

The Dark Eye

DRAKENSANG



MANUAL

ÍNDICE

- 3 THE DARK EYE
Información básica
- 4 BREVE HISTORIA DEL JUEGO DE MESA
- 5 UNA GRAN VARIEDAD DE FORMATOS IMPRESOS
Libros de reglas y novelas
- 6 AVENTURIA
Datos útiles sobre el continente
- 7 DRAKENSANG
Los 10 puntos clave
- 8 REGLAS DEL JUEGO DE MESA
Los dados de 20 caras y su uso en Drakensang
- 10 CREACIÓN DE PERSONAJES
Atributos y talentos
- 12 CREACIÓN DE PERSONAJES
Los hechizos
- 13 LA HISTORIA DE DRAKENSANG
Todo comenzó con la carta de un amigo
- 14 DRAKENSANG EN IMÁGENES
- 16 EL MUNDO DE DRAKENSANG
Algunas pinceladas sobre Drakensang
- 20 LA HOSPITALIDAD DE AVENTURIA
Las tabernas, los talentos callejeros y el significado de la cerveza
- 21 DE VIAJE POR AVENTURIA
Extracto del diario de misiones
- 22 DRAKENSANG
Clases y especialidades
- 24 LOS PERSONAJES DE DRAKENSANG
Personajes populares de Aventuria
- 25 DRAKENSANG Y EL ARTE DE LA GUERRA
Arsenal
- 27 LOS ENEMIGOS DE DRAKENSANG
Los monstruos y otras temibles criaturas
- 29 DRAKENSANG
Un ambientación de lujo
- 30 EL DESARROLLADOR
Radon Labs / dtp
- 31 DRAKENSANG
Una edición de lujo

THE DARK EYE

INFORMACIÓN BÁSICA

The Dark Eye (TDE) es el juego de rol más popular de Alemania; el universo de Aventuria no ha parado de crecer desde su creación en 1984.

Son ya millones los jugadores que se han sumergido en el mundo de fantasía medieval de Aventuria. Desde la concepción del juego, numerosas generaciones de magos, guerreros, elfos y otras criaturas fantásticas han guiado a su “héroe” (el alter ego del jugador en el juego) por numerosas y arriesgadas aventuras.



The Dark Eye comenzó siendo un juego de rol de mesa que se desarrollaba sobre un tablero y con escasa o ninguna ayuda técnica. Hasta el momento se han vendido más de 5 millones de unidades en ese formato. El mundo, con sus héroes y monstruos, se desarrolla exclusivamente con la imaginación del jugador, las descripciones e ilustraciones y las hojas de cada personaje, que se van actualizando a medida que

avanza el juego. Un grupo de jugadores de rol está compuesto por un ‘master’ (GM), que es la persona que dirige el juego y actúa de árbitro en las decisiones difíciles; y un grupo de héroes (jugadores) que van superando los diversos desafíos que el “master” les propone durante la aventura.

Videojuegos

• Más de 2,7 millones de copias vendidas en todo el mundo

Con el paso de los años, TDE ha crecido en torno a multitud de formatos (novelas, audiolibros, videojuegos...) con un total que supera los 1.000 productos. Algunos de los juegos lanzados en los noventa, como la trilogía “Northland Trilogy” compuesta por “The Blade of Destiny”, “Star Trail” y “Shadows over Riva”, tuvieron un gran éxito con más de 2,7 millones de copias vendidas en más de 15 países. De hecho, se trata de una trilogía que sigue gozando hoy en día de una gran consideración entre la comunidad de jugadores de rol.

Datos de ventas de “The Dark Eye”

- Más de 5 millones de unidades vendidas entre reglas básicas, aventuras y set de expansiones.
- Más de 1,6 millones de novelas vendidas.

Versiónes localizadas de The Dark Eye

- Die Schwarze Auge (versión original), para Alemania, Austria y Suiza
- The Dark Eye, para EE.UU, Canadá y el Reino Unido
- L’Oeil Noir, para Francia
- Uno Sguardo nel Buio, para Italia
- The Dark Eye, para España
- Het Oog des Meesters, para los Países Bajos.

Franquicia “The Dark Eye”

- “Heraldo de Aventuria” (título original: “Aventurischer Bote”): periódico bimensual para usuarios del juego de mesa
- 3 videojuegos para PC (anteriores a Drakensang)
- 16 videojuegos para móviles
- 5 juegos de mesa y de cartas
- 6 audiolibros y 3 CD de música
- Más de 600 miniaturas para los juegos de mesa

Historia

1984: Ulrico Kiesow crea *The Dark Eye* (1ª edición).

1988: 2ª edición.

1993: 3ª edición.

Lanzamiento de los videojuegos *Realms of Arkania*.

Lanzamiento de *Blade of Destiny* en alemán e inglés por Attic Entertainment Software y Sir-Tech.

1994: Lanzamiento en alemán e inglés de *Realms of Arkania: Star Trail*.

1996: Lanzamiento en alemán de *Realms of Arkania: Shadows over Riva*.

1997: Lanzamiento en inglés de *Realms of Arkania: Shadows over Riva*.

2001: 4ª edición.

2003: Se publica la 4ª edición en inglés.

2006: Edición 4.1.

2009: Lanzamiento internacional del videojuego *The Dark Eye: Drakensang*.

BREVE HISTORIA DEL JUEGO DE MESA

La primera edición de *The Dark Eye* (título original: *Das Schwarze Auge*) salió al mercado en 1984 y no tardó en convertirse en el juego de rol con más éxito de Alemania, superando incluso a “*Dungeons & Dragons*”. Años de documentación han dado como resultado un juego repleto de detalles. La cuarta y última edición de *The Dark Eye* se lanzó en 2002 y fue la primera que se publicó en inglés (octubre de 2003).

El mundo del juego se presentó al mercado anglosajón mediante una serie de videojuegos y varias novelas con el nombre de *Realms of Arkania*.

Premios

- 24 premios internacionales
- Mejor juego de rol en 1994 en EE.UU
- German Developer Award 2004 y 2005
- Juego del año 2005
- Mejor juego para móviles en 2004
- Mejor juego de rol para móviles en 2005



UNA GRAN VARIEDAD DE FORMATOS IMPRESOS

LIBROS DE REGLAS Y NOVELAS



The Dark Eye

El sistema de juego de lápiz y papel de The Dark Eye consiste en un set básico que contiene todo lo que se necesita para las primeras aventuras en el mundo de Aventuria, además de dos módulos de aventura. Este sistema contempla la posibilidad de jugar solo o en equipo. Hasta el momento se han publicado cuatro ediciones de las reglas, acompañadas por 150 módulos de aventuras y una gran variedad de materiales adicionales.

El diseño modular del juego permite integrar de una forma sencilla los diferentes sets de expansión del juego, los cuales proporcionan una gran cantidad de información sobre el mundo de TDE. Esto hace que puedas ampliar tu experiencia con nuevas reglas, tipos de héroes, criaturas, objetos, hechizos y religiones.

Además de las reglas y los módulos de aventuras, se han publicado más de 100 novelas relacionadas con el universo de The Dark Eye. Escritas por los creadores de The Dark Eye y otros escritores de ficción (como Wolfgang Hohibein y Bernhard Hennen), algunas de las novelas también están disponibles en formato de audiolibro.

La historia de Drakensang la escribieron los autores de TDE Mark Wachholz, Anton Weste, Momo Evers y el Dr. Stefan Blanck.



AVENTURIA

DATOS ÚTILES SOBRE EL CONTINENTE

Aventuria es un gran continente con unas distancias máximas de 3.000 millas de Norte a Sur y 2.000 millas de Oeste a Este. Hacia el Sur, la masa terrestre se va estrechando hasta perderse en el Mar del Sur.

Avanzando hacia el Sur desde los extremos helados del Norte de Aventuria, el clima se va haciendo más cálido a medida que uno se acerca a las suaves estepas del Norte con sus despejados bosques y colinas. Los profundos bosques de los elfos quedan algunas millas al sur en una región llamada Elvenlands.

Al Oeste de Elvenlands se halla el reino de Thorwal, cuyo pueblo es famoso por su talante festivo y guerrero. También muy cerca se encuentra Orkland, cuyos habitantes son considerados una lacra para sus vecinos. Y por último, al Este se encuentra Bornland, cuyos habitantes luchan por recuperar su independencia...

El Reino Medio domina la parte central de Aventuria. Se trata de un imperio feudal gobernado por un emperador. Con sus numerosas provincias, el Reino Medio es la región con mayor diversidad cultural del continente, con un próspero comercio, unos campos muy fértiles y un profundo respeto por los Doce Dioses.

Al sur del Reino Medio se encuentra el Califato del Desierto del Khom. Hace doscientos cincuenta años, en el Oasis de Keft, en medio del calor abrasador del desierto, el dios Rastullah se apareció al pueblo de Novadi y anunció los 99 mandamientos.

1. El auténtico rol ha vuelto

Drakensang recupera y pone al día la esencia de los clásicos del rol. Una historia apasionante, una ambientación increíble, unos personajes ricos en matices y un sistema de juego que evoluciona de acuerdo a las decisiones del jugador.

2. Una saga con 5 millones de seguidores

Secretos, intrigas, venganzas... La historia está inspirada en "The Dark Eye", un universo que ha cautivado a más de cinco millones de seguidores en todo el mundo y ha permitido crear un juego de rol de una profundidad colosal.

3. Tu personaje es realmente único

Guerrero, mago, explorador... Elige tu rol y personaliza tu héroe hasta el más mínimo detalle. La experiencia de juego y la resolución de los desafíos se adaptarán a tu elección.

4. La fuerza del equipo

Diplomacia o combate, magia o destreza... ¿Por qué elegir cuando puedes tenerlo todo? Forma equipo con cuatro compañeros de viaje y utiliza sus habilidades y poderes para hacer frente a desafíos cada vez mayores.

5. Forja tus propias armas

La artesanía te permite crear tus propias armas y objetos si no te es suficiente con los más de 500 armas, armaduras, amuletos y pociones que te ofrece el juego. Explora, comercia y combate para conseguir los más poderosos.

6. Un universo por descubrir

Cumbres heladas, inmensas mazmorras, fortalezas inexpugnables, cataratas de fuego... Un mundo fantástico en el que desde una conversación en una concurrida taberna hasta una pequeña e insignificante planta pueden salvarte la vida.

7. Más de 300 personajes cobran vida en el juego

Alquimistas, mercenarios, no muertos, amazonas, nigromantes, reinas y reyes, brujas, mercaderes, doncellas, bandidos... Cada uno con una personalidad rica en matices. Crea alianzas o enfréntate a ellos.

8. Elige tu táctica en cada combate

Golems, apoyados por una horda de orcos, avanzan por la estepa helada. Ahora es tu turno. Cada batalla es diferente y la victoria te exige elegir la táctica que mejor aproveche la fuerza combinada de todo tu equipo.

9. La magia está de tu lado

Lanza bolas de fuego, invoca aliados desde el plano mágico, engaña a tus enemigos con ilusiones, convoca espíritus de fuego, levanta a los muertos de sus tumbas para que luchen a tu lado...

10. Enemigos colosales

La hidra de tres cabezas, el dragón de fuego, ogros y arañas gigantes... Pon a prueba tus habilidades especiales como la Barrera de espadas o el Golpe maestro para hacer frente a los enemigos más temibles.

DRAKENSANG

LOS 10 PUNTOS CLAVE

Aventuria es un país vivo en el que siempre está ocurriendo algo: se libran batallas épicas, se coronan reyes, se consagran austeros templos para los dioses y se emprenden

expediciones con mayor o menor éxito. El asesinato, el robo, la traición, el amor, el nacimiento y la muerte forman parte de la vida diaria de este rico mundo de fantasía.



REGLAS DEL JUEGO DE MESA

LOS DADOS DE 20 CARAS
Y SU USO EN DRakensang

Drakensang es un juego de rol en equipo basado en las reglas del juego de mesa The Dark Eye. El juego recrea de una manera muy fiel el mundo de Aventuria y se enriquece con los detalles de TDE.

Las partidas de rol de lápiz y papel se juegan usando extensos sistemas de reglas que ofrecen detalladas descripciones sobre el mundo fantástico, cómo funciona y cómo se mueven sus héroes en él.

Los dados son el centro del juego. Se usan para comprobar la habilidad de un jugador a la hora de realizar una determinada acción. El resultado individual es una medida que indica cómo de bien o mal lo ha hecho el jugador.

Ya estés realizando un ataque, defendiéndote de un ataque enemigo, lanzando un hechizo o cargando una ballesta, todas tus acciones se reflejarán en los dados. Los dados también deciden si un jugador puede o no utilizar ciertos talentos como forzar cerraduras, seducir o tender trampas. Para superar una prueba deberás sacar un número mayor o menor que una determinada cifra.

Para hacer la experiencia de juego más impredecible y emocionante, The Dark Eye utiliza un dado de 20 caras.

Usando varios dados a la vez y sumando los puntos, se crean situaciones inesperadas y llenas de sorpresas.

Ejemplo: para descender de una almena en plena huida y entre una lluvia de flechas enemigas el jugador debe tirar $3d20+10$ (3 dados de 20 caras y sumarle 10). El resultado decidirá si se despeña por la almena o consigue escapar airoso.



La creación de personajes

La creación de personajes también sigue las reglas de TDE. La selección de clases se puso en práctica de acuerdo con los requisitos especiales de un videojuego: TDE ofrece una gran diversidad de clases de personajes y especialidades cuya existencia cobra sentido en un sistema de juego de mesa. Sin embargo, para el ordenador las reglas son diferentes.

Interpretación genuina de las reglas originales

La mayoría de las reglas de TDE se transfirieron a Drakensang. Para garantizar el correcto devenir del juego, algunas reglas se adaptaron y se ajustaron de forma que quedasen plenamente integradas en el juego.

Cualquier clase tiene que tener sentido de principio a fin y tiene que estar alineado con clases, valores y talentos. Existen 20 personajes diferentes en Drakensang, entre ellos los más interesantes son los del universo TDE, como los zapadores, los thorwalianos y las amazonas.

La prioridad era aplicar las reglas de la forma más fiel posible. Para asegurar un escenario auténtico y unos personajes genuinos, en el proceso de desarrollo se involucró a los ilustradores y autores de TDE.

CO: CL: IN: CH: DE: AG: CR:

The Dark Eye CHARACTER SHEET

NAME	SEX
RACE	AGE
CULTURE	HEIGHT
PROFESSION	WEIGHT
RANK	APPEARANCE
SIBLINGS	

ATTRIBUTES

COURAGE	VITALITY	ADVANTAGES	
CLEVERNESS	ENDURANCE		
INTUITION	RESISTANCE TO MAGIC		
CHARISMA	ASTRAL ENERGY		
DEXTERITY	ADVENTURE POINTS		
AGILITY	AP-CREDIT		
CONSTITUTION	LEVEL		
STRENGTH	SOCIAL STANDING		
			DISADVANTAGES

BASE ATTACK VALUE: BASE PARRY VALUE: BASE RANGED VALUE: BASE INITIATIVE VALUE:

VITALITY	SPECIAL COMBAT SKILLS / SPECIAL MOVES
ENDURANCE	
INITIATIVE	
ASTRAL ENERGY	
WOUNDS	

WEAPONS

WEAPON	TYPE/AEC	DC	HP	HP/ST	INI	WM	AV	PV	HP	BREAK POINT

RANGED WEAPONS

WEAPON	TYPE/AEC	HP	RANGE BARDS	HP/RANGE	AV	NUMBER OF MISSILES

ARMOR

ARMOR	AR	LEG	SP

SHIELD / PARRYING

SHIELD	TYPE	INI	WM

CREACIÓN DE PERSONAJES

ATRIBUTOS Y TALENTOS

Los héroes ganan experiencia con cada aventura que consiguen resolver con éxito, un aspecto básico de los juegos de rol también aplicable a *The Dark Eye*. Los rasgos básicos de un héroe vienen descritos por sus 'atributos' (destreza, fuerza, carisma, etc.) y 'talentos' (supervivencia, palabrería, seducción, etc.). El valor numérico asignado a un determinado atributo o talento expresa las aptitudes de un héroe en esa área determinada, mientras que el rendimiento general de un héroe se expresa por su 'nivel'.

Los héroes reciben puntos por resolver con éxito las misiones, derrotar monstruos o llevar a cabo actos valerosos. A medida que acumulan puntos pueden ir pasando de nivel a la vez que aumenta su poder y su fama.

En *Drakensang*, a diferencia de muchos otros juegos de rol, podrás mejorar tus habilidades gastando tus puntos en cualquier momento del juego, no sólo al subir de nivel. También puedes mejorar las aptitudes de los demás miembros de tu equipo. Todos los miembros de un equipo reciben la misma cantidad de puntos.

Atributos: ejemplos

Fuerza – Mide el poder físico de un héroe. Se utiliza para calcular su vitalidad y valor de ataque en combate.

Destreza – Mide la habilidad física de un héroe, especialmente la coordinación entre sus manos y sus ojos. Cuando se necesita una mano delicada para solucionar un problema o sortear una dificultad, los jugadores tendrán que pasar una 'prueba de destreza'.

Carisma – Representa la impresión que causan la apariencia física y la personalidad de un héroe en los demás personajes. Se trata de un factor fundamental a la hora de conversar y extraer información.





Existen seis categorías de talentos: talentos de combate, talentos físicos, talentos sociales, talentos naturales, talentos de conocimiento y talentos artesanos.

Talentos: ejemplos



Cerraduras – Cofres con tesoros, puertas, trampillas... no se resistirán ante aquellos jugadores que asignen a este talento una alta puntuación.



Hurto – Representa la capacidad de un héroe para robar. Los jugadores con una baja puntuación de este talento corren el riesgo de no superar una prueba y ser descubiertos por sus potenciales víctimas.



Botánica – Los héroes familiarizados con la botánica son capaces de reconocer plantas muy útiles y venenosas. Los héroes mejor dotados sabrán recolectar plantas, frutas y semillas más delicadas que podrán vender o usar para hacer pociones.



Arquería – Con este talento, un héroe puede construirse sus propios arcos, ballestas y proyectiles con distintos elementos que puede comprar o encontrarse durante sus aventuras.



Palabrería – Este talento permite al héroe deslumbrar a la gente con un aluvión de palabras y (al menos de forma temporal) convencerles de sus propias ideas.



Seducción – Este talento determina el magnetismo de un héroe hacia el sexo opuesto. Una prueba superada de este talento indica que la 'víctima' de la seducción se sentirá atraída por el héroe. Los detalles adicionales y lo que la persona seducida querrá hacer por el héroe depende de cada situación concreta.

CREACIÓN DE PERSONAJES

LOS HECHIZOS

Se ha comprobado que en el pasado un hechizo utilizado en el momento adecuado podía cambiar el curso de la historia de Aventuria, condenar a reinos enteros o sembrar la muerte y la locura entre sus habitantes. Sin embargo, la magia también puede salvar a personas con heridas mortales, desenterrar tradiciones olvidadas y proteger a humanos y animales de horribles demonios. El dominio de la magia requiere un alto grado de autodisciplina y muchos años de estudio, de lo contrario uno podría sucumbir a los caprichos de las artes arcanas.

Hechizos: ejemplos



Luz en la oscuridad – Como su propio nombre indica, este clásico de Aventuria sirve para dar luz a los lugares oscuros mediante una gran bola de luz que puede usarse para explorar cuevas, por ejemplo.



Sueño eterno – Este hechizo consigue dejar completamente dormida a una o varias criaturas. La víctima se despertará si se la ataca o se la zarandea.



Rayo cegador – Este hechizo paraliza a su víctima mediante una gran nube de relámpagos.



Fortaleza corporal – Crea una armadura mágica que protege de sus enemigos a quien la lleva.



Relámpago mortal – El mago conjura un hechizo capaz de traspasar cualquier armadura normal. El daño es 2d6+PF (puntos de fuerza). El número total de PD (puntos de daño) se resta de la vitalidad del objetivo.



Petrificación – El hechicero puede inmovilizar a uno o más enemigos convirtiéndolos en una sustancia tan dura como el diamante.



Ilusión óptica – Mediante este hechizo, el mago crea uno o dos dobles imaginarios de sí mismo que imitan sus movimientos y que se mueven a su alrededor o se fusionan con él, dificultando la labor en combate de su oponente.

LA HISTORIA DE DRAKENSANG

TODO COMENZÓ CON LA CARTA DE UN AMIGO...

Mi fiel camarada

Las circunstancias me obligan a recurrir a ti.

Como sabes, corren tiempos oscuros. Han pasado muchas cosas en los últimos años y me he visto envuelto en asuntos que sólo ahora empiezo a desentrañar. Necesito la ayuda de alguien de fuera, de una cara desconocida para mis enemigos. Sé que puedo contar contigo. Mi casa está en la plaza de Praios, frente al templo, en Ferdok. Que los dioses te acompañen.

Tu viejo amigo, Ardo

Probablemente no podría haber declinado la invitación de un amigo. Sin embargo, el viaje a Ferdok fue mucho más difícil de lo que había imaginado. Tras una serie de misteriosos y cruentos asesinatos, Ferdok había decidido cerrar sus puertas a cualquier forastero, por lo que se había vuelto imposible entrar en la ciudad sin permiso. Por suerte logré convencer a varias personas de mis buenas intenciones y no tardé en conseguir el salvoconducto. Las puertas de Ferdok se abrían ante mis pies.

No obstante, mi gozo duró muy poco, ya que nada más llegar me enteré de que mi amigo Ardo había sido víctima de un espantoso asesinato. Tenía que vengar su muerte, puesto que él me había salvado la vida una vez, por lo que juré no descansar hasta encontrar a su asesino.

Acababa de empezar a investigar la muerte de mi amigo cuando el Oráculo del Templo de Hesinde dispuso que yo había de ser el Paladín de la Cruzada del Dragón, una serie de desafíos llevados a cabo por los seguidores de Hesinde para celebrar los actos sagrados.

Tengo demasiadas preguntas ¡pero juro que encontraré todas las respuestas!



ΔΡΑΚΕΙΣΑΝΘ ΕΠ' ΙΜΑΓΕΝΕΣ





EL MUNDO DE DRAKENSANG

ALGUNAS PINCELADAS SOBRE DRAKENSANG



El Monte Drakensang

El Monte Drakensang se encuentra entre las Montañas del Yunque. En su peligrosa y nevada cima siempre azota un gélido viento que consigue vencer incluso a los más valientes aventureros que intentan alcanzarla. Tendrás que tener mucho cuidado si quieres conquistar este monte.

Ferdok

Todo el mundo es siempre bienvenido a la ciudad de Ferdok. Nuestras cálidas y acogedoras tabernas te invitarán a entrar y a degustar una pinta de nuestra mundialmente famosa cerveza, la Ferdok Ale. Nuestros comerciantes disponen de algunos de los mejores productos de toda Aventuria y el nuevo Templo de Hesinde es simplemente espectacular. ¡Bienvenido, amigo!



El Bosque Tenebroso

Este bosque no es tan idílico como parece a simple vista. Los caminantes

aventureros deberían tener cuidado una vez que entran en él, especialmente a la hora de explorar las Montañas de la Sangre, donde pasan cosas muy extrañas. Y por si esto fuera poco, hay criaturas de almas negras que abordan a los viajeros, incluso hay quien dice haber visto ogros deambulando entre los árboles...

Avestrue

En el camino a Ferdok tienes que pasar por Avestrue, un lugar perfecto entre los prados para descansar del caos de la gran ciudad o después de un largo y cansado viaje.





Moorbridge

La luz le ha dado la espalda a Moorbridge y el frío y húmedo hedor de las ciénagas cercanas está impregnado de un olor a muerte y descomposición. Espesos bancos de niebla cubren el pueblo y putrefactos árboles

ensucian el paisaje. Viajar se hace difícil y los habitantes del pueblo viven atemorizados. Algunos de ellos dicen que Moorbridge está maldito mientras otros incluso aseguran haber visto a la propia muerte...



Grimtooth

Al mirar hacia las montañas, no puede dejar de admirar

el Castillo de

Grimtooth. Se trata de una

inconfundible fortaleza que puede verse incluso desde las distantes montañas Kosh. Los orcos han asediado la fortaleza y un viandante como tú no puede entrar en ella. A no ser que...

Murolosh

Cualquiera que haya estado en Murolosh te dirá que esta ciudad de enanos es sencillamente inolvidable. Fuertes pilares sujetan las interminables cuevas como prueba silenciosa de las faraónicas obras de ingeniería de sus constructores. Si tienes tiempo, no dejes de disfrutar de una copiosa comida, una cerveza negra y la famosa hospitalidad de los enanos.







LA HOSPITALIDAD DE AVENTURIA

LAS TABERNAS, LOS TALENTOS CALLEJEROS
Y EL SIGNIFICADO DE LA CERVEZA



La Espada Mellada

Este encantador lugar se encuentra en pleno centro de Avestrue. Suele ser la taberna elegida para un descanso de camino a Ferdok. Aquí podrás recabar algo de información y conocer al primer miembro de tu equipo: la aguerrida Rhulana.

“Habitantes de Aventuria, todo el que visite Ferdok debería ser amante de la buena cerveza...” Necesitarás algo más que habilidades de lucha en tu viaje por el reino de Kosh. Para poder completar una misión, deberás ser muy espabilado y dominar el arte de engullir una o dos jarras de cerveza de Ferdok mientras extraes información a los lugareños. Si cuentas con cierta facilidad para el trato personal y quieres invitar a un desconocido a una cerveza tendrás la vida mucho más fácil.

La Jarra de Plata

Situada en la plaza de Praios de Ferdok, La Jarra de Plata es una taberna famosa por su gran selección de cervezas y su cuidada higiene.

El Hurón Veloz

Esta taberna es la sede del equipo Imman de Ferdok. Es el lugar perfecto para degustar la famosa cerveza Pale Ale de Ferdok y recientemente fue también el escenario de un cruento crimen.



DE VIAJE POR AVENTURIA

EXTRACTO DEL DIARIO DE MISIONES

La guarida de los ladrones

Según el posadero de "La Espada Mellada", sólo hay un lugar en el que podrían esconderse esos bribones: La Montaña Pelada. Se trata de una meseta rocosa que se halla en las profundidades del Bosque tenebroso, fuera del alcance del Sargento Erland y sus hombres. Pronto sabré si Dranor y la diadema de Salina están ahí también.

Esos ladrones no volverán a molestar a nadie más. También encontré a Dranor y al auténtico culpable del robo, aunque la siniestra figura huyó con el botín. Llegué demasiado tarde para recuperarlo, pero justo a tiempo de salvar la vida de un hombre. Sólo espero que la diadema no fuera muy valiosa...



El mago desaparecido

He oído decir que el famoso mago Rakorium se ha perdido en el Bosque tenebroso. Parece que a sus dos discípulos se les ha ido un poco la mano con la famosa cerveza de Ferdok y no están en condiciones de salir en busca de su maestro...



Les prometí a los discípulos del mago, Rufus y Nottel, que encontraría a su maestro y sin duda he encontrado a un anciano, pero no estoy seguro de que sea el famoso Rakorium. ¡Si realmente es él, este Rakorium está más loco que una cabra!

La carta de recomendación

Por fin tengo la carta de recomendación para Nandor, el oficial de aduanas. De todas formas, tengo la impresión de que volveré a ver al mago y a sus dos discípulos.



DRAKENSANG

CLASES Y ESPECIALIDADES

Occidental

Especialidad: Guerrero

Es el héroe por antonomasia de Drakensang. El guerrero garetiano es la personificación del clásico guerrero. Entrenado en las mejores academias de combate, es experto en el uso de las armas más pesadas y mortíferas.

Puntos fuertes: resistencia
Puntos débiles: pobre defensa contra los hechizos

Thorwaliano

Especialidad: Pirata

Se trata de una figura de culto en el mundo de Aventuria. Con su largo y espeso cabello rubio o pelirrojo, estos robustos habitantes de la costa son fácilmente reconocibles en cualquier pelea de taberna.

Puntos débiles: pobre defensa contra los hechizos

Tulamida

Especialidad: Metamago

Los metamagos son capaces de manipular la matriz mística y se cuentan entre los más poderosos nigromantes de Aventuria.

Puntos fuertes: resistencia a los hechizos
Puntos débiles: pocas habilidades sociales

Enano

Especialidad: Mercenario

Los mercenarios se forman en una academia y aprenden a comerciar en un ejército regular antes de ponerse a vender sus habilidades al mejor postor. Los mercenarios enanos son valientes y se deleitan con la gloria de la batalla, lo que les hace muy populares entre sus clientes.

Puntos fuertes: pueden atacar con las dos manos
Puntos débiles: pocas habilidades sociales





Tulamida

Especialidad: Amazona

La amazona pertenece a una clase de guerreras que han dedicado su vida a la diosa Rondra y que admiran virtudes como la disciplina y la obediencia. Su gran valor no es la fortaleza física sino la agilidad.

Puntos fuertes: combate directo

Puntos débiles: talentos sociales

Elfo

Especialidad: Explorador

El explorador elfo es un superviviente. La magia es su don innato igual que para todos los elfos. Son invencibles con armas como dardos y arcos. Se pasan largas temporadas aislados vagando por zonas deshabitadas para evitar a los humanos.

Puntos fuertes: naturaleza

Puntos débiles: talentos sociales



Occidental

Especialidad: Charlatán

El charlatán no superó el entrenamiento en la escuela de magia y no cuenta con todo el repertorio de un mago. Es un “encantador de serpientes” y muy listo a la hora de utilizar su habilidad. Se distingue por su carisma y sabe cómo defenderse con un estoque.

Puntos fuertes: agilidad

Puntos débiles: torpe fuera de la ciudad

Occidental

Especialidad: Pícaro

El pícaro se crió en los suburbios de la ciudad, que son su mundo. Es un superviviente nato. Tiene una gran habilidad para ganarse a la gente. Sus puntos fuertes son su poder de persuasión y su carisma.

Puntos fuertes: tiene buen aspecto

Puntos débiles: torpe fuera de la ciudad



En Drakensang los jugadores pueden elegir entre un total de 20 arquetipos. Aquí se presentan sólo algunos ejemplos.

LOS PERSONAJES DE DRakensang

PERSONAJES POPULARES DE AVENTURIA

Aventuria está llena de rostros famosos. Los libros de reglas, las novelas y los módulos de aventuras proporcionan suficiente material para enriquecer este mundo fantástico. Los aventureros más osados tendrán la oportunidad de conocer a algunas de las figuras más interesantes del juego mientras viajan por el país realizando sus misiones.

Algunos de estos son viejos conocidos para los jugadores de The Dark Eye ya que aparecen en las distintas aventuras.

El Duque Growin de Ferdok:

Se trata de un aristócrata enano que dirige la próspera ciudad de Ferdok. Es un gran guerrero y un sabio gobernante. A pesar de ser el Duque de Ferdok muestra poco interés por los asuntos relacionados con la nobleza y el protocolo.

Rakorium Muntagonus:

Rakorium es un gran mago, aunque algo excéntrico. Incluso sus amigos más cercanos le consideran un loco. Actualmente está embarcado en una expedición a las Montañas Kosh y podrá serte de gran ayuda.

Gran Inquisidor Da Vanya:

Hombre de gran poder, frío, inflexible y distante. Un cruzado en una lucha contra un enemigo que sólo él parece ver.



DRAKENSANG Y EL ARTE DE LA GUERRA

ARSENAL



Espadas

En esta categoría se incluyen todas las armas de filo de tamaño medio cuya hoja mide las tres cuartas partes de la longitud total del arma. Las espadas se usan para golpear y cortar al enemigo. Los grandes espadachines también saben utilizarlas para bloquear los ataques del enemigo.



Ballestas

Se parecen a los arcos en que basan su fuerza en una cuerda tensa, pero esa es su única similitud. Las ballestas y otras armas similares tienen una empuñadura, un disparador y un sistema de poleas. A diferencia de los arcos, estas armas letales se disparan directamente hacia el objetivo.



Arcos

Los arcos son el arma preferida por los habitantes de las estepas, de los desiertos y bosques. Elfos, orcos, pobladores de las praderas y novadi son muy conocidos por sus arcos. Los tamaños varían desde los más compactos usados por los novadi, hasta los grandes arcos preferidos por los habitantes de las praderas. El dominio de un arco y una flecha requiere cierto entrenamiento.



Armas a distancia

Puñales y dagas son las armas arrojadas más comunes. Sin embargo, no todos los puñales ni todas las dagas son adecuados para un combate a distancia. Sólo las armas muy equilibradas y con empuñadura ligera conseguirán alcanzar a su objetivo. La lanza es una de las armas de caza más usadas en Aventuria y hubo un tiempo en el que se usaba mucho en todos los ejércitos.





Bastones

Pertenecen a esta categoría todas las armas que se usan con una sola mano y que causan daños mediante golpes. Por ejemplo, las hachas con una hoja ancha que causan daños golpeando y cortando, así como las mazas o los martillos. La longitud máxima de estas armas es de un metro y el peso máximo es de tres kilos.



Sables

Se trata de un arma personal elegida por muchos aventureros. Su durabilidad y su hoja curvada de doble filo los convierten en la mejor arma para el combate cuerpo a cuerpo. Debido a la corta longitud de su filo se encuentra, junto con las hachas y los machetes en el grupo de las armas pequeñas.



Espadas de dos manos

Pertenecen a este tipo todas las espadas cuyo peso obliga al guerrero a manejarlas empleando ambas manos. Aunque son armas demoledoras, requieren mayor esfuerzo por parte del guerrero, por lo que los ataques suelen ser más lentos que los realizados con las espadas bastardas.



Escudos

Los escudos se usan para suavizar o detener los ataques del contrario. Están hechos con todo tipo de materiales, desde los más sencillos de madera hasta los escudos de metal con adornos usados por los más consumidos guerreros.




Armas de asta

Estas armas tienen una hoja muy corta y una empuñadura larga. Este tipo de hoja sirve tanto para golpear como para apuñalar. En algunos casos estas armas tienen ganchos para, por ejemplo, tirar al enemigo del caballo.



Armas de esgrima

Son armas de hoja corta que se usan normalmente para apuñalar. A veces tienen empuñaduras ornamentadas o complejas barras protectoras. Son muy elegantes y se consideran un arma muy moderna.



LOS ENEMIGOS DE DRAKENSANG

MONSTRUOS Y OTRAS TEMIBLES CRIATURAS

Linnorm

Es un pariente lejano del dragón aunque mucho más pequeño que éste y con 6 patas. No mide mucho más de 4 metros y vive en ruinas, cuevas y bosques.

Ameba gigante

Esta “bola de sebo andante” prefiere vivir en cuevas oscuras y húmedas. Se trata de una criatura completamente estúpida pero temible porque nunca se rendirá a su víctima una vez que haya decidido atacar.

No muertos

Cadáveres putrefactos de aspecto horrible que han vuelto a la vida. Se mueven con torpeza y sólo disponen de sus manos para atacar (si es que aún las conservan). También pueden transmitir enfermedades espantosas.

Esqueletos

Mediante la nigromancia se puede invocar a esqueletos equipados con objetos de metal y armas.





Ogros

Son el terror de los humanos y los elfos ya que los devoran. Han hecho sufrir mucho a los habitantes de Aventuria en el pasado. Se trata de criaturas siempre hambrientas y torpes que evitan la luz y son vulnerables a las ilusiones y a los ataques con magia.

Goblins

Los goblins tienen una cultura tribal y guerrera. Tan sólo alcanzan una altura de 1,5 metros de altura y tienen un cuerpo fornido con brazos largos y fuertes.

Ratas lobo

Son criaturas peludas que habitan las ruinas desiertas y que a veces se han agrupado para atacar poblaciones.

Orcos

Son los habitantes más infames de Aventuria y pueblan la región del noroeste llamada Orkland. Son más pequeños que los humanos, pero fuertes y temibles en combate.

Trolls

Pertenecen a una de las culturas más antiguas de Aventuria y casi siempre van desarmados. Un troll adulto puede alcanzar hasta los 4 metros de altura. En el campo de batalla suelen empuñar mazas de gran peso.



Banda sonora

El éxito de un juego de rol está en su ambiente, y la música es esencial para conseguir recrearlo. Por este motivo se han dedicado tantos esfuerzos en crear una banda sonora emocionante y envolvente para Drakensang: The Dark Eye.

Radon Labs y dtp encargaron a Dynamedion, un estudio famoso por su música para videojuegos, la creación de la banda sonora de Drakensang. El resultado es simplemente espectacular. La música recuerda obras medievales. Las partituras, instrumentos y melodías corales, asociados a la dramaturgia cinematográfica dotan al videojuego de un ritmo emocionante.

Localización

El proceso de localización de Drakensang ha sido tan colosal como el propio juego:

- *Medio millón de palabras, más que los dos tomos de "Don Quijote de la Mancha".*
- *300 personajes con voz y personalidad propias.*
- *160 horas de estudio de doblaje.*
- *10.000 ficheros tratados en postproducción...*

Para ponerlo en perspectiva, un proceso tres veces más grande que *Runaway 2*, hasta ahora el proyecto de localización más ambicioso jamás realizado en España.

EL DESARROLLADOR

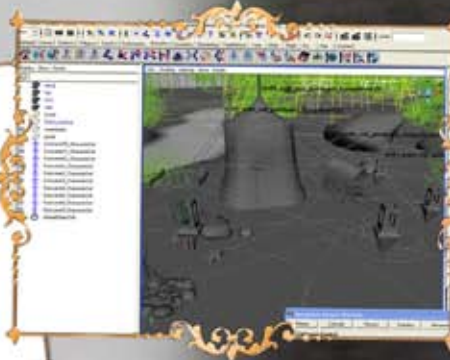
RADON LABS / DTP

El proceso de desarrollo de The Drakensang: Dark Eye ha durado casi tres años. A pesar de haber sido desarrollado en Alemania, el sistema de juego de rol se ha diseñado pensando en los mercados internacionales.

Drakensang fue desarrollado por el prestigioso estudio de desarrollo Radon Labs, fundado en Berlín en 1990. Actualmente posee una segunda sede en Halle y cuenta con 90 empleados.

The Drakensang: Dark Eye se produjo con el generoso apoyo de MDM (fondos capital riesgo) y 40 apasionados jugadores de rol, programadores, diseñadores y artistas gráficos y testadores de los estudios Radon Labs en colaboración con los departamentos de producción, localización y marketing de dtp en Hamburgo.

Se van a lanzar versiones localizadas de Drakensang en Europa, América y Asia.



DRAKENSANG

UNA EDICIÓN DE LUXO



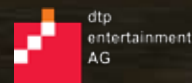
Una edición totalmente en español, que incluye un completo y detallado manual a todo color, y un exclusivo mapa con localizaciones y pistas esenciales para adentrarte con éxito en el mundo fantástico de Aventuria.



Mitteldeutsche
Medienförderung



RADON
LABS



The Dark Eye: Drakensang © 2008 dtp entertainment AG.
Creado y desarrollado por Radon Labs GmbH. Todos los derechos reservados.
The Dark Eye publicado bajo licencia de Chromatrix GmbH.
The Dark Eye es una marca registrada de Significant Fantasy GbR.
Todos los nombres, marcas, marcas registradas y logos pertenecen a sus respectivos propietarios.