo común o estén en deuda con un mismo rufián.

Procura inventar al menos un vínculo con cada uno de los demás PJ, por vago que sea. Los lazos que unen al grupo se fortalecerán con el paso del tiempo, pero es conveniente plantar la semilla desde el principio para que pueda germinar.

EJEMPLO

Los demás jugadores del grupo de Kate son Gloria, que interpreta a una guerrera fereldena llamada Ulla, y Keegan, cuyo personaje es un mago del Círculo llamado Oswald. A Gloria le ha llamado la atención el afán de Locke por encontrar a su hermano desaparecido, por lo que declara que el mejor amigo de Ulla también se marchó de casa y no se volvió a saber de él. Ulla averiguó que el hermano de Locke se dirigía al mismo sitio que su amigo, y contactó con la pícara para ver si sabía algo más. Keegan decide que la relación de su mago con los demás personajes no será tan cercana; Locke se crió en su torre (quizá incluso compartan algún secreto de aquella época), y Ulla trabajó como guardaespaldas de algunos de los magos de su Círculo. ¡Ahora ya están todos listos para empezar a jugar!



CAPÍTULO 3

CONCENTRACIONES Y TALENTOS



Las concentraciones y los talentos son formas de hacer que tu personaje sea único. Tu PJ recibe algunos de ellos durante el proceso de creación, y adquirirá más subiendo de nivel. Las concentraciones de atributos suelen obtenerse gracias al trasfondo, la clase y ciertos talentos. Por otro lado, los talentos se ganan normalmente en función de la clase del personaje. Sin embargo, existen objetos mágicos que pueden otorgar concentraciones y talentos al usuario.

Las concentraciones y los talentos proporcionan beneficios mecánicos, pero también constituyen ideas de trasfondo que ayudan a definir al personaje. Supongamos por ejemplo que adquieres el talento Equitación. ¿Dónde ha aprendido tu PJ a montar a caballo? Quizá un tío suyo le enseñó todo lo que sabía, o tal vez formaba parte de su entrenamiento en la milicia. Puedes justificarlo como mejor te parezca, pero responder a esta pregunta te servirá para dar más profundidad a tu personaje.

CONCENTRACIONES

Como ya se ha mencionado en el CAPÍTULO 2: CREACIÓN DE PERSONAJES, una concentración es un campo de experiencia concreto dentro de un atributo genérico. Un personaje con Comunicación 3 y la concentración de Engaño es un individuo elocuente en general, pero se le da especialmente bien embaucar a los demás. Cada concentración proporciona una

bonificación de +2 siempre que se deba realizar una tirada de atributo relacionada con ella. El DJ indicará qué concentración se aplica a cada tirada, pero si no está claro pregúntale si puede aplicarse alguna otra. Para saber más sobre las tiradas de atributo y el uso de las concentraciones, consulta el CAPÍTULO 6: REGLAS DE JUEGO.

A continuación se describen las distintas concentraciones de atributos. Cuando haya que decidir si puede aplicarse una concentración a alguna tirada, el DJ tiene la última palabra.

ASTUCIA

CARTOGRAFÍA: Para la elaboración e interpretación de mapas.

CURACIÓN: Permite tratar a heridos y enfermos.

ESCRITURA: Capacidad de expresión mediante la palabra escrita.

HERÁLDICA: Conocimiento de escudos de armas y linajes reales.

INGENIERÍA: Conocimiento de los aspectos prácticos de la construcción, la edificación y la invención.

INVESTIGACIÓN: Realizar una investigación sistemática empleando normalmente documentos, archivos y libros.

NAVEGACIÓN: Planificación y seguimiento de una ruta desde un punto de origen hasta otro de destino.

SABER ARCANO: Conocimiento de la magia, sus tradiciones y el Velo.



SABER CULTURAL: Conocimiento de las costumbres y creencias de diversas culturas.

SABER DE LA NATURALEZA: Conocimiento de la flora y fauna de Thedas.

SABER HISTÓRICO: Conocimiento de sucesos y personalidades destacadas del pasado.

SABER MILITAR: Conocimiento de estrategias, tácticas y aplicaciones famosas de las mismas.

SABER MUSICAL: Conocimiento de canciones y tradiciones musicales.

SABER RELIGIOSO: Conocimiento de las prácticas y doctrinas religiosas, especialmente el dogma de la Capilla.

TASACIÓN: Para determinar el valor de objetos y obras de arte.

COMUNICACIÓN

ACTUACIÓN: Entretenir al público con alguna exhibición artística.

DISFRAZ: Hacerte pasar por alguien o fingir que eres otra persona.

ENGAÑO: Mentir y engatusar a gente menos inteligente que tú.

ETIQUETA: Conocimiento de los protocolos sociales de diversas culturas.

INDAGAR: Sonsacar información a la gente, o hallar y descifrar pistas.

JUEGO: Soltura en juegos de azar y habilidad para obtener beneficios practicándolos.

LIDERAZGO: Para guiar, dirigir e inspirar a otros.

MANEJO DE ANIMALES: Interacción y cuidado de animales.

NEGOCIACIÓN: Comerciar y llegar a un acuerdo con otros.

PERSUASIÓN: Convencer a otros de que compartan tu opinión.

SEDUCCIÓN: Jugar bien las cartas en el juego del amor.

CONSTITUCIÓN

BEBER ALCOHOL: Consumir grandes cantidades de bebidas alcohólicas sin sucumbir a sus efectos.

CORRER: Desplazarse rápidamente, ya sea a toda velocidad o en una marcha prolongada.

NADAR: Desplazarse por el agua y mantenerse a flote.

REMAR: Mover una embarcación bogando con remos.

VIGOR: Resistencia a la fatiga, la enfermedad y las privaciones.

DESTREZA

ACROBACIA: Ejecución de maniobras gimnásticas, equilibrio y volteretas.

ARCOS: Combate con armas del grupo de los Arcos (véase CAPÍTULO 4: ARMAS Y EQUIPO).

BASTONES: Combate con armas del grupo de los Bastones (véase CAPÍTULO 4: ARMAS Y EQUIPO).

CALIGRAFÍA: Para escribir con letra artística e impecable.

FORZAR CERRADURAS: Para abrir cerraduras sin utilizar llaves.

HOJAS LIGERAS: Combate con armas del grupo de las Hojas ligeras (véase CAPÍTULO 4: ARMAS Y EQUIPO).

INICIATIVA: Celeridad a la hora de actuar en situaciones de tensión.

JUEGOS DE MANOS: Agilidad y habilidad manual para engañar a los demás, escamotear objetos y vaciar bolsillos.

MONTAR: Cabalgar una montura (como un caballo o un pony).

PELEA: Combate con armas del grupo de la Pelea (véase CAPÍTULO 4: ARMAS Y EQUIPO).

SIGILO: Desplazarse a hurtadillas, en silencio y sin ser visto.

TRAMPAS: Sirve para detectar y desactivar trampas y demás artilugios mecánicos.

FUERZA

ARMAS CONTUNDENTES: Combate con armas del grupo de las Armas contundentes (véase CAPÍTULO 4: ARMAS Y EQUIPO).

CONDUCIR: Dirigir y guiar carros, carroajes y demás vehículos con ruedas.

FORTALEZA: Despliegue de fuerza bruta para sostener o levantar objetos pesados.

HACHAS: Combate con armas del grupo de las Hachas (véase CAPÍTULO 4: ARMAS Y EQUIPO).

HOJAS PESADAS: Combate con armas del grupo de las Hojas pesadas (véase CAPÍTULO 4: ARMAS Y EQUIPO).

INTIMIDACIÓN: Sobrecoger a los demás valiéndose de amenazas y de la presencia física.

LANZAS: Combate con armas del grupo de las Lanzas (véase CAPÍTULO 4: ARMAS Y EQUIPO).

SALTAR: Desplazarse mediante saltos horizontales y verticales.

TREPAR: Escalar muros y sortear otros obstáculos verticales.

MAGIA

CREACIÓN: Conocimiento de los secretos de la escuela mágica de la creación (véase CAPÍTULO 5: MAGIA).

ENTROPÍA: Conocimiento de los secretos de la escuela mágica de la entropía (véase CAPÍTULO 5: MAGIA).

ESPIRITUAL: Conocimiento de los secretos de la escuela de magia espiritual (véase CAPÍTULO 5: MAGIA).

LANZA ARCANA: Utilización de la aptitud de clase del mago del mismo nombre (véase CAPÍTULO 2: CREACIÓN DE PERSONAJES).

PRIMORDIAL: Conocimiento de los secretos de la escuela de magia primordial (véase CAPÍTULO 5: MAGIA).

PERCEPCIÓN

BUSCAR: Encontrar cosas que están ocultas o no pueden verse claramente.

EMPATÍA: Permite discernir las emociones y sentimientos de los demás.

OÍR: Uso del sentido del oído.

OLFATO: Capacidad para captar y distinguir olores.

RASTREAR: Para seguir rastros y demás huellas.

VER: Uso del sentido de la vista.

VOLUNTAD

CORAJE: Sobreponerse al miedo frente a la adversidad.

DISCIPLINA: Aplicación de la energía mental, control de impulsos y emociones.

FE: Fuerza interior extraída de las creencias morales o religiosas.

MORAL: Buen ánimo y confianza en uno mismo o en los compañeros. Los PNJ suelen utilizar esta concentración más a menudo que los PJ.

TALENTOS

ADIESTRAMIENTO DE ANIMALES

ARQUERÍA

COMBATE CON ARMA Y ESCUDO

COMBATE CON ARMAS A DOS MANOS

COMBATE CON ARMAS ARROJADIZAS

COMBATE CON DOS ARMAS

COMBATE CON UNA ARMA

COMBATE SIN ARMAS

CONTACTOS

ENTRENAMIENTO CON ARMADURAS

EQUITACIÓN

ERUDICIÓN

EXPLORACIÓN

LINGÜÍSTICA

MAGIA DE CREACIÓN

MAGIA DE ENTROPÍA

MAGIA ESPIRITUAL

MAGIA PRIMORDIAL

MANDO

MÚSICA

QUIRURGÍA

ROBO

TALENTOS

Tu personaje posee ciertas competencias naturales o entrenamientos especiales denominados talentos. Con ellos puedes personalizar a tu PJ más allá de su trasfondo y de su clase. Por ello, la elección de los talentos es un aspecto fundamental del desarrollo de tu personaje.

Cada talento está dividido en dos rangos (Aprendiz y Experto), y cada uno de ellos proporciona un beneficio en forma de reglas. Para poder llegar a Experto en un talento, es preciso ser primero Aprendiz.

La clase del personaje determina la obtención de nuevos talentos y rangos. Lo normal es recibir un nuevo talento o rango al alcanzar un nivel impar (3, 5 y así sucesivamente). La clase también limita el acceso a ciertos talentos. En la descripción de cada talento se indican las clases que pueden adquirirlo; no se puede coger un talento que esté vedado a la clase actual del personaje. La mayoría de los talentos tienen también requisitos previos, como concentraciones o dominios de grupos de armas concretos. Si el personaje no cumple los requisitos de un talento, no podrá adquirirlo.

Siempre que se enumeran los talentos que posee un personaje, primero se indica el talento y luego entre paréntesis el rango de dominio del mismo. Por ejemplo, Mando (Experto) o Música (Aprendiz).

El resto de este capítulo es un catálogo de todos los talentos disponibles. Se presentan en el siguiente formato:

NOMBRE DEL TALENTO

CLASES: Aquí se indican las clases que pueden adquirir el talento.

REQUISITOS: Para adquirir este talento se deben cumplir los requisitos mencionados en este apartado.

Breve descripción del talento.

APRENDIZ: Aquí se explica el beneficio que confiere el talento cuando se posee con rango de Aprendiz.

EXPERTO: Aquí se explica el beneficio que confiere el talento cuando se domina con rango de Experto.

ADIESTRAMIENTO DE ANIMALES

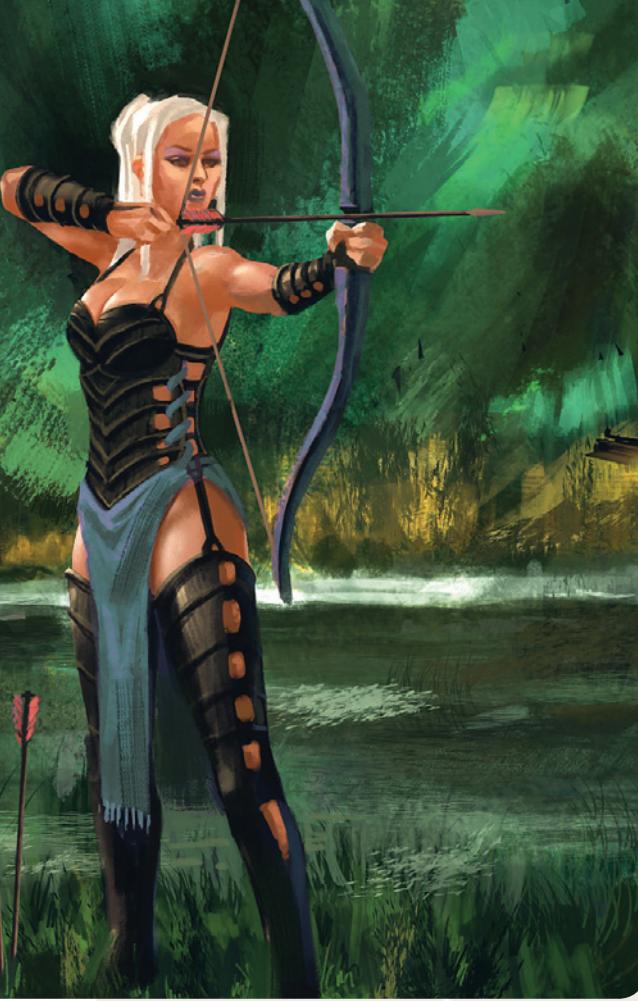
CLASES: Guerrero, mago y pícaro.

REQUISITOS: Ninguno.

Sabes adiestrar animales. Los fereldenos suelen adiestrar perros, mientras que los montañeses avvaritas prefieren los halcones y otras aves de presa.

APRENDIZ: Dominas los fundamentos básicos del trato con animales. En una semana de adiestramiento puedes enseñar a un animal a obedecer una orden sencilla de una sola palabra, como "síntate", "sigueme" o "ataca". Puedes enseñar a cada animal tantas órdenes como tu Comunicación.

EXPERTO: Puedes adiestrar animales para que obedezcan órdenes más complejas, como "defiende este lugar" o "ven a buscarme si ves desconocidos". Para enseñar una orden compleja se requieren dos semanas de adiestramiento, y el número de órdenes que puede aprender de ti un animal es igual a tu Comunicación + 2.



ARQUERÍA

CLASES: Guerrero y pícaro.

REQUISITOS: Debes tener entrenamiento en el grupo de Arcos.

Manejas arcos y ballestas con cierta soltura.

APRENDIZ: Has desarrollado buena puntería. 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).

EXPERTO: Tras largas horas de práctica has aprendido a recargar más deprisa que un arquero ordinario. Puedes realizar una acción gratuita para recargar un arco, o una acción menor para recargar una ballesta.

COMBATE CON ARMA Y ESCUDO

CLASES: Guerrero.

REQUISITOS: Debes tener Fuerza 1 o superior.

Te has entrenado para luchar con un escudo y un arma de combate cuerpo a cuerpo de una sola mano.

APRENDIZ: Sabes utilizar escudos de todas las formas y tamaños. Recibes la bonificación completa a la Defensa cuando embrazas un escudo. Para más información sobre los escudos, consulta el CAPÍTULO 4: ARMAS Y EQUIPO.

EXPERTO: Aprovechas al máximo las propiedades defensivas de tu escudo. Puedes realizar la proeza Postura defensiva por 1 PP en lugar de los 2 habituales.

COMBATE CON ARMAS A DOS MANOS

CLASES: Guerrero.

REQUISITOS: Debes tener Fuerza 3 o superior, y entrenamiento en el grupo de Armas contundentes, Hachas, Hojas pesadas o Lanzas.

Eres mortífero empuñando armas de combate cuerpo a cuerpo a dos manos.

APRENDIZ: El alcance de tu arma y la potencia de tus ataques obligan a tus enemigos a ceder terreno. 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.

EXPERTO: Propinas golpes terribles con tu arma. Puedes realizar la proeza Golpe poderoso por 1 PP en vez de los 2 habituales si esgrimes para ello un arma de combate cuerpo a cuerpo a dos manos.

COMBATE CON ARMAS ARROJADIZAS

CLASES: Guerrero y pícaro.

REQUISITOS: Debes tener entrenamiento en el grupo de Hachas, Hojas ligeras o Lanzas.

Estás entrenado en el lanzamiento de armas arrojadizas.

APRENDIZ: Tu precisión es asombrosa. Recibes una bonificación de +1 a todas las tiradas de ataque con armas arrojadizas.

EXPERTO: Puedes preparar un arma arrojadiza al instante. La recarga de este tipo de armas sólo te cuesta una acción gratuita (en vez de la acción menor habitual).

COMBATE CON DOS ARMAS

CLASES: Guerrero y pícaro.

REQUISITOS: Debes tener Destreza 2 o superior.

Puedes luchar con un arma en la mano diestra y otra en la torpe (ninguna de ellas puede ser un arma de dos manos).

APRENDIZ: Empuñar dos armas mejora tu ataque o tu defensa. Si realizas una acción de activación, puedes elegir entre recibir un +1 a tus tiradas de ataque cuerpo a cuerpo o un +1 a tu Defensa contra ataques cuerpo a cuerpo; esta bonificación dura hasta el final del encuentro. Puedes cambiar el tipo de bonificación recibida efectuando otra acción de activación.

EXPERTO: Tus armas son como centellas borrosas. Puedes realizar la proeza Ataque relámpago por 2 PP en lugar de los 3 habituales, pero el segundo ataque debes realizarlo con el arma de tu mano torpe.

COMBATE CON UN ARMA

CLASES: Guerrero y pícaro.

REQUISITOS: Debes tener Percepción 2 o superior.

Luchas eficazmente esgrimiendo un arma de combate cuerpo a cuerpo de una sola mano.

APRENDIZ: El combate con una sola arma exige una atención especial a tu entorno. Si realizas una acción de activación, recibes un +1 a la Defensa hasta el final del encuentro mientras estés utilizando este estilo de combate.

EXPERTO: Eres capaz de tejer una red de acero con una sola arma. La bonificación a la Defensa se incrementa a +2 mientras estés utilizando este estilo de combate.

COMBATE SIN ARMAS

CLASES: Guerrero, mago y pícaro.

REQUISITOS: Debes tener entrenamiento en el grupo de Pelea.

Conoces un par de trucos a la hora de pelear con las manos desnudas.

APRENDIZ: Tienes puños de acero. Los puñetazos que propinas infligen 1d6 puntos de daño en lugar de 1d3.

EXPERTO: Tus puños derriban a los adversarios más duros. Puedes realizar la proeza Derribo por 1 PP en vez de los 2 habituales si golpeas con el puño desnudo o con un guantelete.

CONTACTOS

CLASES: Guerrero, mago y pícaro.

REQUISITOS: Debes tener Comunicación 1 o superior.

Conoces a mucha gente, a veces en los lugares más insospechados.

APRENDIZ: Puedes intentar convertir a un PNJ en contacto haciendo una tirada de COMUNICACIÓN (PERSUASIÓN). El DJ establecerá el número objetivo de esta tirada en función de las probabilidades de que conozcas al PNJ o tengáis amigos comunes. Cuanto más lejos viva el PNJ o más dispar sea su clase social en relación a la tuya, mayor será la dificultad de la tirada. Un contacto se mostrará amistoso contigo, pero no se tomará grandes molestias para ayudarte sin ninguna motivación adicional. No puedes convertir en contacto a un enemigo ni a un PNJ al que no caigas bien.

EXPERTO: Cuando hayas adquirido un contacto, puedes intentar que te haga un favor realizando una tirada de COMUNICACIÓN (PERSUASIÓN). El número objetivo de esta tirada depende de la naturaleza del favor pedido y del riesgo que corra el contacto al hacértelo.

ENTRENAMIENTO CON ARMADURAS

CLASES: Guerrero.

REQUISITOS: Ninguno

Has aprendido a luchar equipado con una armadura. Sólo sufres la penalización de la armadura a tu Velocidad, mientras que quien no posea este talento la sufre en la Destreza (y por tanto también en la Velocidad). Para saber más sobre el uso de armaduras, consulta el CAPÍTULO 4: ARMAS Y EQUIPO.

APRENDIZ: Puedes vestir armaduras de cuero y de malla sin sufrir penalizaciones a la Destreza.

EXPERTO: Puedes vestir corazas sin sufrir penalizaciones a la Destreza.

EQUITACIÓN

CLASES: Guerrero, mago y pícaro.

REQUISITOS: Debes tener la concentración DESTREZA (MONTAR).

Eres un jinete consumado y puedes cabalgar con facilidad caballos y demás bestias de carga.

APRENDIZ: Puedes subirte a la grupa de tu montura con gran velocidad. Te basta una acción gratuita para colocarte sobre la silla.

EXPERTO: Cabalgas con la velocidad del viento. Siempre que vayas a lomos de una montura, ésta recibe un +2 a su Velocidad.

ERUDICIÓN

CLASES: Guerrero, mago y pícaro.

REQUISITOS: Debes tener Astucia 2 o superior.

Posees una mente inquisitiva que absorbe conocimientos con gran facilidad.

APRENDIZ: Has estudiado mucho. Cuando superes una tirada de Astucia con alguna concentración de Saber (es decir, cualquiera que contenga la palabra Saber en su nombre), el DJ deberá proporcionarte información adicional sobre el asunto en cuestión. Es el DJ quien determina la naturaleza exacta de esta información, que puede estar relacionada con el asunto o no ser relevante en absoluto.

EXPERTO: Eres un avezado investigador. Cuando debas realizar una tirada de ASTUCIA (INVESTIGACIÓN) como parte de una tirada avanzada, recibes una bonificación de +1 al resultado de cada dado dragón. Esto te permitirá alcanzar el umbral de éxito más deprisa. Las tiradas avanzadas se describen con mayor detalle en el *Manual del DJ*; si quieras saber más sobre ellas, pregúntale al DJ.

EXPLORACIÓN

CLASES: Pícaro.

REQUISITOS: Debes tener Destreza 2 o superior.

Eres competente en el arte del reconocimiento del terreno.

APRENDIZ: Puedes aprovechar el terreno en tu beneficio. Si fallas una tirada de DESTREZA (SIGILO), puedes repetirla, pero tendrás que quedarte con el resultado de la nueva tirada.

EXPERTO: Conoces los mejores métodos para coger desprevenidos a tus enemigos. Puedes realizar la proeza Tomar la iniciativa por 2 PP en lugar de los 4 habituales.

LINGÜÍSTICA

CLASES: Guerrero, mago y pícaro.

REQUISITOS: Astucia 1.

Tienes facilidad para aprender idiomas nuevos. Algunos de los idiomas enumerados se hablan en tierras muy alejadas de Ferelden y no suelen oírse a menudo por sus lugartenientes. Cada vez que aprendes un nuevo idioma, adquieres la facultad de hablarlo y leerlo, pero con dos excepciones: el tevenés clásico sólo puedes aprender a leerlo porque es una lengua muerta, y no se puede aprender a escribir élfico porque sus custodios son los únicos que conocen los secretos de su alfabeto.

APRENDIZ: Aprendes un idioma adicional a elegir de entre andérino, antivano, élfico, enano, lengua comercial, orlesiano, qunlat, rivaíno y tevenés clásico.

EXPERTO: Aprendes a hablar un idioma adicional de la lista anterior. También puedes imitar un dialecto específico si superas una tirada de COMUNICACIÓN (ACTUACIÓN).

MAGIA DE CREACIÓN

CLASES: Mago.

REQUISITOS: Debes tener la concentración MAGIA (CREACIÓN).

Conoces los secretos de la magia de creación.

APRENDIZ: Puedes invocar una voluta de luz sin necesidad de gastar puntos de Maná. La voluta flotará junto a tu hombro hasta que la desconvocues, iluminando una zona de 10 metros de radio a tu alrededor con la misma intensidad que un farol. La invocación y la desconvocatoria de la voluta son acciones gratuitas.

EXPERTO: Tus conocimientos de la magia de creación son más profundos. Cuando lances un hechizo de Creación, su coste en puntos de Maná se reduce en 1 (hasta un mínimo de 1). También recibes 1 nuevo hechizo de Creación.

MAGIA DE ENTROPIA

CLASES: Mago.

REQUISITOS: Debes tener la concentración MAGIA (ENTROPIA).

Conoces los secretos de la magia de entropía.

APRENDIZ: Adquieres el don de la visión de la muerte. Cuando alguien al que puedas ver quede reducido a 0 de Salud, sabrás cuántos asaltos tardará en morir.

EXPERTO: Tus conocimientos de la magia de entropía son más profundos. Cuando lances un hechizo de Entropía, su coste en puntos de Maná se reduce en 1 (hasta un mínimo de 1). También recibes 1 nuevo hechizo de Entropía.

MAGIA ESPIRITUAL

CLASES: Mago.

REQUISITOS: Debes tener la concentración MAGIA (ESPIRITUAL).

Conoces los secretos de la magia espiritual.

APRENDIZ: Puedes percibir el estado anímico de un ser inteligente situado a 6 metros de distancia o menos, empleando para ello una acción menor. El DJ debe describirte su estado con una sola palabra (por ejemplo, enfadado, confuso o alegre).

EXPERTO: Tus conocimientos de la magia espiritual son más profundos. Cuando lances un hechizo Espiritual, su coste en puntos de Maná se reduce en 1 (hasta un mínimo de 1). También recibes 1 nuevo hechizo Espiritual.

MAGIA PRIMÓRDIAL

CLASES: Mago.

REQUISITOS: Debes tener la concentración MAGIA (PRIMORDIAL).

Conoces los secretos de la magia primordial.

APRENDIZ: Puedes hacer que brote una llama pequeña de la palma de tu mano sin necesidad de gastar puntos de Maná. Esta llama no puede utilizarse en combate, pero servirá para prender objetos corrientes. Seguirá ardiendo en tu mano hasta que quieras que se extinga. La invocación y la desconvocatoria de esta llama son acciones gratuitas.

EXPERTO: Tus conocimientos de la magia primordial son más profundos. Cuando lances un hechizo Primordial, su coste

en puntos de Maná se reduce en 1 (hasta un mínimo de 1). También recibes 1 nuevo hechizo Primordial.

MANDO

CLASES: Guerrero y mago.

REQUISITOS: Debes tener Comunicación 2 o superior.

Eres un líder nato.

APRENDIZ: Tu presencia inspira a tus aliados. Si realizas una acción mayor para efectuar un gesto heroico (alzar tu espada, proferir un grito de guerra, ondear una bandera y similares), confieres a tus aliados una bonificación de +1 a sus tiradas de VOLUNTAD (CORAJE) durante el resto del encuentro.

EXPERTO: Tus aliados imitan tu ejemplo. Todo PNJ al que lideres recibe una bonificación de +1 para sus tiradas de Iniciativa.

MÚSICA

CLASES: Guerrero, mago y pícaro.

REQUISITOS: Debes tener las concentraciones ASTUCIA (SABER MUSICAL) o COMUNICACIÓN (ACTUACIÓN).

Posees un talento natural para la música.

APRENDIZ: Sabes tocar un instrumento, cantar, componer e interpretar partituras.

EXPERTO: Continúas tu periplo musical aprendiendo a tocar más instrumentos (tantos como tu Comunicación).

QUIRURGÍA

CLASES: Guerrero, mago y pícaro.

REQUISITOS: Debes tener la concentración ASTUCIA (CURACIÓN).

Sabes tratar heridas y otras dolencias. Para saber más sobre la curación y la acción del mismo nombre, consulta las páginas 59 y 62.

APRENDIZ: Estás versado en las artes quirúrgicas y tus atenciones son rápidas y fiables. La acción de curación se considera menor para ti.

EXPERTO: Tienes manos de sanador. Cuando utilices la acción de curación, el objetivo recupera tanta Salud como el doble de (DADO DRAGÓN x 2) + ASTUCIA.

ROBO

CLASES: Pícaro.

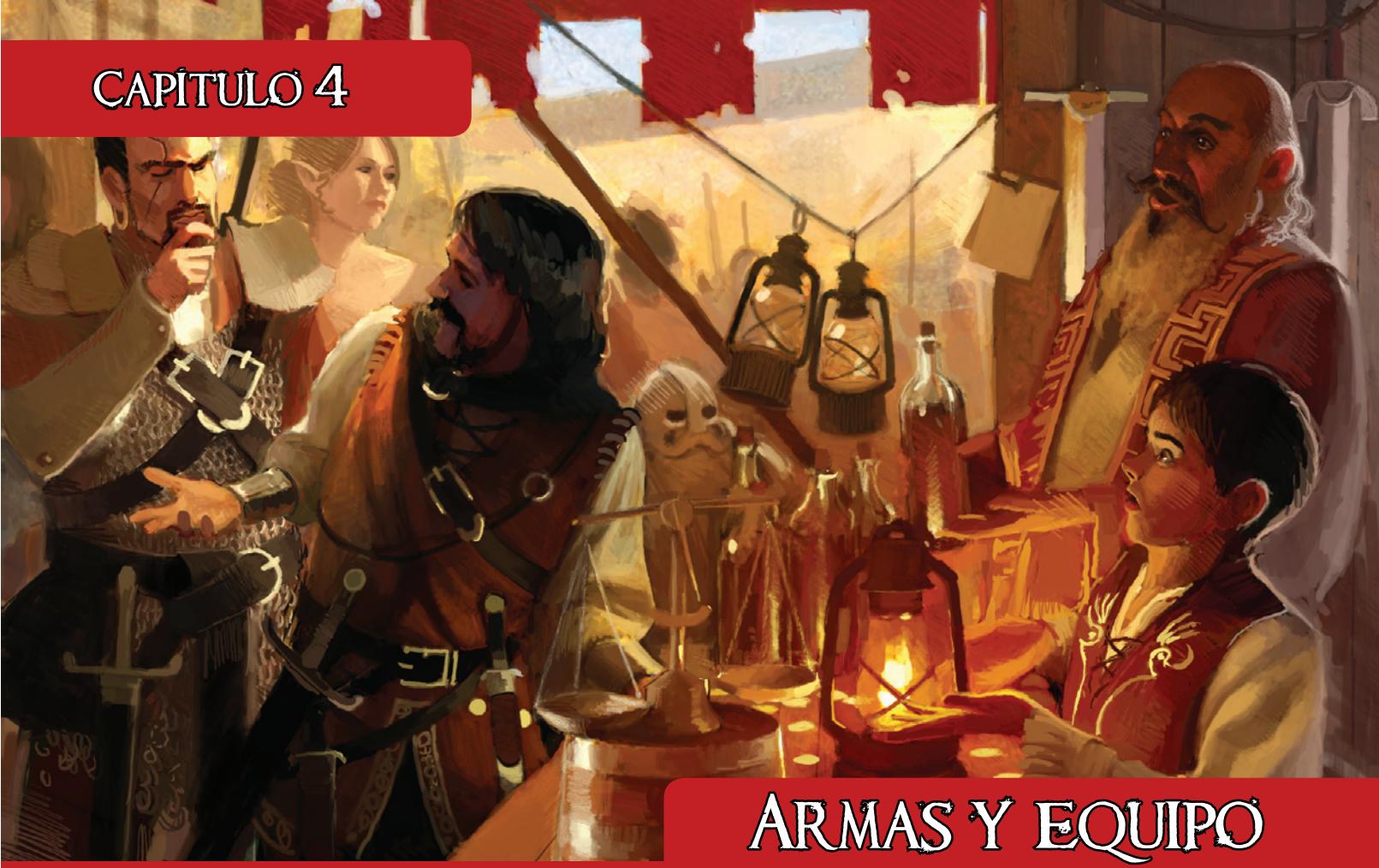
REQUISITOS: Debes tener Destreza 3 o superior.

Lo tuyo es tuyo, y lo de los demás también es tuyo.

APRENDIZ: Ninguna cerradura se te resiste. Si fallas una tirada de DESTREZA (FORZAR CERRADURAS), puedes repetirla, pero tendrás que quedarte con el resultado de la nueva tirada.

EXPERTO: Estás familiarizado con numerosos tipos de trampas. Si fallas una tirada de DESTREZA (TRAMPAS), puedes repetirla, pero tendrás que quedarte con el resultado de la nueva tirada.

CAPÍTULO 4



ARMAS Y EQUIPO

Tu personaje puede equiparse de muy distintas formas, y en este capítulo se describe todo este surtido. Los personajes iniciales tienen a su disposición lotes de equipo (ver CAPÍTULO 2: CREACIÓN DE PERSONAJES) para poder empezar cuanto antes. Pero durante el transcurso de las partidas tu personaje tendrá ocasión de ganar (o robar!) dinero con el que comprar o procurarse acceso a equipo adicional. En este capítulo se dan detalles sobre armaduras, armas, ropa, comida, artículos y servicios varios. Los precios indicados son los más habituales en Ferelden, pero pueden diferir según la oferta y la demanda.

DIVISAS

Todas las naciones de Thedas acuñan sus propias monedas. Antiguamente presentaban tamaños y porcentajes de pureza muy diferentes, pero los mercaderes enanos emplearon su influencia para estandarizar las divisas en denominaciones de oro, plata y cobre. En la actualidad, y a pesar de que las monedas de cada nación son únicas y a menudo reciben distintos nombres, por lo general sus valores suelen ser equivalentes. Así, las monedas de oro se denominan soberanos en Ferelden y reales en Orlais, pero su valor es el mismo.

La nación de origen de una moneda no suele tener importancia, por lo que en *Dragon Age* se utilizan los siguientes términos de forma genérica: moneda de oro (mo), moneda de

plata (mp) y moneda de cobre (mc). 100 monedas de cobre equivalen a 1 de plata, y 100 de plata equivalen a 1 de oro.

$$1 \text{ DE ORO} = 100 \text{ DE PLATA} = 10.000 \text{ DE COBRE}$$

Los precios de la mayoría de los artículos se dan en monedas de plata, ya que es la más común y suele utilizarse a diario en todas las transacciones. Las monedas de oro son mucho menos frecuentes, y cada una de ellas representa una cantidad ingente de dinero.

En Ferelden, las monedas de oro reciben el nombre de *soberanos*, las de plata no tienen ninguna designación especial, y las de cobre se denominan *piezas*.

ARMADURAS Y ESCUDOS

Las armaduras y los escudos protegen al usuario de distintas formas. Los escudos hacen que resulte más difícil golpearle, mientras que las armaduras reducen el daño sufrido cuando se recibe un impacto. Dependiendo de la clase y de los talentos del personaje, éste podrá utilizar armadura y escudo, sólo uno de los dos, o incluso puede que ninguno. Los guerreros y los pícaros empiezan sus aventuras con cierto entrenamiento en el uso de armaduras, y normalmente los guerreros suelen equiparse con las mejores armaduras que se pueden permitir. Para utilizar un escudo de forma apro-



piada es necesario poseer el talento Combate con arma y escudo, que en general posee la mayoría de los guerreros. Sin embargo, aquellos que prefieren luchar con armas a dos manos o con arcos optan por renunciar a los escudos. Para saber más sobre el uso de armaduras y escudos, consulta el CAPÍTULO 6: REGLAS DE JUEGO.

DETALLES DE ARMADURAS Y ESCUDOS

Las tablas de la página 42 contienen los valores de juego de armaduras y escudos, y sus funciones se describen a continuación.

VALOR DE ARMADURA (VA): Cada tipo de armadura tiene asociado un valor numérico. Cuando el usuario recibe daños en combate, debe restar el valor de su armadura del daño sufriido antes de aplicarlo a su Salud. Esto debe hacerse siempre que se encaja un golpe, por lo que en un combate prolongado incluso una armadura de baja calidad puede evitar daños graves. No obstante, ciertos ataques ignoran la protección otorgada por las armaduras. Estos ataques infligen lo que se denomina daño penetrante, capaz de atravesar la armadura sin perder efectividad. Las armaduras no ofrecen ninguna protección contra el daño penetrante.

PENALIZACIÓN POR ARMADURA: Cada tipo de armadura impone además una penalización que representa su peso y su volumen. Esta penalización debe aplicarse a la Velocidad del usuario si está entrenado en el uso de la armadura; si no lo está, la penalización se aplica a su Destreza (y por tanto también a su Velocidad). Para más información, consulta la descripción del talento Entrenamiento con armaduras en el CAPÍTULO 3: CONCENTRACIONES Y TALENTOS.

PRECIO: El precio del objeto en monedas de plata.

BONIFICACIÓN POR ESCUDO: Si el personaje tiene embrazado un escudo, puede sumar esta bonificación a su Defensa. Esto reduce sus probabilidades de ser golpeado. Sin embargo, para aprovechar al máximo un escudo es preciso estar entrenado en su uso. Si el usuario no posee el talento Combate con arma y escudo, la bonificación máxima que puede recibir por utilizar un escudo es de +1. En otras palabras, es preciso tener este talento para que resulte provechoso utilizar escudos medianos o pesados.

DESCRIPCIONES DE ARMADURAS Y ESCUDOS

En esta sección se describen las diversas armaduras y escudos disponibles. Se presentan englobados en categorías genéricas para facilitar su uso en el juego. No hace falta saber qué piezas concretas de armadura lleva puesto un personaje; a efectos de juego basta con determinar su nivel general de protección. Por ejemplo, una armadura de malla ligera podría consistir en una cota de malla y un yelmo, un camisote de anillas o una combinación de cuero endurecido y cota de malla con capucha incluida. Si lo deseas, puedes guiarte por las descripciones de las categorías para concretar los detalles de la armadura de tu personaje.

ARMADURA DE CUERO LIGERA: La armadura de cuero ligera es muy común en Thedas. El cuero se curte para proporcionar más protección, pero sigue siendo lo bastante flexible para vestirlo sobre ropa corriente. Dentro de esta categoría se incluyen las pieles gruesas, las prendas enguatadas y las armaduras acolchadas.

ARMADURA DE CUERO PESADA: El cuero se endurece hirviéndolo en agua o cera, para luego darle forma de petos frontales, piezas dorsales y hombreras. Para grebas, guanteletes y simi-

lares se utiliza un cuero más flexible. Algunas versiones de esta armadura están tachonadas o tienen remaches metálicos cosidos a la base de cuero.

ARMADURA DE MALLA LIGERA: También conocida como armadura de anillas. Consiste en un tejido de aros metálicos entrelazados que se lleva sobre una armadura de cuero endurecido. Estos aros son más grandes que los utilizados en las cotas de malla, por lo que no son tan eficaces.

ARMADURA DE MALLA PESADA: La tradicional cota de malla está compuesta por un entramado de pequeños eslabones metálicos. Sigue vestirse sobre una capa de guata o tela acolchada que la hace más cómoda, reduce la fricción y absorbe parte de la fuerza de los impactos.

CORAZA LIGERA: La coraza ligera o armadura de semiplacas es un traje completo de malla pesada complementado con una selección de placas metálicas (normalmente un peto y grebas).

CORAZA PESADA: Armadura completa que gustan de llevar caballeros y nobles. Consiste en un arnés de placas de metal superpuestas que cubre la mayor parte del cuerpo. La coraza se sujeta con correas sobre un jubón acolchado, y las placas están moldeadas de tal forma que el peso se distribuye de forma equitativa por todo el cuerpo, de modo que no restringe tanto los movimientos como puede parecer.

ESCUDO LIGERO: Escudo pequeño, también denominado rodea, hecho casi siempre de madera (aunque también los hay de metal). Los escudos ligeros suelen ser redondos.

ESCUDO MEDIANO: El tipo de escudo más popular entre guerreros, ya que ofrece una buena protección sin resultar engorroso. Los escudos medianos pueden ser rectangulares, redondos o con forma de gota de agua.

ESCUDO PESADO: Éste es el escudo de gran tamaño de las tropas de infantería pesada. Se utiliza más que nada en el campo de batalla, ya que su uso requiere la clase de entrenamiento que sólo acostumbran a recibir los soldados profesionales. Los escudos pesados pueden ser rectangulares o con forma de gota de agua.

ARMAS

El oficio de aventurero no es precisamente seguro. Tarde o temprano te verás acorralado por un engendro tenebroso desbocado, y cuando eso ocurra más te vale tener una buena arma a mano. También es importante estar entrenado en su manejo; de lo contrario, obtendrías los mismos resultados lanzando improperios a tus enemigos.

ENTRENAMIENTO CON ARMAS

Como ya se mencionó en el CAPÍTULO 2: CREACIÓN DE PERSONAJES, las armas están divididas en grupos, y cada clase de personaje ofrece entrenamiento en uno o varios de ellos. Si un personaje está entrenado en un grupo de armas, podrá manejar cualquiera de ellas siempre que tenga fuerza suficiente para empuñarla (ver *Detalles de las armas* más adelante). Pero si el personaje no dispone de entrenamiento en un grupo concreto, sufre una penalización de -2 a las tiradas de ataque y además inflige la mitad del daño (redondeando hacia abajo) cuando utilice armas pertenecientes a ese grupo. Si se trata de un arma de proyectiles, su alcance también se reduce a la mitad. A la hora de calcular la mitad del daño infligido, la Fuerza del atacante debe añadirse antes de dividirlo.

ARMADURAS			
ARMADURA	VA	PENALIZACIÓN	PRECIO
Cuero ligera	3	0	15 mp
Cuero pesada	4	-1	30 mp
Malla ligera	5	-2	50 mp
Malla pesada	7	-3	75 mp
Coraza ligera	8	-4	100 mp
Coraza pesada	10	-5	150 mp

ESCUDOS		
ESCUDO	BONIFICACIÓN	PRECIO
Escudo ligero	+1	15 mp
Escudo mediano	+2	30 mp
Escudo pesado	+3	60 mp

deando hacia abajo) cuando utilice armas pertenecientes a ese grupo. Si se trata de un arma de proyectiles, su alcance también se reduce a la mitad. A la hora de calcular la mitad del daño infligido, la Fuerza del atacante debe añadirse antes de dividirlo.

DETALLES DE LAS ARMAS

La tabla de **Armas** de la página 42 contiene los valores de juego de las armas más comunes de Ferelden. Están separadas por grupos de armas, y en cada caso se indica entre paréntesis el atributo necesario para su uso. Por ejemplo, la primera entrada de la tabla es Arcos (Destreza). Para realizar un ataque con un arma de este grupo, es preciso efectuar una tirada de **DESTREZA (ARCOS)**.

La información recogida en la tabla consiste en lo siguiente:

DAÑO: El daño básico del arma. Si se golpea a un enemigo con ella, se infinge este daño más la Fuerza del personaje atacante si está entrenado en su uso. Si el atacante carece de entrenamiento en el grupo al que pertenece el arma, el daño se reduce a la mitad (redondeando hacia abajo) después de sumarle la Fuerza. Las armas del grupo de Arcos añaden la Percepción del atacante al daño infligido en lugar de la Fuerza.

FUERZA: Algunas armas son demasiado pesadas o aparatosas. Para poder usarlas de manera eficaz, es preciso tener la Fuerza mínima indicada en esta columna. Si el personaje no tiene suficiente Fuerza, el arma sólo infinge 1d6-1 puntos de daño.

PRECIO: El precio del arma en monedas de plata.

ARMAS DE PROYECTILES

Para efectuar ataques a distancia deben utilizarse armas de proyectiles, ya sean de las que se disparan o de las que se arrojan. Debido a la naturaleza del combate a distancia, estas armas requieren ciertos detalles adicionales que se resumen en la tabla **Alcances de armas de proyectiles**. La información recogida en la tabla consiste en lo siguiente:

CORTO ALCANCE: Si el objetivo se encuentra como mucho a esta distancia, puedes atacarle con normalidad.

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	-	-

* Las armas del grupo de los Arcos añaden la Percepción del atacante al daño en vez de la Fuerza.

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

LARGO ALCANCE: Si el objetivo se encuentra dentro de esta distancia, pero más allá del corto alcance, se impone una penalización de -2 a la tirada de ataque a distancia.

RECARGA: Despues de efectuar un ataque a distancia, hay que recargar el arma para poder volver a utilizarla. La recarga es una acción (ver **CAPÍTULO 6: REGLAS DE JUEGO**) que puede ser mayor, menor o gratuita, dependiendo del arma y de los talentos que posea el usuario. Esta columna de la tabla indica el tipo de acción necesaria para recargar cada arma (aunque hay talentos que pueden modificarla).

DESCRIPCIONES DE LAS ARMAS

Esta sección contiene descripciones de las diversas armas del juego. Algunas de ellas representan categorías de armas similares, en cuyo caso se indica en el texto.

ARCOS

ARCO CORTO: También conocido como arco de jinete; es más pequeño que un arco largo, pero también más fácil de manejar.

ARCO LARGO: Gran arco, casi tan alto como un hombre, fabricado de una sola pieza de madera y con una apertura considerable.

BALLESTA: Una ballesta es una especie de arco mecanizado, montado sobre un asidero de madera y provisto de un manubrio para tensarlo.

ARMAS CONTUNDENTES

MAZA: Arma romana diseñada para aplastar armaduras. Consiste en una pesada cabeza de piedra o metal encajada en un mango de madera o metálico. La cabeza suele estar provista de rebordes o remaches para hendir mejor las armaduras.

MAZO: Aunque normalmente es una herramienta de herrero o carpintero, este martillo de mango largo también puede utilizarse en combate como arma contundente para machacar al enemigo.

MAZO A DOS MANOS: Recio mango de madera de algo más de un metro de longitud, coronado por una brutal cabeza de martillo metálica.

BASTONES

BÁCULO: Arma sencilla, consistente en un palo largo de madera que a veces se refuerza con conteras de metal en los extremos.

GARROTE: Porra pequeña fabricada con madera recia, o a veces metal. Esta categoría incluye armas similares como las cachiporras.

LUCERO DEL ALBA: Arma de mango corto con una cabeza metálica erizada de pinchos, también conocida como maza de armas.

HACHAS

HACHA A DOS MANOS: Hermana mayor de la hacha de batalla. Esta imponente arma puede acabar en una cabeza de hacha de doble hoja, o tener una hoja en un lado y un pincho en el otro.



HACHA ARROJADIZA: Variante de combate del hacha de leñador, más pequeña que una de batalla y equilibrada para que se pueda arrojar.

HACHA DE BATALLA: Hacha de hoja amplia y aspecto temible, mayor que un hacha de mano y utilizada para partir armaduras y escudos. Algunas hachas de batalla tienen dos hojas, una a cada lado del extremo superior del mango.

HOJAS LIGERAS

CUCHILLO ARROJADIZO: Similar a la daga, pero más corto y equilibrado para arrojarlo.

DAGA: Cuchillo largo utilizado para apuñalar y dar estocadas; a menudo se utiliza no sólo como arma, sino también como herramienta. Las dagas más largas suelen denominarse puñales.

ESPADA CORTA: De menor longitud que una espada larga, pero mayor que una daga. La espada corta es una hoja de una sola mano diseñada para golpear a base de estocadas.

HOJAS PESADAS

ESPADA A DOS MANOS: Formidable hoja de gran tamaño que requiere de ambas manos para empuñarse con eficacia. Las espadas a dos manos pueden llegar a medir entre metro y medio y dos metros de longitud.

ESPADA BASTARDA: También conocida como espada de mano y media. La hoja y la empuñadura de una espada bastarda son de mayor longitud que las de una espada larga.

ESPADA LARGA: Estas hojas de una sola mano también se denominan espadas anchas, o sencillamente espadas (por ser las más comunes). Su hoja mide casi un metro de longitud, tiene doble filo y está provista de una empuñadura con sólidos gavilanes.

LANZAS

LANZA A DOS MANOS: Conocida también como lanza larga, esta versión a dos manos posee una punta de acero de gran tamaño encajada en un mango de madera más largo de lo normal.

LANZA ARROJADIZA: Lanza ligera que puede arrojarse para emplearse como arma a distancia. Esta categoría incluye también armas similares como la jabalina.

LANZA: Arma sencilla utilizada como instrumento de caza y guerra. Consiste en un mango de madera rematado con una afilada punta de acero.

PELEA

ARMA IMPROVISADA: Cuando se intenta golpear a alguien con lo primero que se pilla, el objeto en cuestión se considera arma improvisada. Puede ser prácticamente cualquier cosa.

GUANTELETE: Guante pesado hecho de cuero, a veces reforzado con metal. Dentro de esta categoría se incluyen armas similares como nudilleras y cestos.

PUÑO: Arma predilecta en las tabernas de Thedas.

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	25 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
Pederal 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
Virote (20)	3 mp

EQUIPO DE AVENTURERO

Esta sección abarca el equipo que acostumbran a adquirir los aventureros. En la tabla correspondiente se enumeran los precios de todos estos artículos.

ACEITE (MEDIO LITRO): Combustible para lámparas y faroles. Medio litro de aceite dura unas 6 horas.

ANTORCHA: Palo de madera o mecha de esparto con un extremo empapado en sebo para que prenda. Una antorcha ilumina un radio de unos 6 metros y su llama arde durante 1 hora aproximadamente.

CARCAJ: Sirve para guardar flechas o viroles.

CUERDA: Una soga de fibras de cáñamo entrelazadas.

EQUIPO DE CURANDERO: Este material contiene vendas, hierbas, ungüentos, pociónes, cuchillos pequeños, aguja, hilo y otras herramientas necesarias para tratar heridas.

ESCARPIA: Estaca afilada de metal, normalmente con un agujero en el extremo que no se clava. La escarpia se hunde en una pared rocosa o helada, o en la muralla de un castillo, y luego se pasa una cuerda por el agujero o se ata directamente a ella para usarla como punto de apoyo en la escalada.

FAROL: Un farol es parecido a una lámpara, pero está cubierto con paneles de cristal. Puede tener portezuelas o paneles con bisagras para controlar la cantidad de luz que emite. La llama del farol suele durar lo mismo que la de una lámpara (unas 6 horas), pero normalmente su radio de iluminación es mayor (10 metros).

FLECHAS: Munición para arcos.

FRASCO: Recipiente para guardar líquidos, hecho de cerámica, vidrio o metal, y con un tapón para que no se derrame el contenido.

GANZÚAS: Juego de herramientas para manipular y forzar cerraduras.

INSTRUMENTO MUSICAL: Los instrumentos más comunes en Thedas son flautas, arpas, laúdes, gaitas, cuernos, tambores y violines. Animan las marchas prolongadas y pueden subir la moral de los soldados en la batalla.

LÁMPARA: Una lámpara arde durante unas 6 horas con medio litro de aceite, e ilumina un radio de 6 metros. Su llama es más estable que la de una antorcha, pero el aceite inflamado puede derramarse con facilidad y provocar incendios.

MOCHILA: Los aventureros suelen preferir mochilas no demasiado grandes para que no les entorpezcan durante el combate.

ODRE: El agua es una necesidad, y todo aventurero que se precie de serlo debe procurarse un suministro continuo.

PEDERAL Y ACERO: Estos materiales se utilizan para encender fuegos; al golpear ambas piezas entre sí sobre un montón de yesca, las chispas resultantes la prenden.

PIEDRA DE AFILAR: Se utiliza para evitar que las armas de filo se embuten.

ROPA DE MONTAÑA: Los que viven en regiones montañosas como la Espalda Helada saben cómo vestirse para guarecerse de los climas helados. La ropa de montaña incluye un abrigo de lana y un gorro forrado del mismo material, un pesado manto de piel con una capucha, una camisa de lino, una falda o pantalones gruesos y botas forradas de piel.



COMIDA, BEBIDA Y ALOJAMIENTO

PRODUCTO O SERVICIO	PRECIO
Alojamiento en habitación privada	2 mp/noche
Alojamiento en sala común	50 mc/noche
Botella de vino barato	20 mc
Cerveza (medio litro)	10 mc
Comida en una posada	25 mc
Raciones de viaje (1 semana)	2 mp

ROPA DE VIAJE: Las mudas de viaje suelen incluir un buen par de botas, una falda o calzas de lana, un cinturón resistente, una camisa o túnica de lana o lino, quizás un chaleco o chaqueta, guantes y un manto con capucha. Los viajeros más preparados también se procuran bufandas de lana, guantes de abrigo y tal vez un sombrero de ala ancha.

TIENDA DE CAMPAÑA: Tienda de lona con capacidad para una persona con armas y armadura. Podrían caber dos, pero estarían bastante apretados. En las tiendas grandes pueden dormir hasta cuatro aventureros.

TINTA: La tinta negra es la más común, pero pueden adquirirse otros colores por precios más elevados.

VELAS: Una vela ilumina un radio pequeño (2 metros) y arde durante 1 hora.

VIROTES: Munición para ballestas.

ANIMALES, MONTURAS Y VEHÍCULOS

En esta sección se describen las monturas y animales domésticos más comunes, así como el equipo y materiales asociados a ellos. También se incluye una tabla con sus correspondientes precios, y más adelante se recogen las características de estos animales para el juego.

ALFORJAS: Un par de bolsas grandes que cuelgan por sendos costados de caballos y mulas, y cuyos jinetes utilizan para guardar cosas.

CABALLO DE MONTA: Caballo corriente utilizado para viajar y para actividades de recreo. No está adiestrado para el combate.

CABALLO DE TIRO: Animal lento pero fuerte que se engancha a carromatos para tirar de ellos.

CARRO: Vehículo pequeño utilizado para transportar carga. Normalmente tira de ellos una mula, aunque los más pequeños pueden empujarse a mano.

CARROMATO: Vehículo de cuatro ruedas al que suele engancharse una yunta de caballos de tiro.

ESTABLOS: Una noche de alojamiento para un animal en un establo.

FORRAJE: Cereales y piensos empleados para alimentar a caballos y a otros animales.

HALCÓN: Ave de presa muy estimada por los avvaritas.

MULA: Bestia de carga utilizada para acarrear fardos pesados.

PERRO: Cualquiera de los diversos perros guardianes y de presa que se utilizan habitualmente en Ferelden. Los famosos perros mabari se describen en el *Manual del DJ*.

SILLA DE MONTAR: Asiento de cuero que emplean los jinetes para cabalgar a sus monturas.

ANIMALES, MONTURAS Y VEHÍCULOS

ANIMAL, EQUIPO O SERVICIO	PRECIO
Alforjas	10 mp
Caballo de monta	120 mp
Caballo de tiro	50 mp
Carro	20 mp
Carromato	150 mp
Establo (por día)	10 mc
Forraje (ración diaria)	5 mc
Halcón	75 mp
Mula	20 mp
Perro	15 mp
Silla de montar	20 mp

CARACTERÍSTICAS DE LOS ANIMALES

En *Dragon Age*, los animales tienen atributos y aptitudes, y pueden enzarzarse en combate igual que los personajes. Si adquieres una montura o animal, deberías anotar sus valores de juego en tu hoja de personaje para tenerlos a mano durante los encuentros de combate. Algunos animales, como los caballos de tiro o las mulas, están señalados como no combatientes. Esto significa que sus tiradas de ataque se hacen siempre con un +0, sea cual sea su Fuerza o su Destreza.

CABALLO DE MONTA

Los caballos de monta se usan para viajar de un sitio a otro, pero no están adiestrados para la guerra.

CABALLO DE MONTA		NO COMBATIENTE			
ATRIBUTOS (CONCENTRACIONES)					
ASTUCIA	-3				
COMUNICACIÓN	-3				
CONSTITUCIÓN (VIGOR)	4				
DESTREZA	0				
FUERZA	4				
MAGIA	-2				
PERCEPCIÓN (OÍR, VER)	1				
VOLUNTAD	1				
VALORES DE COMBATE					
VELOCIDAD	SALUD	DEFENSA	ARMADURA		
18	40	10	0		
ATAQUES					
ARMA	TIRADA DE ATAQUE	DAÑO			
Coz	+0	1D6+4			
APTITUDES					
PROEZA PREDILECTA: Hostigar.					

CABALLO DE TIRO

Los caballos de tiro pueden acarrear o mover cargas pesadas, pero son criaturas lentas y parsimoniosas.

HALCÓN

Estas características pueden utilizarse para halcones y cualquier ave de presa similar.

CABALLO DE TIRO		NO COMBATIENTE	
ATRIBUTOS (CONCENTRACIONES)			
ASTUCIA	-3		
COMUNICACIÓN	-3		
CONSTITUCIÓN (VIGOR)	6		
DESTREZA	-2		
FUERZA (FORTALEZA)	5		
MAGIA	-2		
PERCEPCIÓN	1		
VOLUNTAD	1		
VALORES DE COMBATE			
VELOCIDAD	SALUD	DEFENSA	ARMADURA
8	50	8	0
ATAQUES			
ARMA	TIRADA DE ATAQUE	DAÑO	
Coz	+0	1D6+5	
APTITUDES			
PROEZA PREDILECTA: Derribo.			

HALCÓN			
ATRIBUTOS (CONCENTRACIONES)			
ASTUCIA	-3		
COMUNICACIÓN	-2		
CONSTITUCIÓN	-1		
DESTREZA (ACROBACIA)	3		
FUERZA	-2		
MAGIA	-1		
PERCEPCIÓN (BUSCAR, VER)	3		
VOLUNTAD	1		
VALORES DE COMBATE			
VELOCIDAD	SALUD	DEFENSA	ARMADURA
4 (20 VOLANDO)	10	13	0
ATAQUES			
ARMA	TIRADA DE ATAQUE	DAÑO	
PICO	+3	1D6-2	
APTITUDES			
PROEZAS PREDILECTAS: Atravesar armadura y Hostigar.			

MULA

Las mulas son las bestias de carga más utilizadas en entornos agrestes como colinas y senderos montañosos.

PERRO

En Ferelden existen muchas razas distintas de perros guardianes y de caza.

MULA		NO COMBATIENTE	
ATRIBUTOS (CONCENTRACIONES)			
ASTUCIA	-3		
COMUNICACIÓN	-3		
CONSTITUCIÓN (VIGOR)	5		
DESTREZA	-2		
FUERZA (FORTALEZA)	4		
MAGIA	-2		
PERCEPCIÓN	1		
VOLUNTAD	2		
VALORES DE COMBATE			
VELOCIDAD	SALUD	DEFENSA	ARMADURA
10	40	8	0
ATAQUES			
ARMA	TIRADA DE ATAQUE	DAÑO	
Coz	+0	1D6+4	
APTITUDES			
PROEZA PREDILECTA: Derribo.			

PERRO			
ATRIBUTOS (CONCENTRACIONES)			
ASTUCIA	-3		
COMUNICACIÓN	-2		
CONSTITUCIÓN (CORRER)	1		
DESTREZA (MORDISCO)	2		
FUERZA (SALTAR)	1		
MAGIA	-1		
PERCEPCIÓN (OLFATO, RASTREAR)	2		
VOLUNTAD	0		
VALORES DE COMBATE			
VELOCIDAD	SALUD	DEFENSA	ARMADURA
16	15	12	0
ATAQUES			
ARMA	TIRADA DE ATAQUE	DAÑO	
MORDISCO	+4	1D6+1	
APTITUDES			
PROEZAS PREDILECTAS: Derribo y Hostigar.			

CAPÍTULO 5



MAGIA

Todos los seres vivos de Thedas están imbuidos de magia. Fluye a través de cada animal, planta y criatura. Algunos incluso creen que es el principio mismo de la vida. Mas a pesar de la omnipresencia de la magia en todos los seres vivos, sólo unos pocos poseen la capacidad de manipularla. Los magos y otros lanzadores de conjuros pueden extraer el maná de la materia viva que les rodea y transformarlo en fuego para abrasar a sus enemigos, canalizarlo en forma de glifos arcanos o utilizarlo para someter mentes ajenas. En este capítulo se proporciona trasfondo sobre la práctica de la magia en Thedas, y luego se explica su funcionamiento en el juego de rol de *Dragon Age*.

EL VELO

Los magos poseen un vínculo especial con la dimensión ultramundana conocida como el Velo. Según la Capilla, el Velo es el origen de la materia primordial empleada por el Hacedor para crear Thedas y todas las criaturas vivas. Cuando éstas mueren, sus almas trascienden al Velo pasando a través de la barrera que lo separa del mundo de los vivos. Quienes han vivido horradamente y han venerado al Hacedor se reúnen con él a modo de recompensa eterna. Pero quienes han llevado vidas malvadas o no han rendido culto al Hacedor regresan al éter del que se originaron cuando entran en el Velo. Los magos afirman que este destino de las almas de los difuntos es un argumento de la Capilla que carece de fundamento. Sostienen que jamás se ha visto alma alguna

penetrando en el Velo, por lo que no puede demostrarse que nada de lo descrito por la Capilla tenga lugar tras la muerte. Es un debate interminable entre la Capilla y el Círculo de los Hechiceros, agravado por el hecho de que la primera impone esta creencia como dogma de fe.

LOS PELIGROS DE LA MAGIA

El Velo no es una dimensión vacía, sino que está llena de toda clase de espíritus y de las presencias oníricas de quienes duermen en Thedas. Por razones que aún se desconocen, los magos despiertan el interés de los espíritus nativos del Velo. Algunos sabios postulan que su talento natural para la magia les confiere un aspecto más llamativo en el Velo. A diferencia de los demás seres vivos, cuando un mago entra en el Velo (sea voluntariamente o no) puede actuar con normalidad, y quizás los espíritus puedan percibir esta diferencia en ellos. Sea como fuere, los espíritus malignos (como los demonios) que desean entrar en el mundo de los vivos se sienten atraídos hacia los magos como las polillas a la luz. Si un mago se topa con uno de estos demonios en el Velo, éste intentará poseerlo. Algunos demonios lo hacen por la fuerza, pero otros embaucan o seducen a sus presas prometiéndoles poder o cualquier otra cosa con tal conseguir su propósito.

El resultado es indefectiblemente el mismo: la creación de una abominación. Éste es el nombre que reciben los magos poseídos, aunque en realidad no se produce una posesión física. El demonio permanece en el Velo, pero también el espíritu del mago, cautivo del demonio que lo utiliza para controlar y deformar su cuerpo terrenal. El demonio ve

a través de los ojos del cuerpo del mago, lo utiliza para canalizar su poder y puede usar la magia del mago de formas que éste nunca llegó a sospechar. Cuando el demonio se hace con el control, la abominación se convierte en una criatura enloquecida que siembra el caos y el terror a su paso hasta ser detenida. Cuanto más poderoso es el demonio, peor es la abominación resultante; existe constancia escrita de abominaciones que han arrasado pueblos enteros y aterrorizado la región circundante durante años.

A fin de cuentas, los temores de la gente ordinaria están justificados. Todos los magos son vulnerables a la posesión demoníaca, e incluso los más poderosos deben permanecer siempre alerta. La Capilla creó el Círculo de Hechiceros por este mismo motivo: si la existencia de los magos es inevitable para poder hacer frente a los engendros tenebrosos, que así sea. No obstante, la Capilla insiste en que deben ser vigilados atentamente, y todo el que suponga una amenaza para Thedas ha de ser eliminado antes de caer víctima de una posesión demoníaca.

APRENDIZAJE DE HECHIZOS

Sólo un mago puede aprender hechizos, así que deberás escoger esta clase si quieras que tu personaje practique la magia. Un mago de nivel 1 empieza con 3 hechizos aprendidos. Si eres el único mago del grupo, deberías plantearte seriamente la posibilidad de elegir el hechizo Sanar como uno de ellos. Así mantendrás con vida a tus aliados en las peores circunstancias.

Un mago puede adquirir hechizos nuevos de dos formas: mediante talentos o aptitudes de clase. Un mago aprende un nuevo hechizo cada dos niveles como aptitud de clase, comenzando a partir del nivel 2. Esto significa que a lo largo de 20 niveles un mago habrá aprendido 10 hechizos adicionales sólo por pertenecer a esta clase. El otro modo de aprender hechizos nuevos es mediante talentos, tal y como se indica en las descripciones de los talentos Magia de creación, Magia de entropía, Magia espiritual y Magia primordial (ver CAPÍTULO 3: CONCENTRACIONES Y TALENTOS).

Un mago principiante puede escoger 3 hechizos cualesquiera de los indicados en este capítulo. Si no tienes claro cuáles elegir, prueba alguna de estas combinaciones:

MAGO EQUILIBRADO

ARMADURA DE ROCA, SANAR, VIROTE ARCANO

Ésta es una buena opción si es la primera vez que juegas con un mago. Dispones de un hechizo ofensivo, otro defensivo y otro de curación para ayudar a tus compañeros.

MAGO DE CREACIÓN

GLIFO DE PARÁLISIS, OFENSIVA HEROICA, SANAR

Ésta es la opción de magia de apoyo, pues la mayoría de los hechizos sirven para ayudar a tus aliados. Tu único medio de ataque es el glifo, y para aprovecharlo se requieren ciertos preparativos.

MAGO DE ENTROPIA

ABSORCIÓN DE VIDA, ATONTAR, DEBILIDAD

Esta combinación te permite perjudicar de distintas formas a tus adversarios, pero careces de hechizos para ayudar a tus aliados.

MAGO PRIMORDIAL

ARMADURA DE ROCA, BRAZO INVERNAL, ESTALLIDO DE LLAMAS

Si te gustan los combates, ésta es la mejor elección.

MAGO ESPIRITUAL

BOMBA ANDANTE, ESCUDO DE HECHIZOS, EXPLOSIÓN MENTAL

Ésta también es una buena opción para el combate, aunque no otorga ninguna protección contra amenazas corrientes.

PUNTOS DE MANÁ

Los hechizos consumen la energía mágica contenida en todos los seres vivos, que se conoce como maná. La cantidad de poder mágico que tiene un mago a su disposición en un momento dado se mide en puntos de Maná (abreviados PM). Cuantos más tenga, más hechizos podrá lanzar. Y si se queda sin puntos de Maná, no podrá lanzar más hechizos hasta haber recuperado suficientes.

Un mago de nivel 1 empieza con un valor máximo de **10 + MAGIA + 1D6** puntos de Maná, que aumenta en **MAGIA + 1D6** más cada vez que sube de nivel. Los magos más poderosos pueden lanzar numerosos hechizos antes de quedarse sin maná. Por otro lado, los puntos de Maná son un recurso finito, y un mago inteligente sabe bien cuándo gastarlos y cuándo conservarlos.

Cada hechizo tiene un coste en puntos de Maná que debe cubrirse cuando se realiza la acción de lanzamiento del hechizo, tanto si éste surte efecto como si no (aunque el gasto no es permanente). La magia siempre tiene un precio.

HECHIZOS Y ARMADURAS

Aunque no estén entrenados en su uso, los magos pueden utilizar armaduras. Sin embargo, al hacerlo les resulta mucho más difícil lanzar hechizos. Cuando un mago vestido con una armadura intenta lanzar un hechizo, debe gastar

HECHIZOS CON ARMADURA

ARMADURA	IMPEDIMENTO
Cuero ligera	1
Cuero pesada	2
Malla ligera	3
Malla pesada	4
Coraza ligera	5
Coraza pesada	6



una cantidad adicional de puntos de Maná igual al impedimento que supone su armadura (ver tabla). Este gasto extra debe cubrirse para cada hechizo, lo que a la larga supone una desventaja para los magos que se empeñan en protegerse con armaduras.

EJEMPLO

El mago Lorrahn lleva puesta una armadura de malla ligera como parte de un disfraz con el que pretende infiltrarse en un castillo. Confiaba en encontrar un rincón donde quitársela antes de que empezase la acción, pero le han descubierto y ahora tiene que defenderse. Lorrahn lanza un Virote arcano contra uno de los guardias que se acercan a él. Normalmente este hechizo sólo le costaría 2 puntos de Maná, pero las armaduras de malla ligeras tienen un impedimento de 3, por lo que debe gastar 5 puntos de Maná ($2 + 3 = 5$) para lanzarlo. Hasta que tenga ocasión de quitarse la armadura, tendrá que añadir su impedimento al coste en Maná de todos los hechizos que lance.

RECUPERACIÓN DE MANÁ

Un mago puede descansar para recuperar los puntos de Maná gastados. Por cada hora completa de descanso o meditación, el mago recupera **1D6 + MAGIA** puntos de Maná. Si consigue reposar o meditar durante 8 horas seguidas sin ninguna interrupción, recupera todos sus puntos de Maná.

LANZAMIENTO DE HECHIZOS

Puedes lanzar cualquier hechizo que conozcas superando una tirada de hechizo (una tirada de atributo de Magia) y gastando la cantidad indicada de puntos de Maná. Las concentraciones que suelen aplicarse a estas tiradas son Creación, Entropía, Espiritual y Primordial, cada una de las cuales se corresponde con una de las cuatro escuelas de magia. Para más información sobre las tiradas de atributo, consulta el **CAPÍTULO 6: REGLAS DE JUEGO**.

**TIRADA DE HECHIZO = 3D6 + MAGIA
+ CONCENTRACIÓN (SI LA HAY)**

Si el resultado de la tirada es igual o superior al número objetivo (NO) del hechizo, lo habrás lanzado con éxito. En caso contrario, el lanzamiento falla y el hechizo no surte efecto. En cualquier caso, los puntos de Maná gastados se pierden.

Algunos hechizos utilizan el dado dragón para determinar sus efectos, por lo que es recomendable no tocar los dados después de tirarlos hasta que el hechizo se haya resuelto por completo.

Los hechizos incluidos en la Caja Básica son los más fiables y comunes entre los magos, y por tanto su uso no entraña demasiados riesgos. En futuras publicaciones exploraremos los peligros de una magia más poderosa.

POTENCIA MÁGICA

Para lanzar la mayoría de los hechizos sólo tienes que preocuparte por superar la correspondiente tirada: si la consigues, el hechizo surte el efecto adecuado. No obstante, algunas veces tendrás que superar la resistencia natural del objetivo para que un hechizo pueda afectarle. La Potencia mágica es una medida de tu poder arcano; ciertos conjuros permiten al objetivo realizar una tirada enfrentada contra tu Potencia mágica para resistir o al menos mitigar sus efectos.

POTENCIA MÁGICA = 10 + MAGIA + CONCENTRACIÓN (SI LA HAY)

Las concentraciones más habituales siguen siendo las mismas: Creación, Entropía, Espiritual y Primordial. Esto significa que los hechizos de entropía de un especialista en ese mismo tipo de magia son más difíciles de resistir.

Los atributos empleados para resistirse a tu Potencia mágica varían según el hechizo; en la descripción de cada uno se indica si es preciso realizar una tirada, y en caso afirmativo, qué atributo usar y cuáles son las consecuencias de superar o fallar dicha tirada.

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 infinge 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.

PROEZAS MÁGICAS

Cada hechizo tiene un efecto normal, pero si se lanza con una pericia excepcional es posible manipular el flujo de maná para obtener resultados más impresionantes. Esto se conoce como realizar una proeza mágica.

Si superas una tirada de hechizo y sacas dobles en cualesquier dados, podrás llevar a cabo una o varias proezas mágicas además de conseguir el efecto normal del hechizo. Recibes tantos puntos de Proeza (PP) como el número obtenido en el dado dragón, y deberás canjearlos en el acto por proezas. En un principio todos los magos han de escoger las proezas mágicas de una misma lista, pero a medida que suban de nivel podrán acceder a nuevas proezas y utilizar las básicas por menos puntos de Proeza.

Cada proeza mágica concreta sólo puede llevarse a cabo una vez por asalto.

Cuando hayas decidido qué proezas mágicas quieras activar, tendrás que describir sus efectos. Puedes realizar las proezas en el orden que prefieras.

Las proezas de la tabla **Proezas mágicas básicas** pueden ser utilizadas por cualquier personaje que gaste los PP indicados.

FORMATO DE LOS HECHIZOS

Los hechizos de *Dragon Age* se presentan en el siguiente formato:

NOMBRE: El nombre por el que se conoce el hechizo. Como es lógico, cada mago puede denominarlo de distinta forma por razones puramente psicológicas.

ESCUELA DE MAGIA: Existen cuatro escuelas de magia en el mundo de *Dragon Age*: creación, entropía, espiritual y primordial. Cada hechizo pertenece a una de ellas, y sólo a una.

TIPO: Hay cuatro tipos de hechizos (ofensivos, defensivos, de mejora y de utilidad), y todo hechizo pertenece a una de estas categorías.

COSTE EN MANÁ: Esta línea indica la cantidad de puntos de Maná (PM) que hay que gastar para lanzar el hechizo.

PREPARACIÓN: Lanzar un hechizo puede requerir de meros segundos a varias horas. Esta línea señala el tiempo que se tarda en preparar y lanzar el hechizo en cuestión.

NO (NÚMERO OBJETIVO): Para lanzar el hechizo con éxito hay que sacar en la tirada un resultado igual o superior a este número.

TIRADA: Algunos hechizos requieren que el objetivo realice una tirada, normalmente contra la Potencia mágica del lanzador del hechizo. Esta línea indica el tipo de tirada que deberá realizarse (si la hay). Las consecuencias de esta tirada se explican en la descripción del hechizo. El efecto del hechizo suele diferir según se haya conseguido o fallado esta tirada.

DESCRIPCIÓN: En este apartado se explica con detalle el efecto del hechizo. Las armaduras protegen con normalidad contra todo daño infligido por un hechizo, a menos que esté señalado como daño penetrante (en cuyo caso ignora completamente cualquier armadura).

HECHIZOS

El resto del capítulo contiene las descripciones de los hechizos disponibles para personajes de niveles 1 a 5. En futuras publicaciones se incluirán hechizos nuevos.

ABSORCIÓN DE MANÁ

ESCUELA DE MAGIA: ESPIRITUAL	TIPO: UTILIDAD	COSTE EN MANÁ: 3
PREPARACIÓN: ACCIÓN MAYOR		NO: 12
TIRADA: MAGIA (ESPIRITUAL) CONTRA POTENCIA MÁGICA		

Estableces un vínculo parasitario con un practicante de magia visible situado a 30 metros o menos de distancia, a no ser que el objetivo logre romperlo superando una tirada de MAGIA (ESPIRITUAL) contra tu Potencia mágica. Hasta el final del encuentro, el objetivo afectado deberá gastar 1 punto de Maná adicional cada vez que lance un hechizo, y siempre que esto ocurra tú ganarás 1 punto de Maná.

ABSORCIÓN DE VIDA

ESCUELA DE MAGIA: ENTROPÍA	TIPO: UTILIDAD	COSTE EN MANÁ: 4
PREPARACIÓN: ACCIÓN MAYOR		NO: 12
TIRADA: CONSTITUCIÓN (VIGOR) CONTRA POTENCIA MÁGICA		

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. Cabe destacar que este hechizo sólo puede curarte los daños que hayas sufrido; jamás te concederá Salud adicional por encima de tu límite máximo habitual. Si el objetivo consigue una tirada de CONSTITUCIÓN (VIGOR) contra tu Potencia mágica, el daño penetrante infligido será de sólo $1d6$ puntos.

ARMADURA DE ROCA

ESCUELA DE MAGIA: PRIMORDIAL	TIPO: DEFENSIVO	COSTE EN MANÁ: 3-8
PREPARACIÓN: 1 MINUTO		NO: 10
TIRADA: NINGUNA		

Tu piel se endurece como la roca y te protege de todo daño. Este hechizo te confiere un valor de armadura igual a tu atributo de Magia. El efecto dura 1 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. Este hechizo no surte efecto si el usuario lleva puesta cualquier armadura ordinaria. Sólo puede lanzarse sobre uno mismo.

ATONTAR

ESCUELA DE MAGIA: ENTROPÍA	TIPO: OFENSIVO	COSTE EN MANÁ: 2
PREPARACIÓN: ACCIÓN MAYOR		NO: 11
TIRADA: VOLUNTAD (DISCIPLINA) CONTRA POTENCIA MÁGICA		

Hechizas a un objetivo visible situado a 10 metros o menos de distancia. Si el objetivo consigue una tirada de VOLUNTAD (DISCIPLINA) contra tu Potencia mágica, se sentirá ligeramente confundido y sufrirá una penalización de -1 en todas sus tiradas de atributo hasta el comienzo de tu próximo turno. Si el objetivo falla esta tirada, sufrirá la misma penalización y además no podrá realizar ninguna acción en su próximo turno.

BOMBA ANDANTE

ESCUELA DE MAGIA: ESPIRITUAL	TIPO: OFENSIVO	COSTE EN MANÁ: 4
PREPARACIÓN: ACCIÓN MAYOR		NO: 13
TIRADA: CONSTITUCIÓN (VIGOR) CONTRA POTENCIA MÁGICA		

Inoculas un veneno corrosivo en el torrente sanguíneo de un adversario situado a una distancia máxima de 10 metros. El hechizo infinge $1d6+1$ 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) contra tu Potencia mágica 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 $1d6+1$ puntos de daño penetrante. Si el daño causado por este hechizo reduce la Salud del objetivo a 0, explotará en una lluvia de sangre, carne y huesos. Todo el que se encuentre a 4 metros o menos de la víctima en el momento del estallido sufre $2d6$ puntos de daño.

BRAZO INVERNAL

ESCUELA DE MAGIA: PRIMORDIAL	TIPO: OFENSIVO	COSTE EN MANÁ: 3
PREPARACIÓN: ACCIÓN MAYOR		NO: 12
TIRADA: CONSTITUCIÓN (VIGOR) CONTRA POTENCIA MÁGICA		

Envuelves a un objetivo visible situado a una distancia máxima de 20 metros en una nube de hielo y escarcha que dura tantos asaltos como tu atributo de Magia. El hechizo infinge $1d6$ 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) contra tu Potencia mágica 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. Si el objetivo muere a causa de este hechizo, queda convertido en una estatua congelada.



DEBILIDAD

ESCUELA DE MAGIA:	TIPO:	COSTE EN MANÁ:
ENTROPÍA	OFENSIVO	3
PREPARACIÓN: ACCIÓN MAYOR		NO: 11
TIRADA: MAGIA (ESPIRITUAL) CONTRA POTENCIA MÁGICA		

Tu magia consume las energías de un enemigo visible situado a una distancia máxima de 20 metros, haciendo que se mueva con lentitud y se sienta entumecido. El objetivo sufre una penalización de -1 a su Fuerza y a su Destreza, y otra de -5 a su Velocidad, durante tantos asaltos como el resultado obtenido en el dado dragón de la tirada de hechizo. Si el objetivo supera una tirada de MAGIA (ESPIRITUAL) contra tu Potencia mágica, sólo sufrirá la penalización a la Velocidad.

DESCARGA ELÉCTRICA

ESCUELA DE MAGIA:	TIPO:	COSTE EN MANÁ:
PRIMORDIAL	OFENSIVO	4
PREPARACIÓN: ACCIÓN MAYOR		NO: 13
TIRADA: CONSTITUCIÓN (VIGOR) CONTRA POTENCIA MÁGICA		

Emites una descarga eléctrica desde tus manos o el extremo de tu bastón, electrocutando a todos los enemigos que se encuentren en una zona de 6 por 6 metros. Todo el que se encuentre dentro de esta zona sufre $1d6 + \text{Magia}$ puntos de daño penetrante. Los objetivos que superen una tirada de CONSTITUCIÓN (VIGOR) contra tu Potencia mágica sólo recibirán $1d6$ puntos de daño penetrante.

ESCUDO DE HECHIZOS

ESCUELA DE MAGIA:	TIPO:	COSTE EN MANÁ:
ESPIRITUAL	DEFENSIVO	4
PREPARACIÓN: ACCIÓN MAYOR		NO: 13
TIRADA: NINGUNA		

Utilizas tu propia energía mágica para protegerte de hechizos ajenos. El escudo dura tantos asaltos como tu atributo de Magia. Durante este tiempo, todo hechizo lanzado sobre ti (sea beneficioso o perjudicial) será anulado sin más efecto, aunque deberás gastar tantos puntos de Maná como el coste básico del hechizo en cuestión (sin contar reducciones por puezas mágicas o talentos). Por ejemplo, un Virote mágico proyectado contra ti se disiparía sin causarte daño al alcanzar el escudo, pero para ello tendrías que gastar 2 PM (el coste básico en Maná de ese hechizo). Si se trata de un hechizo que afecta a múltiples objetivos, no te afectará a ti pero sí a los demás. Si no te quedan suficientes puntos de Maná para cubrir el coste, el escudo de hechizos se deshace y el hechizo lanzado te afecta con normalidad.

ESTALLIDO DE LLAMAS

ESCUELA DE MAGIA:	TIPO:	COSTE EN MANÁ:
PRIMORDIAL	OFENSIVO	3
PREPARACIÓN: ACCIÓN MAYOR		NO: 12
TIRADA: DESTREZA (ACROBACIA) CONTRA POTENCIA MÁGICA		

Un torrente de llamas abrasadoras brota de tus manos extendidas, calcinando a los objetivos más cercanos. La llamarada tiene un alcance de 8 metros y una anchura de 2. Todo el que sea alcanzado por el fuego recibe $2d6 + 1$ puntos de daño. Cada objetivo puede intentar una tirada de DESTREZA (ACROBACIA) contra tu Potencia mágica, y el que la consiga sólo sufrirá $1d6 + 1$ puntos de daño.

EXPLOSIÓN MENTAL

ESCUELA DE MAGIA:	TIPO:	COSTE EN MANÁ:
ESPIRITUAL	OFENSIVO	3
PREPARACIÓN: ACCIÓN MAYOR		NO: 12
TIRADA: FUERZA (FORTALEZA) CONTRA POTENCIA MÁGICA		

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) contra tu Potencia mágica sólo serán derribados. En ambos casos se pierden todas las acciones preparadas.

GLIFO DE PARÁLISIS

ESCUELA DE MAGIA:	TIPO:	COSTE EN MANÁ:
CREACIÓN	OFENSIVO	3
PREPARACIÓN: 1 MINUTO		NO: 10
TIRADA: CONSTITUCIÓN (VIGOR) CONTRA POTENCIA MÁGICA		

Tus dedos recorren el suelo trazando un glifo invisible cargado con poder mágico. El primer enemigo que se acerque a 2 metros del glifo activará su efecto. El objetivo deberá superar una tirada de CONSTITUCIÓN (VIGOR) contra tu Potencia mágica para no quedar paralizado durante 1d3 asaltos. Un personaje paralizado no puede realizar ninguna acción, y su Defensa baja a 7. Puedes mantener activos a la vez tantos glifos de parálisis como tu atributo de Magia. Todos los glifos son de un solo uso.

MALDICIÓN DE VULNERABILIDAD

ESCUELA DE MAGIA:	TIPO:	COSTE EN MANÁ:
ENTROPÍA	OFENSIVO	4
PREPARACIÓN: ACCIÓN MAYOR		NO: 12
TIRADA: MAGIA (ENTROPÍA) CONTRA POTENCIA MÁGICA		

Maldices a un objetivo visible situado a una distancia máxima de 20 metros, volviéndolo más vulnerable a ataques y hechizos. Hasta el final del encuentro, el objetivo sufre una penalización de -1 a su Defensa y otra de -2 a todas sus tiradas de atributo contra Potencia mágica. Si el objetivo supera una tirada de MAGIA (ENTROPÍA) contra tu Potencia mágica, sólo sufrirá la penalización a la Defensa. Un personaje sólo puede verse afectado por una única Maldición de vulnerabilidad.

OFENSIVA HEROICA

ESCUELA DE MAGIA:	TIPO:	COSTE EN MANÁ:
CREACIÓN	MEJORA	3
PREPARACIÓN: ACCIÓN MAYOR		NO: 11
TIRADA: NINGUNA		

Tu contacto insufla fuerzas de naturaleza mágica a un aliado. Hasta el final del encuentro, el objetivo de este hechizo recibe una bonificación de +1 a la Fuerza.

PUÑO PÉTREO

ESCUELA DE MAGIA:	TIPO:	COSTE EN MANÁ:
PRIMORDIAL	OFENSIVO	3
PREPARACIÓN: ACCIÓN MAYOR		NO: 11
TIRADA: CONSTITUCIÓN (VIGOR) CONTRA POTENCIA MÁGICA		

Arrojas una roca mágica contra un enemigo visible situado a una distancia máxima de 20 metros. La roca le infinge 1d6 + Magia puntos de daño penetrante, y además lo derriba. Si el objetivo supera una tirada de CONSTITUCIÓN (VIGOR) contra tu Potencia mágica, el hechizo sólo le causará 1d6 puntos de daño penetrante y no lo derribará.

SANAR

ESCUELA DE MAGIA:	TIPO:	COSTE EN MANÁ:
CREACIÓN	UTILIDAD	1-3
PREPARACIÓN: ACCIÓN MAYOR		NO: 10
TIRADA: NINGUNA		

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.

VIROTE ARCANO

ESCUELA DE MAGIA:	TIPO:	COSTE EN MANÁ:
ESPIRITUAL	OFENSIVO	2
PREPARACIÓN: ACCIÓN MAYOR		NO: 10
TIRADA: DESTREZA (ACROBACIA) CONTRA POTENCIA MÁGICA		

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 infinge 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) contra tu Potencia mágica, el virote arcano sólo le infinge 1d6 puntos de daño.

VOLUTA DE HECHIZOS

ESCUELA DE MAGIA:	TIPO:	COSTE EN MANÁ:
CREACIÓN	UTILIDAD	3
PREPARACIÓN: 1 MINUTO		NO: 11
TIRADA: NINGUNA		

Invocas una pequeña voluta que te sigue flotando durante una hora y potencia los efectos de tus hechizos. Mientras cuentes con la ayuda de la voluta, recibes una bonificación de +1 a tu Potencia mágica. La voluta es insustancial y no se le puede atacar ni tocar.

CAPÍTULO 6



REGLAS DE JUEGO

Los capítulos anteriores definen casi todos los conceptos del juego de rol de *Dragon Age*, pero lo que todavía no has visto es cómo funcionan todos en conjunto. Eso es precisamente lo que ilustra este capítulo. En primer lugar te daremos algunos consejos prácticos sobre tu labor como jugador. A continuación explicaremos las restantes reglas de juego, así sabrás cuánto hay que saber para sentarte a jugar. Aquí encontrarás reglas para resolver tiradas de atributo, tiempo narrativo y de acción, combates, proezas y curación. Si te sientes un poco apabullado después de leer este capítulo, no te preocunes. No hace falta que lo memorices todo para jugar; el DJ será el encargado de aplicar las reglas, y todo te irá sonando más a medida que juegues. Leerse las reglas es importante, pero no hay nada como jugar, ya que será durante las partidas cuando realmente veas cómo encajan todos estos conceptos entre sí.

FUNDAMENTOS

Como sin duda ya habrás advertido, este manual contiene un buen número de reglas. En él se explican los pormenores del sistema de juego y se ofrecen abundantes ejemplos para que todo quede más claro. Pero si eres nuevo en esto del rol, quizás aún te preguntas en qué consiste ser jugador. Antes de meternos en faena con las tiradas de atributo y la resolución de combates, es aconsejable revisar por encima los fundamentos básicos del juego.

Tu hoja de personaje es un buen punto de partida; en la contraportada de este manual tienes una en blanco que puedes fotocopiar cuantas veces necesites. La hoja de personaje es la piedra angular de tu PJ. Asegúrate de llevarla a todas tus partidas, ya que es muy difícil jugar sin ella. Algunos jugadores prefieren dejársela al DJ para asegurarse de que no la olvidan en casa.

También debes procurar tenerla actualizada. Es responsabilidad tuya anotar cambios en la Salud, puntos de Experiencia, aumentos de atributos, dinero y demás aspectos de tu personaje. Cada vez que te presentes a una partida, debes hacerlo con tu personaje listo para la acción. La Salud es uno de los parámetros que más veces cambiará, subiendo y bajando a medida que tu PJ libre combates y cure sus heridas. Sería conveniente anotar estos cambios en un papel aparte para no estar borrando continuamente la hoja de personaje. Si tu PJ resulta herido al final de una partida, no olvides anotar su actual estado de Salud para la próxima vez que os reunáis.

Otras cosas que siempre debes llevar son dados (al menos 3d6, y uno de ellos de distinto color a los demás para utilizarlo como dado dragón), un lápiz, papel para tus notas y cualquier bebida o aperitivo que os apetezca tomar mientras jugáis. También es recomendable conseguir algunas miniaturas si vais a utilizar mapas para representar los encuentros (ver página 58).

AVENTURAS

En cada partida interpretarás a tu personaje en una aventura. La labor del DJ es plantearos esta aventura, y la vuestra como jugadores es la de asumir los papeles de los protagonistas. Una aventura está formada por una serie de escenas que se denominan encuentros. Cada encuentro parte del anterior, evoluciona hasta un momento culminante y se cierra con una conclusión. Al final de cada partida, los jugadores recibís puntos de Experiencia en función del modo en que hayáis resuelto estos encuentros. El DJ podrá contarte más detalles sobre esto; las reglas para los puntos de Experiencia se explican en el *Manual del DJ* de esta misma caja.

Existen tres tipos de encuentros básicos en *Dragon Age*:

- **ENCUENTROS DE COMBATE:** Las clásicas escenas de acción en las que el grupo de aventureros se enfrenta a uno o varios enemigos.
- **ENCUENTROS DE EXPLORACIÓN:** Estas escenas se centran en el reconocimiento del entorno, e incluyen posibles desafíos como buscar pistas, sortear peligros naturales, evitar trampas y resolver enigmas.
- **ENCUENTROS DE INTERPRETACIÓN:** Escenas propicias para la conversación, la intriga y la investigación.

Cada tipo de encuentro plantea distintos retos y recompensas. Algunos requieren muchas tiradas, y otros pueden resolverse sin lanzar un solo dado. Cada jugador tiene sus propias preferencias por unos u otros encuentros; donde uno busca la emoción del combate, otro disfruta resolviendo problemas y un tercero se divierte mucho más con grandes dosis de interpretación. Las buenas aventuras saben conjugar los tres tipos de encuentros para ofrecer una experiencia de juego variada con la que todos quedan satisfechos.

TIRADAS DE ATRIBUTO

En una partida, el DJ describe la escena y luego los jugadores deciden lo que harán sus personajes. Tu responsabilidad como jugador es narrar las acciones de tu PJ. Por ejemplo, podrías decir algo como “busco algún tratado sobre el Velo en la biblioteca”. A continuación, el DJ expone las consecuencias de tu acción y quizás introduzca nuevos elementos en la escena. En el ejemplo anterior, su respuesta podría ser “buscas durante diez minutos, pero antes de que logres encontrar nada, la puerta de la biblioteca se abre violentamente y entra un sacerdote que se dirige hacia ti con cara de pocos amigos”.

Cuando tu personaje realiza acciones cotidianas que no tienen una probabilidad significativa de fracaso, no hace falta ninguna tirada. Te basta con declarar que tu personaje entra en una taberna o compra una daga al fabricante de armas local. Pero si quieres que tu personaje intente algo que entraña cierto riesgo o una probabilidad muy real de fracasar, entonces hay que recurrir a los dados.

Para resolver acciones es preciso realizar tiradas de atributo. Estas tiradas son la esencia del sistema de *Dragon Age*, y en cada partida tendréis que hacer muchas. Es un concepto muy sencillo y permite una rápida resolución para que el ritmo de juego no decaiga.

En primer lugar, coge tres dados de seis caras (**3D6**). Dos de ellos deberían ser de un mismo color, y el tercero de un color distinto. El dado de diferente color se conoce como dado dragón (ver recuadro de ayuda en la página 56). Para hacer una tirada de atributo basta con tirar estos tres dados juntos y sumar sus resultados; cuanto mayor sea el total, mejor. A este resultado debes sumarle el valor del atributo que se está poniendo a prueba, y luego añadir un +2 si posees la concentración pertinente. El número final es el resultado de la tirada de atributo.

$$\text{TIRADA DE ATRIBUTO} = \text{3D6} + \text{ATRIBUTO} + \text{CONCENTRACIÓN}$$

Aunque poseas varias concentraciones que se puedan aplicar a una misma tirada, sólo podrás añadir una de ellas. Los beneficios de múltiples concentraciones no se pueden acumular bajo ningún concepto para una misma tirada de atributo.

EJEMPLO

Gerhard el pícaro intenta saltar por encima de una verja a la carrera. El DJ le pide que haga una tirada de Destreza para determinar si lo consigue. El jugador que controla a Gerhard tira 3d6 y saca un 10 (3 + 3 + 4). Luego le suma la Destreza 3 de su personaje y añade 2 puntos más por la concentración Acrobacia, aplicable a esta situación. El resultado final de la tirada de atributo de Gerhard es de 15 (10 + 3 + 2).

Siempre que se alude a una tirada de atributo en los manuales y suplementos de *Dragon Age*, se utiliza el formato **ATRIBUTO (CONCENTRACIÓN)**. **ASTUCIA (SABER ARCANO)** y **CONSTITUCIÓN (NADAR)** son dos ejemplos de este formato. En la mayoría de los casos, carecer de una concentración no tiene mayores repercusiones; la tirada puede intentarse de todos modos, la única diferencia es que no se recibe ninguna bonificación a la misma. Sin embargo, algunas tiradas exigen una competencia o conocimiento especializado para intentarse siquiera, y en estos casos no se podrán realizar si no se tiene la concentración requerida. Cuando el uso de una concentración sea obligatorio, se indicará mediante el siguiente formato: **Astucia (Navegación requerida)**.

EJEMPLO

El mago Lorrahn y el pícaro Gerhard hallan un libro escrito en una lengua extraña. Como es natural, intentan descifrarla. El DJ pide a los jugadores una tirada de Astucia (Saber arcano requerido). Lorrahn posee la concentración de Saber arcano, por lo que puede hacer la tirada para intentar leer el libro. Gerhard no tiene esta concentración, así que no tiene ninguna posibilidad de comprender lo que dice; para él no es más que un absurdo galimatías.

TIPOS DE TIRADAS

Una vez calculado el resultado final de la tirada de atributo, hay que compararlo contra otro número para determinar el desenlace de la acción que ha intentado llevarse a cabo. Normalmente las tiradas pueden ser de dos tipos (básicas y enfrentadas), y cada uno de ellos se resuelve de un modo distinto.

EL DADO DRAGÓN

Todas las tiradas de atributo se hacen con tres dados, dos de un color y un tercero de otro color diferente. Este último dado recibe el nombre de dado dragón, y el sistema de juego le atribuye diferentes usos. Sirve para medir el grado de éxito de una acción, para desempatar y para generar puntos de Proeza en combate. Siempre que veas una referencia al dado dragón, recuerda que es el de distinto color que se usa en las tiradas de atributo.

TIRADAS BÁSICAS

Las tiradas básicas son las más habituales; el resultado se compara con un número objetivo (abreviado NO) fijado de antemano por el DJ.

1. Declaras tu intención al DJ.
2. El DJ decide qué atributo has de usar y qué concentración puede aplicarse al intento (si es que la hay). Después asigna un número objetivo a la tarea basándose en su dificultad y en las circunstancias.
3. Haces la tirada de atributo y calculas el resultado.
4. Si el resultado de la tirada es igual o superior al número objetivo, la superas y por tanto logras completar la acción con éxito.

EJEMPLO

Gerhard el pícaro intenta escalar la pared de un edificio al amparo de la noche. El DJ dictamina que necesita una tirada de Fuerza, siendo Trepar la concentración más obvia. Hay bastantes asideros en la pared, pero está muy oscuro, por lo que el DJ decide que el número objetivo será 13. El jugador que controla a Gerhard realiza la tirada y saca un 14. Pese a la oscuridad de la noche, el pícaro ha logrado escalar hábilmente la pared.

DIFÍCULTAD DE LAS TIRADAS BÁSICAS

Cuando un personaje realiza una tirada básica, debe igualar o superar un número objetivo (NO) establecido por el DJ en función de la dificultad percibida para la acción. El DJ debe tener en cuenta todos los factores relevantes, incluidos terreno, clima, equipo, ayuda y demás. La tabla siguiente contiene valores de referencia para las dificultades de las tiradas básicas.

DIFÍCULTAD DE TIRADAS BÁSICAS

DIFÍCULTAD	NÚMERO OBJETIVO
Rutina	7
Fácil	9
Moderada	11
Desafinante	13
Difícil	15
Formidable	17
Abrumadora	19
Casi imposible	21

TIRADAS ENFRENTADAS

Cuando tu personaje compite con otro de forma directa, debes hacer una tirada enfrentada para determinar lo que ocurre. En este tipo de situaciones, ambos personajes deben realizar tiradas y luego comparar sus respectivos resultados. Otro modo de verlo es considerar el resultado de la tirada del rival como el número objetivo.

1. Declaras tu intención al DJ.
2. El DJ decide qué atributo usar y qué concentración puede aplicarse al intento (si es que la hay), tanto en tu caso como en el de tu rival. Es posible que asigne bonificaciones o penalizaciones a cualquiera de los dos (incluso a ambos) en función de las circunstancias.
3. Tu adversario y tú hacéis las tiradas de atributo y calculáis vuestros resultados.
4. Se comparan los resultados de ambas tiradas. Si el tuyo es mayor que el de tu rival, ganas tú. En caso de empate gana quien haya sacado el número más alto en el dado dragón. Si el empate aún persiste, gana quien tenga el mayor valor del atributo usado.

Este mismo procedimiento puede utilizarse en competiciones entre más de dos personajes. En tal caso todos deben hacer una tirada de atributo y comparar sus resultados entre sí. El éxito en la tarea es para el personaje que haya obtenido el resultado más alto, y los empates se resuelven como se ha indicado en el paso 4.

Es preciso señalar además que no todos los personajes tienen por qué estar usando el mismo atributo. Sí lo utilizarían, por ejemplo, dos personajes que estuvieran echando un pulso (ambos tirarían por Fuerza), pero otras situaciones pueden enfrentar un atributo a otro distinto. Si, pongamos por caso, un guardaespalda tratase de identificar a un asesino disfrazado, la tirada enfrentada sería de su PERCEPCIÓN (VER) contra la COMUNICACIÓN (DISFRAZ) de su adversario.

EJEMPLO

Gerhard ha llegado a lo alto del edificio, pero advierte la presencia de una mujer que está tomando el fresco en el extremo opuesto de la azotea. El pícaro desea colarse por la trampilla que conduce a la planta superior sin que la mujer lo vea. El DJ decide que la situación debe resolverse mediante una tirada enfrentada de la DESTREZA (SIGILO) de Gerhard contra la PERCEPCIÓN (OÍR) de la mujer. El jugador que controla a Gerhard saca un 10, y el DJ saca un 12 en la tirada de la mujer. El DJ declara que, antes de llegar a la trampilla, el pícaro ha tropezado con una maceta que no había visto en la oscuridad; el ruido del tiesto al volcarse alerta a la mujer, que se da media vuelta y ve a Gerhard. Es posible que el pícaro se haya metido en un lío.

TIRADAS Y TIEMPO

Determinar el tiempo que consume cada tirada es tarea del DJ. Puede oscilar entre un par de segundos y una hora, a veces incluso más, dependiendo de lo que el personaje intenta hacer. Deslizarse una daga bajo la manga sin que nadie se dé cuenta sería una acción menor que sólo requeriría unos pocos segundos, pero recorrer el pueblo preguntando por una persona concreta podría llevar un mínimo de dos horas.

Aunque lo normal es hacer la tirada cuando se inicia la acción, a veces se realizan como reacción o para ofrecer resistencia a algo o alguien. Por ejemplo, si te empujan hacia el borde de un precipicio, podrías tener que superar una tirada de Destreza para no caer al vacío. O si un mago te lanza un hechizo, quizás debas hacer una tirada de Magia para tratar de resistir su efecto. Estas tiradas de reacción suelen tener lugar en el turno de otro personaje, y se considera que no consumen un tiempo apreciable, lo que significa que puedes hacerlas y aun así disponer de tus dos acciones habituales cuando llegue tu turno.

GRADOS DE ÉXITO

La mayoría de las veces sólo te hará falta saber si has superado o no la tirada de atributo. No obstante, en ocasiones es importante cuantificar tu rendimiento; éste es uno de los usos del dado dragón. Cuando hagas la tirada de atributo, fíjate en el número obtenido en el dado dragón. Cuanto mayor sea, más impresionante habrá sido tu éxito. Un 1 en el dado dragón indica que has conseguido realizar la tarea por los pelos, y un 6 significa que la has llevado a cabo de manera impecable. Cabe destacar que el resultado del dado dragón es irrelevante si has fallado la tirada.

El DJ te avisará cuando el resultado del dado dragón sea importante para una tarea.

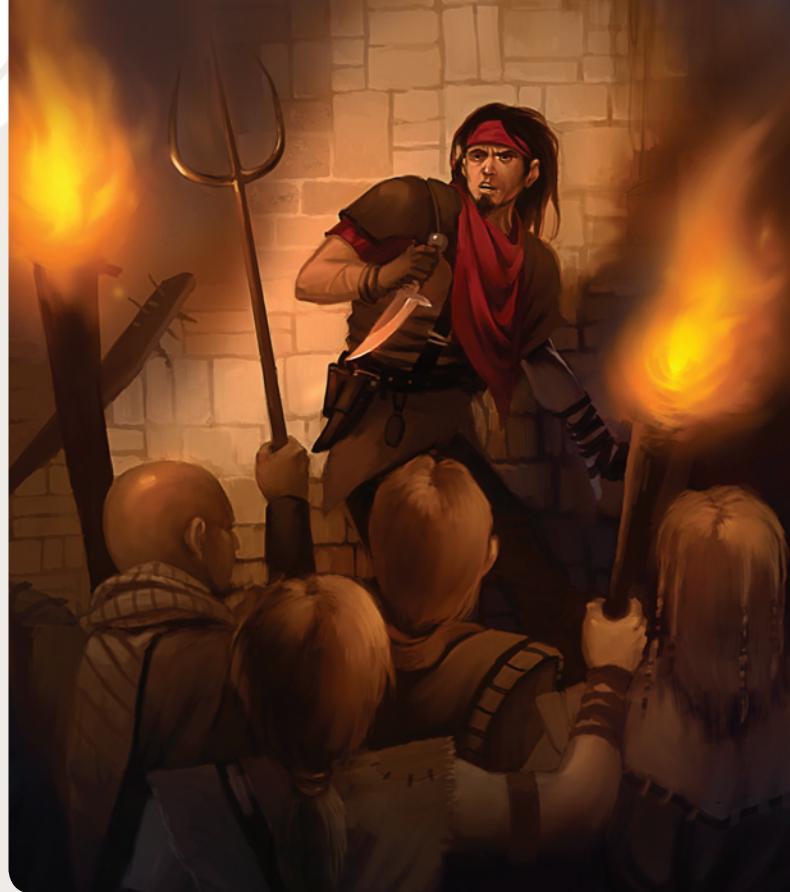
EJEMPLO

Gerhard el pícaro, tras verse obligado a huir del escenario de su intento frustrado de robo, pretende ocultar su equipo en unos establos para luego mezclarse entre los parroquianos de una taberna. Los guardias van a buscar pistas, por lo que al DJ le interesa saber cómo de bien ha escondido Gerhard sus bártulos. El jugador que controla al pícaro supera una tirada de **DESTREZA (JUEGOS DE MANOS)** habiendo sacado un 5 en el dado dragón. Esto significa que ha ocultado bastante bien sus herramientas. Cuando los guardias registran el establo, el DJ refleja el éxito del pícaro añadiendo 2 al número objetivo de la búsqueda. Gracias a esta dificultad añadida, ninguno de los guardias logra encontrar las herramientas y Gerhard disfruta de su cerveza en paz.

TIEMPO NARRATIVO

El DJ debe llevar la cuenta del tiempo de juego transcurrido. Éste se divide en dos tipos: tiempo narrativo y tiempo de acción.

Durante el grueso de las partidas, el paso del tiempo sólo se medirá de forma aproximada; en la mayoría de las circunstancias no hace falta conocer el momento exacto en que suceden las cosas. Si anuncias al DJ que tu personaje quiere escalar a un promontorio para otear la región circundante, podría limitarse a decir “Tardas alrededor de una hora en llegar hasta la cima”. Los



viajes a largas distancias también suelen despacharse de este modo, con una simple declaración por parte del DJ del estilo de “Viajando a caballo, llegáis a la ciudad tres días más tarde”. Esta valoración aproximada se denomina tiempo narrativo. Una partida normal intercala momentos de tiempo narrativo con otros de acción. Si el DJ pide tiradas de iniciativa, es la señal de que el juego va a pasar a tiempo de acción.

TIEMPO DE ACCIÓN

Cuando las cosas se ponen tensas y el orden de actuación de los personajes cobra especial importancia, el tiempo narrativo deja paso al tiempo de acción. Esta modalidad se utiliza sobre todo para representar combates, pero también tiene otros usos. Todo lo que pudiera considerarse como una escena de acción en una película se resuelve en tiempo de acción.

Si bien el tiempo narrativo es más bien libre, el de acción se define con mayor precisión. Una vez comenzado, el DJ mide el paso del tiempo mediante incrementos de 15 segundos denominados asaltos (lo que significa que un minuto consta de 4 asaltos). Durante cada asalto, todo personaje o criatura que participe en el encuentro dispondrá de una oportunidad para actuar. Cuando todos los implicados hayan resuelto un turno propio, finaliza el asalto y da comienzo uno nuevo.

Cuando el juego pasa a tiempo de acción, hay que seguir este procedimiento:

1. El DJ pide tiradas de iniciativa; a partir de este momento, entra en vigor el tiempo de acción.
2. Cada jugador determina su iniciativa haciendo una tirada de atributo de **DESTREZA (INICIATIVA)**. El DJ hace lo mismo para cada PNJ importante y también para cada grupo de PNJ menores (los PNJ principales actúan de forma individual, pero los secundarios lo hacen por grupos).

USAR MAPAS Y TABLEROS

Muchos jugadores resuelven los encuentros de combate sin necesidad de accesorios. Cada uno describe las acciones de sus personajes, el DJ se forma una imagen mental del campo de batalla y se basa en ella para calcular las distancias y las posiciones relativas de los participantes. Esto hace que el combate sea flexible y evita que el juego se estanque en un cenagal de detalles tácticos. Pero también hay otros que prefieren usar mapas a escala y miniaturas (o cualquier otro tipo de fichas) para librarse de combates, pues así les resulta más fácil ver lo que está teniendo lugar en el campo de batalla. Además, las miniaturas quedan muy bien (sobre todo las pintadas) y añaden un componente visual al juego.

Si en vuestro grupo sois partidarios de jugar con tableros o mapas, vais a necesitar una miniatura o ficha para cada jugador. Tenéis varias opciones; las miniaturas más populares son las de 28 mm y podéis conseguirlas de metal o de plástico. Hoy día incluso se venden miniaturas prepintadas, aunque muchos jugadores prefieren pintarlas ellos mismos. También hay otras opciones más baratas que las miniaturas, como fichas de juego o recortables de cartón. Varias compañías trabajan este tipo de productos en formato PDF para que el usuario pueda imprimirlas cuando y como quiera. Y en caso de necesidad siempre podéis recurrir a monedas, cuentas de colores o incluso dados para representar a vuestros personajes sobre el mapa. ¡Pero si vais a usar dados, procurad que nadie los coja por error para hacer sus tiradas!

Evidentemente, también necesitaréis mapas. Los hay de diversos tamaños y formatos; entre las opciones más comunes están los vinilos con un entramado impreso de casillas o hexágonos. Sobre estos mapas se puede escribir con rotuladores no indelebles para bosquejar el terreno y luego borrarlo una vez finalizado el encuentro. También pueden dibujarse paredes de mazmorras, fosos, masas de agua y hasta mobiliario. La gama de colores de los rotuladores es bastante amplia y podéis adjudicar colores distintos a cada elemento del terreno; por ejemplo, podéis usar uno azul para el agua, otro verde para la vegetación y otro marrón para terrenos o alturas relativas. El tamaño de los objetos puede anotarse junto a su dibujo para que todos los jugadores puedan diferenciar de un vistazo los muros de 3 metros de la torre de 6 metros.

Otras empresas producen tableros de juego ilustrados con ubicaciones comunes como posadas, santuarios, mazmorras y similares. Estos tableros tienen la ventaja de ser muy vistosos, aunque por otro lado no dejan lugar para la variedad y deben usarse tal cual. Otra opción son los tableros de piezas modulares, que representan zonas más pequeñas pero pueden combinarse para formar mapas mayores. Estas piezas pueden adquirirse ya hechas, o bien en formato PDF para imprimir las que necesitéis. También existen aplicaciones informáticas que os permiten diseñar vuestros propios tableros y luego imprimirlos sobre cartulina o vinilo.

Utilizar miniaturas y mapas en *Dragon Age* es muy sencillo. Con las reglas en la mano, 2 metros equivalen a 1 casilla o hexágono del mapa (redondeando las fracciones hacia abajo, de ser necesario). Así, un personaje con Velocidad 9 se desplazaría 4 casillas o hexágonos sobre un mapa si llevase a cabo una acción de movimiento. Un arco corto con un alcance de 32 metros podría dispararse a distancias de hasta 16 casillas o hexágonos en uno de estos mapas.

La última opción consiste en usar miniaturas con escenografía tridimensional en lugar de un mapa o tablero. Algunos jugadores, sobre todo los que acostumbran a jugar a este tipo de juegos, disponen de abundantes piezas de escenografía como colinas, edificios, ruinas y demás. Una mesa de juego compuesta por esta clase de accesorios es un auténtico regalo para la vista. Hay otra alternativa más barata, que son los ya mencionados recortables en formato PDF, y en la actualidad se venden auténticas maravillas que sólo hay que imprimir y pegar.

Si os decantáis por la mesa de juego con escenografía tridimensional, no necesitaréis casillas ni hexágonos para medir distancias y movimientos. En vez de eso, utilizad una regla o cinta métrica y considerad que cada 2 metros en las reglas equivalen a 1 pulgada (unos dos centímetros y medio) sobre la mesa de juego. De este modo, un hacha arrojadiza con un alcance de 8 metros podría arrojarse hasta a 4 pulgadas sobre la mesa.

3. El DJ compara los resultados de las tiradas de todos los personajes y los ordena de mayor a menor; esta lista es el orden en que se sucederán los turnos de los personajes en cada asalto del combate. Los empates se resuelven a favor de quien haya sacado mayor número en el dado dragón, y si persisten, a favor de quien tenga el atributo más alto.
4. El primer personaje en el orden de iniciativa juega su turno. En cada uno de sus turnos, un personaje puede llevar a cabo una acción mayor y otra menor, o bien dos acciones menores. Una vez resueltas estas acciones, su turno se da por terminado.
5. Se resuelve el turno del siguiente personaje según el orden de iniciativa.
6. Se repite el paso 5 hasta que todos los personajes hayan tenido ocasión de jugar un turno.
7. Cuando todos los personajes hayan completado sus respectivos turnos, termina el asalto y empieza uno nuevo. Cada asalto hay que repetir los pasos 4 al 7. No es necesario hacer tiradas de iniciativa cada asalto; el orden seguirá siendo el mismo hasta el final del encuentro. Si se unen nuevos personajes al encuentro, realizarán sus propias tiradas de iniciativa al comienzo del asalto en que hayan aparecido y se añadirán a la lista en el orden que les corresponda.
8. Una vez finalizado el encuentro, el DJ declara terminado el tiempo de acción, y la partida continúa en tiempo narrativo.

EJEMPLO

Gerhard el pícaro, Jannelle la guerrera y Lorrahn el mago están explorando un antiguo cementerio cuando de repente son atacados por cuatro esqueletos colmillos. Los jugadores hacen sus tiradas de iniciativa, y el DJ tira una vez para todos los esqueletos (al tratarse de un grupo de PNJ menores, todos actuarán al mismo tiempo en el orden de iniciativas). Tras comprobar los resultados de las tiradas, el DJ anota el orden de iniciativas: Jannelle 14, Gerhard 12, los esqueletos colmillos 9 y Lorrahn 8. Jannelle será la primera en resolver su turno, seguida por Gerhard, luego los cuatro esqueletos, y finalmente Lorrahn. Una vez terminado el primer asalto, comienza el segundo con un nuevo turno de Jannelle y siguiendo el orden de iniciativas establecido.

RESOLUCIÓN DE ACCIONES

Cuando te llega el turno en un asalto, debes decirle al DJ lo que quieres que haga tu personaje. En tu turno puedes llevar a cabo una acción mayor y otra menor, o bien dos acciones menores. Puedes resolverlas en el orden que prefieras, así como realizar menos acciones de las que dispongas. También puedes hablar mientras las llevas a cabo, aunque existe un límite a lo que puedes decir (a fin de cuentas, un asalto sólo dura 15 segundos).

A continuación se da una lista de las acciones mayores y menores más comunes. No es una lista exhaustiva; si quieres que tu personaje haga alguna otra cosa, coméntaselo al DJ y él

decidirás cómo resolver la situación. Dependiendo de lo que intentes hacer, es posible que te exija una tirada de atributo.

Hay dos acciones adicionales que merece la pena destacar: el lanzamiento de hechizos y la recarga. La primera se utiliza para lanzar hechizos mágicos, y la recarga se usa con armas de proyectiles. Según el hechizo, arma y talentos relacionados, el lanzamiento de hechizos y la recarga pueden ser acciones mayores, menores o incluso gratuitas. Para más información, consulta el **CAPÍTULO 4: ARMAS Y EQUIPO** y el **CAPÍTULO 5: MAGIA**.

Ciertas acciones consumen una cantidad de tiempo inapreciable. Se denominan acciones gratuitas, y no se cuentan de cara al límite habitual de acciones por asalto. En las reglas siempre se indica cuándo una acción es gratuita.

ACCIONES MAYORES

ATAQUE A DISTANCIA: Disparas o arrojas un arma contra un enemigo visible que esté situado dentro de tu alcance.

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

CARGA: Puedes moverte hasta la mitad de tu Velocidad (redondeando hacia abajo) en metros, y luego efectuar un ataque cuerpo a cuerpo contra un enemigo adyacente. Recibes una bonificación de +1 para la tirada de ataque.

CORRER: Puedes desplazarte hasta el doble de tu Velocidad en metros. No puedes llevar a cabo esta acción si estás tumbado en el suelo (primero tendrás que realizar una acción de movimiento para ponerte en pie).

CURACIÓN: Proporcionas primeros auxilios a un aliado herido. Debes estar adyacente a él y tener vendas a mano. Esta acción se resuelve con 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 sufrido daños adicionales.

DEFENDER: Te concentras en protegerte durante todo el asalto. Recibes una bonificación de +2 a tu Defensa hasta el comienzo de tu próximo turno.

ACCIONES MENORES

ACTIVACIÓN: Esta acción te permite empezar a utilizar ciertas aptitudes u objetos, como ingerir poción o adoptar estilos de combate.

APUNTAR: Calibras el estado de tu adversario y planeas dónde asestar el próximo golpe. Si tu siguiente acción es un ataque cuerpo a cuerpo o a distancia, recibes una bonificación de +1 a la tirada de ataque.

EQUIPAR OBJETO: Con esta acción puedes desenvainar una espada, sacar una poción o acceder a cualquier objeto que tengas guardado. Como parte de esta acción también puedes guardar lo que lleves en las manos. Por ejemplo, con una sola acción de equipar objeto podrías colgarle el arco a la espalda y desenvainar una espada.

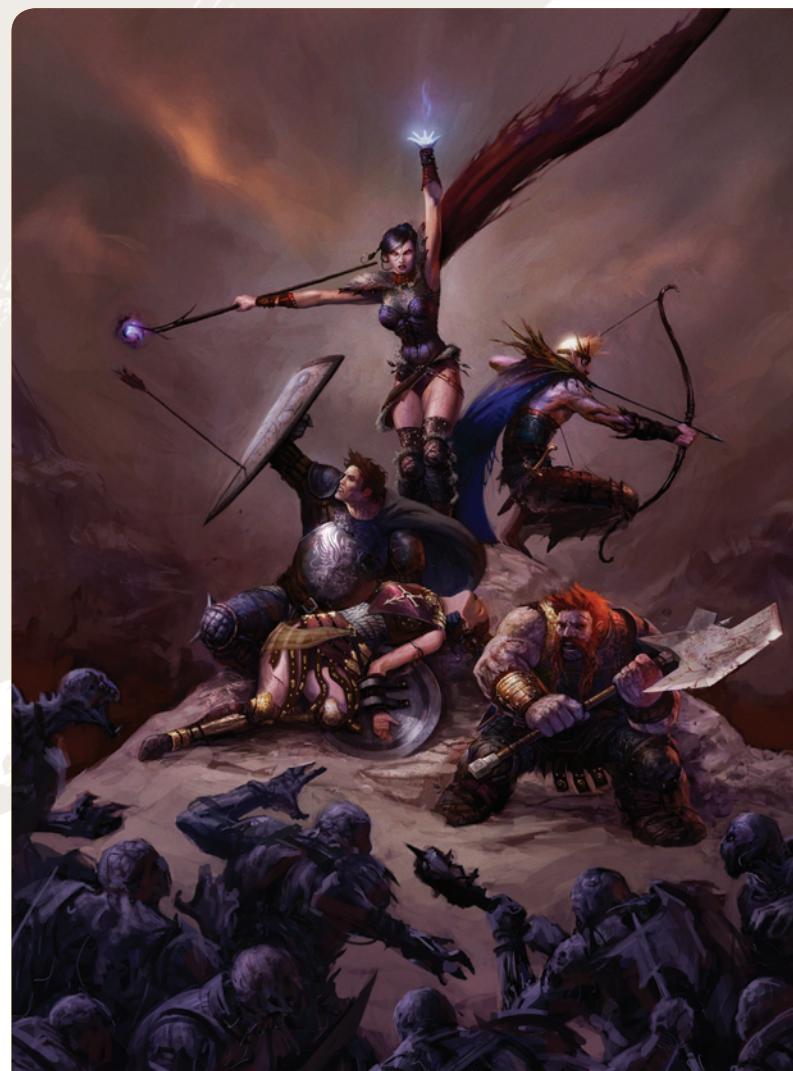
MOVIMIENTO: Puedes desplazarte tantos metros como tu Velocidad. También puedes echarte al suelo, ponerte en pie, montar a lomos de un caballo o subir a un vehículo, pero si lo haces sólo podrás recorrer la mitad de tu Velocidad en metros (redondeando hacia abajo).

PREPARACIÓN: Escoge la acción mayor para la que quieres prepararte y luego finaliza tu turno. En cualquier momento antes de tu próximo turno podrás interrumpir a otro personaje y llevar a cabo de inmediato la acción que tienes preparada. Si no la has usado al llegar tu próximo turno, la acción preparada se pierde. No puedes realizar una acción de preparación si ya has llevado a cabo una acción mayor en tu turno.

ENCUENTROS DE COMBATE

A veces no basta con dialogar; hay conflictos que sólo pueden zanjarse por la fuerza de las armas. Los jóvenes aventureros persiguen este tipo de desafíos en su búsqueda de honor y gloria; los más veteranos saben bien que todo combate del que puedes salir por tu propio pie ha sido un buen combate. Muy pocos están preparados para el abrumador fragor del combate: el silbido de las flechas, el entrechocar del acero, los estallidos de fuego mágico y los gritos de socorro de heridos y moribundos. Si no vendes cara tu vida serás otro cadáver olvidado, víctima de las innumerables contiendas de Thedas.

El combate es el principal exponente del tiempo de acción. Como todo lo demás en *Dragon Age*, la esencia del combate está en las tiradas de atributo. Pero como en él hay vidas en juego, se requieren ciertas reglas adicionales. En concreto es preciso saber cómo se efectúan los ataques, cómo se infinge el daño y qué hace falta para matar a un personaje.



RESOLUCIÓN DE ATAQUES

Existen dos tipos básicos de ataques: cuerpo a cuerpo y a distancia (los ataques mágicos mediante hechizos se explican en el CAPÍTULO 5: MAGIA). Los dos se resuelven siguiendo el mismo procedimiento.

1. Se empieza declarando al objetivo. Para realizar un ataque cuerpo a cuerpo es preciso estar adyacente al adversario. Si se trata de un ataque a distancia, es necesario tener línea de visión hacia el objetivo y utilizar un arma con suficiente alcance (para saber más sobre el alcance de las armas a distancia, consulta el CAPÍTULO 4: ARMAS Y EQUIPO).
2. Haz una tirada de ataque. Ésta es una tirada de atributo basada en el grupo de armas al que pertenezca la que estás utilizando (Fuerza para las Hojas pesadas, por ejemplo, o Destreza para los Arcos). Esta tirada puede verse alterada por una concentración aplicable y por cualquier modificador pertinente (ataques apuntados, cargas, objetos mágicos, talentos y demás).
3. La tirada de ataque es una tirada de atributo básica cuyo número objetivo es el valor de Defensa del objetivo.
4. Si el resultado de la tirada es igual o mayor que la Defensa del objetivo, has logrado golpearle con éxito.

EJEMPLO

Es el turno de la guerrera Jannelle. Ve a un esqueleto colmilludo a 3 metros de distancia y carga hacia él para aproximarse y atacar. El jugador que controla a Jannelle hace una tirada de ataque. La guerrera blande un hacha a dos manos, por lo que debe realizar una tirada de Fuerza (Hachas). Tira y saca un 9, al que añade su Fuerza 3, una bonificación de +2 por poseer la concentración Hachas y otra de +1 por haber efectuado una carga. Por tanto, el resultado de su tirada de ataque es 15 ($9 + 3 + 2 + 1$). Como es superior a la Defensa 12 del esqueleto, Jannelle ha logrado golpear a la criatura con su hacha.

INFILGIR DAÑO

Si consigues golpear a tu adversario, le infligirás daño. Tu tirada de daño determina si has asestado un golpe decisivo o si por el contrario sólo has rozado a tu enemigo. Aquí entra en juego la armadura, ya que absorbe parte del daño sufrido por el usuario. El procedimiento para calcular el daño causado por un ataque es el siguiente:

1. Tira el daño de tu arma y suma al resultado tu atributo de Fuerza y cualquier otro modificador relevante (debido, por ejemplo, a talentos o hechizos). El daño que infinge cada arma se indica en el CAPÍTULO 4: ARMAS Y EQUIPO. Cabe señalar que para calcular el daño de las armas del grupo de los Arcos no se añade la Fuerza, sino la Percepción.
2. A este resultado hay que restarle el valor de la armadura de tu adversario (a menos que sea daño penetrante, en cuyo caso se omite este paso).
3. El resultado final de los pasos 1 y 2 es el total de daño infligido, que deberá restarse de la Salud del adversario. Como cabría esperar, si está bien protegido con una recia armadura es posible que no le infligas ningún daño a pesar de haberle alcanzado con tu ataque.

EJEMPLO

La guerrera Jannelle acaba de golpear a un esqueleto colmilludo con un hacha a dos manos. El daño de esta arma es de 3d6, así que el jugador que interpreta a Jannelle tira 3d6 y saca 10. Luego suma la Fuerza 3 de la guerrera y resta el valor de la armadura que lleva el esqueleto (4). El total de daño infligido es de 9 ($10 + 3 - 4$), por lo que el DJ resta 9 puntos de la Salud del esqueleto colmilludo.

MUERTE DE PERSONAJES

A medida que un personaje vaya perdiendo Salud, se hallará cada vez más cerca de la muerte. Si la Salud de un PJ cae a 0, se desploma moribundo y perecerá después de tantos asaltos como su CONSTITUCIÓN +2 a menos que reciba curación inmediata. Un personaje moribundo aún es capaz de hablar, pero no puede realizar ninguna otra acción. El personaje morirá al comienzo de su turno en el último asalto, y hasta entonces sus aliados dispondrán de tiempo para salvarle la vida.

La mayoría de los PNJ mueren sencillamente cuando su Salud cae a 0. No obstante, el DJ puede aplicar la regla anterior a los PNJ más importantes si lo considera adecuado.

Cabe destacar que la Salud nunca puede caer por debajo de 0 (no existe Salud negativa).

EJEMPLO

Gerhard el pícaro intenta escapar de una turba enfurecida. En su huida se mete por el sitio equivocado y llega a un callejón sin salida donde el gentío logra acorralarlo. El pícaro se defiende durante 2 asaltos, pero uno de los matones le propina un fuerte golpe que reduce su Salud a 0 y Gerhard se desploma sobre el empedrado. Dado que su Constitución es 2, Gerhard morirá al comienzo de su turno dentro de 4 asaltos. Más le vale rezar para que sus amigos aparezcan pronto.

CONTENER GOLPES MORTALES

A veces los personajes estarán más interesados en incapacitar a sus adversarios que en matarlos. Si un personaje asesta un golpe que en circunstancias normales mataría a otro, el atacante puede optar por contener la fuerza de su ataque. Esto deja a su adversario inconsciente con 1 solo punto de Salud, y volverá en sí al cabo de 2d6 minutos a menos que las circunstancias dicten lo contrario.

REMATAR AL ADVERSARIO

Se puede rematar a un personaje moribundo o inconsciente asestándole un golpe de gracia. Cualquier enemigo adyacente puede efectuar este golpe de gracia como una acción mayor, y su efecto es la muerte automática del objetivo. También puede llevarse a cabo con un ataque a distancia, pero en este caso el atacante debe superar una tirada de ataque contra una Defensa de 10.

PROEZAS

Un combate es algo más que un intercambio de golpes entre contrincantes. Una buena pelea debe ser dinámica y contener grandes dosis de movimiento y acción. Las reglas descritas hasta ahora constituyen un buen marco de referencia para representar estos enfrentamientos, pero en esta sección se añaden proezas a la mezcla para hacer que los combates sean un poco más impredecibles.

El sistema de proezas es muy simple. Si superas una tirada de ataque y además sacas dobles en dos dados cualesquiera de dicha tirada, puedes llevar a cabo una o varias proezas además de infligir el daño normal del ataque. Recibes tantos puntos de proeza (PP) como el número que hayas obtenido en el dado dragón, y debes canjearlos en el acto por proezas. En un principio todos los personajes tienen que elegir las proezas de la misma lista básica, pero a medida que suban de nivel dispondrán de proezas adicionales y además podrán utilizar las básicas por menos PP de los habituales. Estos detalles se especifican en las descripciones de cada clase.

Cada proeza sólo puede realizarse una vez por asalto. La única excepción a esta regla es la proeza Hostigar, que puede utilizarse varias veces mientras se disponga de suficientes puntos de Proeza.

Cuando hayas decidido qué proezas quieras activar, tendrás que describir sus efectos. Puedes realizar las proezas en el orden que prefieras.

Las proezas de la tabla **Proezas básicas** pueden ser utilizadas por cualquier personaje que gaste los PP indicados. En las descripciones de clases y monstruos pueden encontrarse proezas adicionales.

EJEMPLO

Jannelle trata de abrirse paso a golpes entre la multitud para rescatar a Gerhard antes de que muera. Ataca a uno de los primeros matones de la turba; su tirada de ataque arroja un resultado final de 18, y en los dados ha sacado 3, 5 y 5 (siendo éste último el dado dragón). La tirada ha superado la Defensa del matón, por lo que su ataque le impacta. Como además ha sacado dobles en la tirada, Jannelle recibe tantos puntos de Proeza como el número obtenido en el dado dragón (en este caso, 5). La guerrera está intentando pasar a través del gentío, por lo que decide realizar tres proezas. En primer lugar, gasta 1 PP para Hostigar al objetivo de su ataque, desplazándolo 2 metros a un lado (además de sufrir el daño normal del golpe). Después Jannelle gasta un segundo punto de Proeza para emplear de nuevo Hostigar, esta vez sobre ella misma, con objeto de avanzar hacia el lugar previamente ocupado por el matón que ha apartado con su golpe. Por último, invierte sus 3 PP restantes en efectuar un Ataque relámpago. Como aún se encuentra adyacente a su objetivo original, podría atacarle, pero opta por golpear a otro adversario: el hombre que tiene ahora delante. Su segundo ataque también tiene éxito, y por si fuera poco ha vuelto a sacar dobles; sin embargo, esta vez ya no recibe puntos de Proeza. El jugador que controla a Jannelle describe cómo su guerrera se arroja sobre la multitud profiriendo un temible grito de guerra, aparta al matón de un potente hachazo y avanza con paso decidido para rescatar a su camarada caído.

PROEZAS DE COMBATE BÁSICAS

COSTE PP	PROEZA
1+	HOSTIGAR: Puedes desplazarte tú mismo o al objetivo de tu ataque 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 infinge 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, sólo has de realizar una tirada de ataque, cuyo resultado final se aplicará a ambos objetivos. Si consigues alcanzar al segundo, le infinges 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 arrebate.

COMBATE CON MONTURAS

Los combatientes pueden luchar a lomos de caballos y otras monturas. Para reflejar esto se requieren algunas reglas especiales.

Un personaje puede subirse a la grupa de un animal como parte de una acción de movimiento. Sin embargo, al hacerlo sólo se le permite desplazarse la mitad de su Velocidad en metros (recuerda que en circunstancias normales una acción de movimiento le permitiría recorrer tantos metros como su Velocidad).

Una vez montado, el jinete puede realizar acciones de movimiento y carrera con normalidad, pero utilizando la Velocidad de la montura en vez de la suya propia.

Si se enzarza en un combate cuerpo a cuerpo, un jinete recibe una bonificación de +1 a todas las tiradas de ataque efectuadas contra adversarios que vayan a pie. El DJ puede negar esta regla si el jinete ataca a monstruos particularmente grandes.

Muchas monturas carecen de ataques propios al no estar adiestradas para el combate. Si una montura está entrenada para la lucha y dispone de algún ataque propio, podrá efectuarlo en el mismo turno que su jinete dentro de cada asalto (las monturas no hacen tiradas de iniciativa propias).

Los enemigos pueden atacar al jinete o a su montura, razón por la que es necesario llevar la cuenta de su Salud.

Un adversario puede emplear la proeza Derribo para tratar de desmontar a un jinete. Sin embargo, resulta más difícil que derribar a un combatiente a pie, por lo que el jinete puede intentar una tirada de DESTREZA (MONTAR) para mantener el equilibrio y no caerse de la silla. El NO para esta tirada es igual a 10 más la Fuerza del atacante. Si el jinete falla la tirada, cae al suelo sufriendo 1d6 puntos de daño penetrante y además queda tumbado. El DJ controlará las acciones de su montura hasta que el jinete vuelva a subirse a su grupa o hasta que termine el encuentro (lo que ocurra primero).

Los pasajeros de un vehículo o montura no pueden utilizar acciones de movimiento ni de carrera, ya que se limitan a dejarse transportar. Pueden llevar a cabo otras acciones con normalidad, pero el DJ deberá tener en cuenta su situación.

Estas reglas también se aplican a los personajes que viajen en vehículos como carros o carromatos, pero en ese caso utilizan FUERZA (CONDUCIR) para las tiradas. Si se emplea la proeza Derribo contra un pasajero de un vehículo, éste deberá hacer una tirada de DESTREZA (ACROBACIA) para no caer.

SALUD Y CURACIÓN

La Salud mide el bienestar y la forma física de un personaje. Con la Salud al máximo, el personaje estará lleno de brío y listo para la acción. Si se ve reducida a menos de la mitad, se sentirá fatigado o herido. Si la Salud de un personaje desciende a 0, caerá al suelo moribundo; a menos que reciba curación en CONSTITUCIÓN + 2 asaltos, el personaje morirá.

La Salud está diseñada como un concepto abstracto, como también lo es la naturaleza del daño recibido. Por ejemplo, cuando un personaje sufre daños tras ser golpeado con una espada, la reducción de su Salud puede representar rasguños, fatiga, pérdida del aliento o cortes profundos. Resultaría tedioso llevar la cuenta de cada tajo o hueso roto, razón por la que estas reglas sacrifican el realismo en aras de la jugabilidad. La naturaleza exacta del daño no es importante; basta con vigilar la Salud del personaje y andarse con ojo si se aproxima peligrosamente a 0.

Existen varias formas de curar a un personaje herido:

- Otro personaje puede tratar sus heridas mediante una acción de curación, como se ha explicado anteriormente en este mismo capítulo. El personaje herido no podrá beneficiarse de otra acción de curación hasta haber recibido nuevos daños; las curas proporcionadas por los primeros auxilios tienen un límite (para saber más, consulta la descripción de la acción de curación en la página 59).
- Puedes tomarte un respiro al finalizar un encuentro de combate. Basta con descansar cinco minutos para recuperar el aliento, curarte rasguños y contusiones, beber un poco de agua y cosas así. Este breve receso te permite recuperar **5 + CONSTITUCIÓN + NIVEL DE PERSONAJE** en puntos de Salud. Sólo puedes tomarte estos respiros después de un encuentro. Si tenías 0 de Salud al final del encuentro, no podrás beneficiarte de esta regla.
- También puedes dormir un poco. Si puedes conciliar al menos 6 horas seguidas de sueño reparador, recuperas **10 + CONSTITUCIÓN + NIVEL DE PERSONAJE** en puntos de Salud.
- Por último, es posible recibir curación mágica, normalmente a través del hechizo Sanar.

EJEMPLO

Jannelle ahuyenta a la turba antes de que Gerhard muera, poniendo fin al encuentro de combate. El pícaro sigue teniendo 0 de Salud y aún se está muriendo, por lo que la guerrera trata de evitarlo administrándole primeros auxilios con una acción de curación. La jugadora que controla a Jannelle realiza una tirada de ASTUCIA (CURACIÓN), que por desgracia no es uno de sus puntos fuertes. Aun así, saca un 11 y consigue salvarle la vida; los dados arrojan un resultado de 10 (3 + 3 + 4), que sumado a su Astucia 1 dan un total de 11. Gerhard recupera 5 puntos de Salud (el 4 del dado dragon más 1 por la Astucia de Jannelle). No es gran cosa, pero peor es morirse. Ya con Gerhard a salvo, la guerrera puede relajarse un poco y decide tomarse un respiro descansando cinco minutos. Es una guerrera de nivel 2 con Constitución 2, por lo que recupera 9 puntos de Salud (5 + 2 + 2). Como Gerhard tenía 0 de Salud cuando finalizó el encuentro de combate, no puede tomarse un respiro para recuperar más.

¡QUE EMPIECE EL JUEGO!

Por mucho que te leas este manual no aprenderás a jugar hasta que lo pruebes, así que ya puedes ir pensando en tu primera partida. No te agobies si no recuerdas la mitad de las cosas; es lo más normal. Lo importante es que empieces una campaña y te diviertas jugando. Con el tiempo acabarás dominando los entresijos del sistema de juego.

Si aún tienes dudas, habla primero con el DJ. Si lo que buscas son otras opiniones, pásate por el foro de Dragon Age en WWW.EDGEENT.COM. Allí podrás charlar con otros jugadores y DJ, intercambiar historias y exponer tus dudas. Y no olvides visitar la página oficial, donde podrás descargar e imprimir recursos y ayudas de juego.

ACCIÓN GRATUITA: Acción que puede llevarse a cabo en un intervalo de tiempo insignificante. No se cuenta de cara al límite de acciones que un personaje puede realizar en su turno.

ACCIÓN MAYOR: Acción que tarda la mayor parte de un turno en completarse. Si un personaje realiza una acción mayor en su turno, también podrá llevar a cabo una acción menor antes de darlo por finalizado.

ACCIÓN MENOR: Acción que sólo requiere parte de un turno para completarse. Un personaje puede realizar dos acciones menores por asalto, o bien una mayor y otra menor.

ACCIONES: Mientras el juego transcurre en tiempo de acción, un personaje puede llevar a cabo una acción mayor y otra menor, o bien dos acciones menores. Las acciones gratuitas no se cuentan de cara a este límite.

ADYACENTE: Se dice que dos personajes están adyacentes cuando la distancia que los separa es de 2 metros o menos. Sólo pueden efectuarse ataques cuerpo a cuerpo contra objetivos adyacentes.

ALCANCE: Toda arma de proyectil posee un corto alcance y un largo alcance. Si un objetivo se encuentra a corto alcance, las tiradas de ataque contra él se efectúan de la forma habitual. Si se encuentra dentro del largo alcance, pero más allá del corto, se impone una penalización de -2 a las tiradas de ataque realizadas contra él.

APTITUDES DE CLASE: La clase de un personaje le confiere diversas aptitudes especiales, como concentraciones de atributo y talentos. Todas ellas se engloban dentro de la categoría de aptitudes, y se enumeran en la descripción de la clase en cuestión.

ASALTO: Intervalo de 15 segundos utilizado durante el tiempo de acción. En cada asalto, todos los personajes que participan en un encuentro disponen de un turno para actuar.

ATRIBUTO: Uno de los ocho valores básicos que definen la configuración física y mental de un personaje. Los ocho atributos son Astucia, Comunicación, Constitución, Destreza, Fuerza, Magia, Percepción y Voluntad. Se utilizan sobre todo para las tiradas de atributo.

ATRIBUTOS PRIMARIOS: Cada clase tiene tres atributos que destacan por encima de los demás. Se denominan atributos primarios, y un PJ puede incrementar uno de ellos en 1 punto cada vez que alcanza un nivel par.

ATRIBUTOS SECUNDARIOS: Cada clase tiene cinco atributos que son menos importantes que los primarios. Se denominan atributos secundarios, y un PJ puede incrementar uno de ellos en 1 punto cada vez que alcanza un nivel impar.

AVVENTURA: Serie de encuentros que narran una historia completa; a veces se denomina también escenario. Una aventura puede completarse en una o varias partidas.

BONIFICACIÓN POR ESCUDO: Un personaje equipado con un escudo es más difícil de golpear, y por tanto añade la bonificación del escudo a su Defensa.

CAMPANA: Historia continuada de los PJ, vivida a través de una serie de aventuras. Si entendemos una aventura como un relato corto, una campaña sería una novela.

CLASE: Cada PJ pertenece a una clase que representa su vocación en la vida y determina el modo en que desarrollará sus capacidades. En la Caja Básica se incluyen tres clases: guerrero, mago y pícaro.

CONCENTRACIÓN: Campo de experiencia concreto dentro de un atributo. Si un personaje posee la concentración adecuada para una tirada, puede añadir +2 al resultado. Sólo puede aplicarse una concentración de atributo a cada tirada.

DADO: En Dragon Age sólo se utilizan dados de seis caras (abreviados d6).

DADO DRAGÓN: En una tirada de atributo se utilizan dos dados de un mismo color y un tercero de diferente color. Éste último recibe el nombre de dado dragón, y sirve para medir el grado de éxito de las tiradas y para generar puntos de Proezza cuando el juego transcurre en tiempo de acción.

DAÑO: El daño infligido por un ataque se calcula cuando un personaje consigue impactar a un adversario en combate. Se resuelve sumando la Fuerza del atacante al daño básico del arma empleada, y restando al resultado el valor de armadura del adversario. El total se sustraerá de la Salud del personaje golpeado.

DAÑO DE ARMA: Daño básico que infinge un arma si se consigue golpear con ella al objetivo.

DAÑO PENETRANTE: La armadura no ofrece ninguna protección contra el daño penetrante. Todos los valores de armadura se consideran 0 contra este tipo de daño.

DEFENSA: La Defensa mide lo difícil que resulta golpear a un personaje en combate. Se calcula sumando 10 + Destreza + bonificación por escudo (si la hay).

DIRECTOR DE JUEGO (DJ): El DJ dirige las partidas y ejerce de árbitro. En el Manual del DJ se proporciona mucha más información sobre esta labor fundamental.

ENCUENTRO: Un encuentro es una única escena dentro de una aventura. Existen tres tipos: de combate, de exploración y de interpretación.

ESCUELA DE MAGIA: Existen cuatro escuelas de magia (creación, entropía, espiritual y primordial), y todos los hechizos pertenecen a una de ellas.

FUERZA MINIMA: Algunas armas son muy pesadas o aparatosas. Un personaje debe tener el valor mínimo de Fuerza indicado para empuñar de manera eficaz esa arma. Si no lo tiene, el arma en cuestión se considera arma improvisada en sus manos (aun cuando el personaje esté entrenado en su manejo).

GRADO DE ÉXITO: Cuando es importante conocer la magnitud del éxito de un personaje en una tarea, se comprueba el número obtenido en el dado dragón. Cuanto más alto sea, mayor será el grado de éxito del personaje.

GRUPOS DE ARMAS: Las armas se dividen en grupos, y cada uno de ellos suele incluir tres armas. Subir de nivel de clase es una de las principales formas de recibir entrenamiento en un grupo de armas. Si un personaje utiliza una arma en cuyo manejo no está entrenado, sufre una penalización de -2 a sus tiradas de ataque y además infinge la mitad del daño (después de sumar su Fuerza, y redondeando fracciones hacia abajo). Si se trata de un arma de proyectiles, el alcance también se reduce a la mitad.

HECHIZO: Unos pocos elegidos poseen el don de extraer maná de la materia viva que les rodea y moldearlo en forma de hechizos. La capacidad de lanzar hechizos es el principal rasgo característico de la clase del mago.

IMPEDIMENTO: Cuando un mago que lleva puesta una armadura intenta lanzar un hechizo, debe añadir el valor de impedimento de dicha armadura al coste en Maná del hechizo. El impedimento oscila entre 1 (armaduras de cuero ligeras) y 6 (corazas pesadas).

INICIATIVA: Al comenzar el tiempo de acción, cada personaje debe determinar su iniciativa mediante una tirada de Destreza (Iniciativa). A continuación, el DJ dispone los resultados de estas tiradas de mayor a menor, estableciendo así el orden en que resolverán sus respectivos turnos cada asalto. Los empates se resuelven a favor del personaje que haya sacado el número más alto en el dado dragón, y si aún persisten, a favor del que tenga el atributo más alto.

MONEDA DE COBRE (MC): La unidad monetaria estándar de menor valor.

MONEDA DE ORO (MO): La unidad monetaria estándar de mayor valor. 100 monedas de plata = 1 moneda de oro.

MONEDA DE PLATA (MP): La unidad monetaria estándar más común. 100 monedas de cobre = 1 moneda de plata.

NIVEL: Todos los PJ (y algunos PNJ) tienen un nivel, una medida de su poder y habilidad, que puede ir del 1 al 20. Con las reglas de la Caja Básica se pueden interpretar PJ de niveles 1 a 5.

NÚMERO OBJETIVO (NO): Para superar con éxito una tirada de atributo, el resultado de la misma debe ser igual o superior a este número. Cuanto más alto es, más difícil resulta la tarea.

PENALIZACIÓN POR ARMADURA: Cada tipo de armadura impone una penalización que representa su peso y su volumen. Esta penalización se aplica a la Velocidad si el personaje está entrenado en el uso de la armadura, o a la Destreza (y con ello también a la Velocidad) si no lo está.

PERSONAJE DE JUGADOR (PJ): Los héroes de toda campaña de Dragon Age. En una partida típica, cada jugador controla e interpreta a su propio PJ.

PERSONAJE NO JUGADOR (PNJ): Cualquier personaje interpretado por el DJ.

POTENCIA MÁGICA: Medida del poder de un mago. Ciertos hechizos permiten a sus objetivos realizar una tirada para resistir o atenuar sus efectos. La Potencia mágica de un personaje es igual a 10 + Magia + concentración (si la hay).

PREPARACIÓN: Cantidad de tiempo, normalmente expresado en acciones, que se tarda en lanzar un hechizo específico.

PROEZA MÁGICA: Mejora especial de la que puede beneficiarse un mago si saca dobles en una tirada de hechizo. Esto genera una cantidad de puntos de Proezza igual al resultado obtenido en el dado dragón.

PROEZA: Maniobra especial que puede efectuar un personaje en combate si saca dobles en su tirada de ataque. Esto genera una cantidad de puntos de Proezza igual al resultado obtenido en el dado dragón.

PUNTOS DE EXPERIENCIA (PE): Los PJ reciben puntos de Experiencia tras completar los encuentros de una aventura. Son acumulativos, y cuando alcanzan un valor determinado, los personajes suben de nivel.

PUNTOS DE MANÁ (PM): Los puntos de Maná son el combustible con el que se potencian los hechizos; todo mago posee una reserva de PM determinada por su nivel de personaje. Cuando un mago desea lanzar un hechizo, debe gastar la cantidad requerida de puntos de Maná y superar una tirada de lanzamiento de hechizo.

PUNTOS DE PROEZA (PP): Estos puntos se utilizan para llevar a cabo proezas. Deben canjearse de inmediato por proezas, pero no se puede realizar ninguna proezza más de una vez en un mismo turno (a excepción de Hostigar).

RESPIRO: Descanso de cinco minutos que permite a un personaje recuperar Salud después de un encuentro. Si un personaje se toma un respiro, recupera tantos puntos de Salud como 5 + Constitución + nivel de personaje. Un personaje sólo puede tomarse un respiro después de un encuentro. Si tenía 0 de Salud al terminar el encuentro, no puede tomarse un respiro.

SALUD: Medida del bienestar y la forma física de un personaje. La clase escogida determina la Salud inicial, y el personaje gana 1d6 + Constitución puntos de Salud adicionales cada vez que sube de nivel. Si la Salud de un PJ cae a 0, morirá en Constitución + 2 asaltos a menos que reciba curación.

TALENTO: Campo de experiencia natural o entrenamiento especial. Cada talento pre-

senta dos rangos: Aprendiz y Experto. Subir de nivel de clase es una de las principales formas de adquirir nuevos talentos.

TIEMPO DE ACCIÓN: Cuando el paso del tiempo cobra especial importancia y es preciso determinar con exactitud el orden de actuación de los personajes, el juego cambia de tiempo narrativo a tiempo de acción. El tiempo se mide en asaltos de 15 segundos en los que cada jugador dispone de un turno para actuar siguiendo el orden de iniciativa. El tiempo de acción se utiliza sobre todo para resolver combates.

TIEMPO NARRATIVO: Intervalo de tiempo durante el cual no es necesario medir con exactitud el paso del tiempo. Casi todos los encuentros de interpretación y exploración transcurren en tiempo narrativo.

TIPO DE HECHIZO: Existen cuatro tipos de hechizos: ofensivos, defensivos, de mejora y de utilidad. Todo hechizo pertenece a una de estas categorías.

TIRADA BÁSICA: La tirada de atributo más común del juego. Se resuelve tirando 3d6, añadiendo al resultado el valor del atributo pertinente y de cualquier concentración aplicable, y comparando el total con un número objetivo determinado por el DJ. Si el total es igual o superior al número objetivo, el personaje ha superado la tirada con éxito.

TIRADA DE ATAQUE: La tirada que se hace cuando un personaje intenta golpear a otro en combate. Consiste en una tirada de atributo cuyo número objetivo es la Defensa del adversario.

TIRADA DE ATRIBUTO: El tipo de tirada más habitual en el juego; se utiliza para resolver acciones y reacciones. Se hace tirando 3d6 y sumando el atributo pertinente y cualquier concentración que pueda aplicarse.

TIRADA DE HECHIZO: También denominada tirada de lanzamiento de hechizo. Un mago puede lanzar cualquier hechizo que conozca superando una tirada de hechizo y gastando la cantidad requerida de puntos de Maná. Las tiradas de hechizo se resuelven tirando 3d6 + Magia + concentración (si la hay).

TIRADA ENFRENTADA: Cuando varios personajes compiten entre sí, deben realizar tiradas enfrentadas. Son como las básicas, pero los personajes deben comparar sus respectivos resultados en vez de intentar batir un número objetivo. Los empates se resuelven a favor del personaje que haya sacado el número más alto en el dado dragón, y si aún persisten, a favor del que tenga el atributo más alto.

TRASFONDO: Cada PJ posee un trasfondo que representa su cultura y la educación que ha recibido. Los siete trasfondos de la Caja Básica son apóstata, elfo dalishano, elfo de ciudad, enano de la superficie, hombre libre de Ferelden, mago del Círculo y montañés avvarita.

TURNO: Durante el tiempo de acción, cada personaje dispone de un turno para actuar en cada asalto. En su turno, un personaje puede llevar a cabo una acción mayor o otra menor, o bien dos acciones menores. Si lo deseas, un personaje puede optar por realizar menos acciones de las que dispone en su turno.

VALOR DE ARMADURA: Cada tipo de armadura tiene asociado un valor numérico. Cuando un personaje recibe daños en combate, el valor de la armadura que lleva puesta se sustraerá del daño recibido antes de restar éste de su Salud. El daño penetrante ignora el valor de las armaduras.

VELOCIDAD: La Velocidad mide la la velocidad y la rapidez del paso. Un personaje puede recorrer tantos metros como su Velocidad por cada acción de movimiento que realice, y el doble de esa distancia si lleva a cabo una acción de correr.

A

Absorción de maná	51
Absorción de vida	51
Acciones mayores	59
Acciones menores	59
Actitudes	12
¡A jugar!	7
Ajustes del apóstata	20
Ajustes del avarita	21
Ajustes del elfo dalishano	22
Ajustes del elfo de ciudad	23
Ajustes del enano	
de la superficie	23
Ajustes del hombre libre	
de Ferelden	24
Ajustes del mago	25
Alcances de armas	
de proyectiles	42
Animales, monturas	
y vehículos	45
Apóstata	20
Aprendizaje de hechizos	48
Aptitudes de clase	27, 28, 29
Arcos	42
Armadura de roca	51
Armaduras	41
Armaduras y escudos	39
Armas	41, 42
Armas contundentes	42
Armas y equipo	39
Astucia	33
Atontar	51
Atributos primarios	28, 29
Atributos secundarios	28, 29
Aventuras	55
Aventuras y campañas	3
Avvarita	21

B

Bastones	42
Bienvenidos a Ferelden	8
Bomba andante	51
Brazo invernal	51

C

Caballo de monta	45
Caballo de tiro	46
Cálculo de atributos	18, 19
Calendario, El	15
Capilla, La	14
Características de los animales	45
Combate con armas	
a dos manos	36
Combate con armas	
arrojadizas	36
Combate con dos armas	36
Combate con monturas	62
Combate con un arma	36
Combate sin armas	37
Comida, bebida	
y alojamiento	45
Cómo interpretar a un PJ	3

Comunicación	34
Concentraciones	33
Concentraciones de atributos	19
Concentraciones y talentos	33
Concepto del personaje	18
Conceptos básicos	6
Constitución	34
Contactos	37
Contener golpes mortales	60
Contenido de la Caja Básica	2
Creación de personajes	17
Creación de PJ en 8 pasos	17

D

Dado dragón, el	56
Dados	7
Debilidad	52
Defensa y Velocidad	30
Descarga eléctrica	52
Descripciones de armaduras	
y escudos	40
Descripciones de las armas	42
Descripciones de las clases	26
Destreza	34
Detalles de armaduras	
y escudos	40
Detalles de las armas	41
Dificultad de las tiradas	
básicas	56
Dinámica de grupo	5
Divisas	39
Dragon Age: Origins	3

E

Ejemplo de juego	4
Elfo dalishano	21
Elfo de ciudad	22, 23
Elfos	15
Enano de la superficie	23, 24
Enanos	15
Entrenamiento con	
armaduras	37
Entrenamiento con armas	41
Equipo	26
Equipo de aventurero	44
Equitación	37
Erudición	37
Escudo de hechizos	52
Escudos	41
¡Es la era del dragón!	2
Estallido de llamas	52
Exploración	37
Explosión mental	52

F

Ferelden	11
Formato de los hechizos	50
Fuerza	34
Fundamentos	54

G

Glifo de parálisis	53
--------------------	----

Grados de éxito	57
Grupos de armas	28, 29
Guardias grises, Los	7
Guerrero	27

H	
Hachas	42
Halcón	46
Hechizos	51
Hechizos con armadura	48
Hojas ligeras	43
Hojas pesadas	43
Hombre libre de Ferelden	24

I

Infligir daño	60
---------------	----

L

Lanzamiento de hechizos	49
Lanzas	43
Lingüística	37

M

Magia	35, 47
Magia de creación	38
Magia de entropía	38
Magia espiritual	38
Magia primordial	38
Mago	25, 28
Mago de creación	48
Mago de entropía	48
Mago del Círculo	24
Mago equilibrado	48
Mago espiritual	48
Mago primordial	48
Magos y la magia, Los	14
Maldición de vulnerabilidad	53
Mando	38
Montañés avvarita	21
Muerte de personajes	60
Mula	46
Música	38

N

Nobleza, La	12
Nombre del talento	35
Nombres	31
Nombres avvaritas	31
Nombres élficos	31
Nombres enanos	31
Nombres fereldenos	31
Nueve eras, Las	9

O

Objetivos	32
Objetivos y vínculos	32
Ofensiva heroica	53
Pelea	43
Peligros de la magia, Los	47
Percepción	35

Perros	15, 46
Pícaro	29
Plebeyos, Los	13
Potencia mágica	50
Primeros pasos	2
Proezas	61
Proezas básicas	61
Proezas mágicas	50
Proezas mágicas básicas	50
Progresión de niveles	26
Puntos de Maná	48
Puño pétreo	53

Q

¡Que empiece el juego!	62
¿Qué es lo que sé?	11
¿Qué es un juego de rol?	2
“¿Qué haces?”	3
“¿Quién eres?”	3
Quirurgía	38

R

Recuperación de Maná	49
Reglas de juego	54
Rematar al adversario	60
Resolución de acciones	58
Resolución de ataques	60
Robo	38

S

Salud inicial	28, 29
Salud y curación	62
Sanar	53
Subida de nivel	26

T

Talentos	35
Tiempo de acción	57
Tiempo narrativo	57
Tipos de tiradas	55
Tiradas básicas	56
Tiradas de atributo	55
Tiradas enfrentadas	56
Tiradas y tiempo	57
Trasfondos	19

U

Usar mapas y tableros	58
-----------------------	----

V

Velo, El	47
Vida en Ferelden, La	15
Vínculos	32
Virote arcano	53
Voluntad	35
Voluta de hechizos	53

Y

¿Y ahora qué?	7
---------------	---

DRAGON AGE™

NOMBRE _____

TRASFONDO _____

EDAD _____ SEXO _____

ASPECTO	RASGOS DISTINTIVOS
ALTURA _____	
PESO _____	

VELOCIDAD	DEFENSA	ARMADURA	SALUD
PA			

TIPO DE ARMADURA	
ASTUCIA	
CONCENTRACIONES	

COMUNICACIÓN	
CONCENTRACIONES	
CONSTITUCIÓN	
CONCENTRACIONES	

DESTREZA	
CONCENTRACIONES	
FUERZA	
CONCENTRACIONES	

MAGIA	
CONCENTRACIONES	
PERCEPCIÓN	
CONCENTRACIONES	

VOLUNTAD	
CONCENTRACIONES	

CLASE



PUNTOS DE EXPERIENCIA

ARMA

ATAQUE

DANÓ

GRUPOS DE ARMAS Y NOTAS

APTITUDES DE CLASE Y HECHIZOS



TALENTOS E IDIOMAS

EQUIPO Y DINERO

CONCEPTO, OBJETIVO Y VÍNCULOS



DRAGON AGE™

¡UNA NUEVA ERA EN LOS JUEGOS DE FANTASÍA!



Han transcurrido cientos de años desde que la última Ruina asoló Thedas. Muchos creen que no volverá a ocurrir, que la Era del Dragón tocará a su fin sin que vuelva a despertar una maldad semejante. Pero se equivocan, pues los engendros tenebrosos ya están movilizándose de nuevo en las entrañas de la tierra. La llegada de un nuevo archidemonio y la Ruina que trae consigo amenazan con desolar la tierra y oscurecer el cielo. Las naciones de Thedas necesitan una nueva generación de héroes, ¿pero quién responderá a este llamamiento?

Bienvenido a *Dragon Age*, un juego de rol de aventuras en un mundo de fantasía oscura, ideado para grupos de 2 a 6 jugadores mayores de 14 años. En *Dragon Age*, tus amigos y tú asumiréis el papel de guerreros, magos y pícaros en el mundo de Thedas y trataréis de labrarlos una reputación derrotando a siniestros enemigos y superando retos mortales. 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. Se trata de un juego a la vieja usanza en el que vosotros mismos creáis la historia y el único límite para la acción es vuestra propia imaginación.

La Caja Básica de *Dragon Age* incluye todo lo necesario para jugar:

- Un *Manual del Jugador* de 64 páginas con una introducción a los juegos de rol, trasfondo sobre las tierras de Thedas y la nación de Ferelden, una guía completa para la creación de personajes, reglas para talentos y clases, fundamentos de magia y las reglas del juego.
- Un *Manual del DJ* de 64 páginas con una exposición de la indispensable labor del Director de Juego, consejos sobre el arte de dirigir partidas, reglas de juego avanzadas y una aventura introductoria que sumergirá de lleno a los jugadores en el mundo de *Dragon Age*.
- Un detallado mapa desplegable de la nación de Ferelden, la ambientación inicial de *Dragon Age*.
- 3 dados de seis caras.

El juego de rol de *Dragon Age* es el punto de partida ideal para conocer los juegos de rol. El sistema básico es muy sencillo y divertido; incluye un innovador sistema de proezas que asegura la tensión y la emoción del combate y la magia. Queda con tus amigos, coged unos cuantos dados y preparaos para entrar en un mundo de héroes y villanos, de caballeros y engendros tenebrosos, de necrófagos y demonios... ¡el mundo de *Dragon Age*!



edge

WWW.EDGEENT.COM

BIOWARE™

age
adventure game engine

Dragon Age, el logotipo de Dragon Age, BioWare y el logotipo de BioWare son marcas registradas o comerciales de EA International (Studio and Publishing) Ltd, en los Estados Unidos, Canadá y otros países. Green Ronin, el Adventure Game Engine y sus respectivos logotipos son marcas comerciales de Green Ronin Publishing, LLC. Publicado en España por Edge Entertainment. Todos los derechos reservados.

DRAGON AGE - CAJA BÁSICA EDG2801

ISBN: 978-84-15334-10-1

EAN 13



DRAGON AGE