

Ágathor

Ingrediente principal

NOSTALGIA

Nostalgia por aquellos días en donde la fantasía no era dominada por elfos afeminados, enanos regordetes y hobbits molestos. Nostalgia por una época anterior a la fantasía urbana, sin vampiros que brillan ni romances sin sentido. Una época salvaje, donde la espada de un hombre era la ley y donde la magia era temida. Una época en que cada día era una lucha por sobrevivir.

Mi juego, aunque será de fantasía no tiene los predominantes elementos tolkenianos, si no tendrá una ambientación Sword & Sorcery. Una ambientación en estos días muy rezagada, casi olvidada.

Este juego tratará de responder la pregunta ¿Qué habría pasado si hubiera estado al lado de Dave Arneson y Gary Gygax al momento de crear D&D?

Ingredientes secundarios



CONTENIDO

INTRODUCCIÓN	2
ÁGATHOR	2
El reino de los reptiles	2
Los hombres-babuino	2
El surgimiento del hombre	3
El Gran Cataclismo	3
Aspecto de Ágathor	3
Fauna	3
PERSONAJES	4
Creación de personaje	4
Atributos	4
Profesiones	5
Habilidades	5
Características secundarias	6
Puntos de Vida	6
Nivel	6
REGLAS	7
Combate	8
Distancia	8
Riesgos	9
EQUIPO	9
Capacidad	9
Dinero	9
Bienes	10
Servicios	10
Armas	10
HECHIZOS	11
Realizar magia	11
Hechizos	12
ENEMIGOS	13
Encuentros	13
Enemigos	13

Ágathor by Aldo Ojeda Campos is licensed under a Creative Commons Attribution-Noncommercial-Share Alike 2.5 México License.



Antes del surgimiento de Atlantis y Lemuria, cuando sólo había un continente en la tierra y dos lunas se elevaban en el cielo, existía una época de héroes y misticismo. Una época salvaje, hogar de civilizaciones ahora olvidadas y criaturas terribles.

INTRODUCCIÓN

Bienvenido a Ágathor, un juego de rol Sword & Sorcery. Aquí dentro todos los días es una lucha por sobrevivir, la espada de un hombre es la ley y la magia es temida. En este juego no encontrarás elfos afeminados ni hobbits molestos. Olvídate de dragones, duendes y orcos y prepárate para introducirte a un mundo feroz, de selvas primigenias habitadas por depredadores prehistóricos. Un mundo de reinos lujuriosos y hechiceros perversos.

Ágathor toma inspiración en cuentos de fantasía heroica. Cuentos protagonizados por Thongor de Lin Carter; Fahrd y el ratonero gris de Fritz Leiber y Kull y Conan de Robert E. Howard. Ambientado en un mundo similar a la Pellucidar de Edgar Rice Burroughs y la tierra moribunda de Jack Vance.

Los jugadores interpretarán a un personaje habitante de Ágathor; un guerrero, ladrón, nómada, noble o hechicero. Aquí, los personajes no tratarán de salvar al mundo de la maldad ni cumplir destinos profetizados. Serán hombres y mujeres en busca de aventuras y dinero. Los tesoros vendrán seguido pero igual de rápido se desvanecerán en medio de bebidas y apuestas. Estos personajes tal vez seguirán su propio código de conducta, incluso algunos los llamarán héroes pero sólo estarán haciendo lo que está bien para ellos y lo que les conviene.

Otro jugador, el Director de Juego, será el encargado de crear las aventuras que vivirán los jugadores. Interpretará a sus enemigos y aliados y describirá los eventos y paisajes.

Para jugar necesitarás dados de todos los lados: d4, d6, d8, d10, d12, d20 (varios de estos estaría mejor) y d100.

ÁGATHOR

Ágathor es el nombre que le daban sus habitantes al único continente que existía en la Tierra antes del Gran Cataclismo. Hace millones de años, el planeta era dominado por reptiles gigantes que ahora conocemos por el nombre de dinosaurios. Pocos lo saben pero entonces había dos lunas en el cielo; la que nosotros conocemos tan bien y una de mucho menor tamaño, llamada la Luna Cornuda, la hermana malvada, adorada por hechiceros nefandos.

La historia de Ágathor se puede dividir en tres períodos. El reino de los reptiles, el reino de los hombres-babuino y el reino de los hombres.

EL REINO DE LOS REPTILES

De entre todos los reptiles del continente único surgió una raza mucho más inteligente, capaz de manipular objetos con sus manos. Estos sáuridos pronto construyendo enormes reinos y ciudades monolíticas, haciendo la guerra entre ellos y cabalgando sobre reptiles gigantes. Unos pocos incluso dominaron la magia. Su reinado duro miles de años, tal vez millones. Durante este tiempo diezmaron a los demás reptiles de su planeta, haciéndolos desaparecer casi por completo. Aún así, su dominio fue superado por una raza emergente.

LOS HOMBRES-BABUINO

Una nueva raza de seres surgió de entre las sombras de los sáuridos. Primates inteligentes, sumamente violentos, llamados a sí mismos mandrul. Estos monos empezaron a hacerle la guerra a los sáuridos, hasta que poco a poco conquistaron sus ciudades, haciéndolos huir a las profundidades de la tierra. Su naturaleza agresiva impidió que prosperaran como los reptiles a los que habían desplazado, decayendo hasta su olvido.

EL SURGIMIENTO DEL HOMBRE

Muchos miles de años duro el planeta en un estado salvaje, habitado sólo por criaturas primitivas. El hombre es una especie nueva en el antiguo continente de Ágathor. Sus ciudades son fortificadas para protegerse de los seres que habitan afuera. Cada una es gobernada por sus propios reyes, cuyo único objetivo parece ser el de realizar la guerra para amasar riquezas.

EL GRAN CATACLISMO

Este gran continente, junto a sus criaturas y reinos, desaparecería con el Gran Cataclismo, cuando la Luna Cornuda cayó sobre la tierra, algunos dicen que bajo la influencia de un poderoso hechizo. Miles de años pasaron antes de que la tierra se recuperara, antes de que surgieran los países míticos de Atlantis, Lemuria y Thule. La magia sería remplazada por la tecnología y la ciencia y muchos miles de años después surgirían Egipto, Babilonia y las civilizaciones de la antigüedad. Todos los secretos, tesoros y criaturas de Ágathor serían olvidados para siempre.

ASPECTO DE ÁGATHOR

Ágathor está dominado principalmente por espesas selvas. Al norte existen extensos pastizales, habitados por pueblos nómadas. Más al norte se encuentra una tierra hostil siempre cubierta por eterna nieve. Al sureste hay grandes desiertos inexplorados. Existen numerosas islas alrededor de Ágathor, ninguna demasiado grande. Algunos dicen que mar adentro se halla otro continente, pero los pocos que han ido en su búsqueda nunca han regresado para contarlo.

La mayoría de las ciudades, construidas con caliza y adornadas con alabastro y mármol, se encuentran fortificadas. Su aspecto es similar a las de Asiria y Sumeria. Algunas ruinas, muy parecidas a las edificaciones de los pueblos mesoamericanos y que datan de las épocas de los sáuridos y hombres-babuino todavía existen, con secretos protegidos por sabrán los dioses qué.

Las mujeres suelen vestir con togas ligeras y muchos hombres visten con paños de lino hasta las rodillas y el torso desnudo. Los guerreros suelen ir al combate igual de descubiertos, algunos se protegen con armaduras de cuero que cubren el torso y la entrepierna, similares a las romanas. Los nómadas del norte visten con pieles de los animales que cazan para protegerse del viento.

Razas

Siendo sinceros, muchos de los autores de Sword & Sorcery eran algo racistas. Distinguían regiones “negras”, “árias” y similares. Ágathor no es así. En una sola ciudad verás toda clase de individuos, de todos los sabores y colores, en todos los estratos sociales y sin distinción alguna.

FAUNA

Ágathor está habitado por muchos animales del pasado terrestre, como leones cavernarios y tigres dientes de sable. Además de enormes cocodrilos y serpientes constrictoras, también habitan gorilas que se dice comen hombres. En los pastizales del norte se pueden ver mamuts y aves gigantes. Criaturas de la época de los sáuridos aún sobreviven, dinosaurios terribles, reptiles voladores y gigantes marinos que destruyen barcos.

Los caballos son desconocidos y no existe animal práctico para montura. Aún así, se habla de un legendario pueblo que cabalga sobre reptiles voladores y en los pueblos del norte unos pocos entrenan aves terrestres con propósitos similares. Se dice también de otras monturas igual de inverosímiles, como leones cavernarios y lobos gigantes. Pueblos del sur utilizan como animales de guerra a los elefantes y rinocerontes.

PERSONAJES

Para poder jugar Ágathor, los jugadores deberán crear al héroe que interpretarán. Cada uno tendrá su hoja de personaje, en la que vendrán indicadas sus capacidades, habilidades y equipo.

CREACIÓN DE PERSONAJE

Para crear un personaje sólo debes seguir unos cuantos pasos, resumidos a continuación.

1. Reparte 15 puntos entre los tres Atributos (Rudeza, Astucia y Maña). El mínimo es 1 y el máximo es 10.
2. Selecciona 2 profesiones para tu personaje.
 - 2.1 Si escogiste las profesiones de Ladrón, Noble o Nómada, marca dos de sus habilidades.
 - 2.2 Si escogiste la profesión de Guerrero, selecciona un arma preferida.
 - 2.3 Si escogiste la profesión de Hechicero, selecciona dos hechizos.
3. Obtén las características secundarias:
 - Iniciativa: el promedio de Astucia y Maña
 - Voluntad: el promedio de Rudeza y Astucia
 - Defensa: el promedio de Rudeza y Maña
4. Anota los Puntos de Vida de tu personaje: 10 + Rudeza
5. Equípalo. Los personajes empiezan con 50 monedas de oro para comprar lo que gusten.

Todos los personajes comienzan en Nivel 1. A lo largo del juego ganarán experiencia e incrementarán su Nivel, aumentando sus habilidades y fuerza.

Los detalles

Una vez creado tu personaje debes darle forma, llenando los detalles. Piensa en cómo se llamará y responde a preguntas como ¿cuál es su personalidad y cómo se comporta con los demás? ¿cómo es su aspecto físico? ¿cuál es su origen? ¿por qué es un Ladrón Noble o un Nómada Hechicero?

ATRIBUTOS

Los Atributos son las características básicas de todo personaje, indican sus capacidades físicas y mentales. Su valor se mide de 1 a 10; el promedio de una persona común es 4 y entre más alto sea, mejor.

ASTUCIA Qué tan inteligente es el personaje. Realiza una tirada de Astucia en acciones donde se requiera pensar, recordar o al socializar con otros personajes.

MAÑA La destreza y coordinación del personaje. Realiza una tirada de Maña cuando tu personaje ejecute acciones que requieren precisión.

RUDEZA Indica la fuerza y músculos de un personaje. Realiza una tirada de Rudeza en acciones que requieren de esfuerzo físico.

BONO DE DAÑO La Rudeza otorga un bono a los ataques físicos sin armas, como golpes y patadas.

Rudeza Bono de Daño

1-6	0
7-8	1
9	2
10	3

PROFESIONES

Las profesiones indican las actividades que realiza el personaje, cuál es su origen y de qué vive cuando no está aventurando. Las profesiones están ligadas a habilidades específicas.

GUERRERO Hombres y mujeres dedicados al campo de batalla, entrenados en el uso de las armas.

ARMA PREFERIDA Los guerreros tienen un arma preferida, un arma en la que se han especializado. Al momento de crear tu personaje, escoge un arma, siempre que ataque con ella, tendrá un +4 en su tirada.

HECHICERO Practicantes de las artes ocultas, capaces de realizar hechizos.

HECHIZOS Al momento de crear tu personaje escoge dos hechizos. Estos hechizos los podrás realizar en cualquier momento.

LADRÓN Expertos en meterse en donde no deben y a tomar lo que no es suyo.

HABILIDADES Al crear tu personaje, marca dos habilidades de las siguientes: Abrir candados, Acrobacias, Sigilo.

NOBLE Príncipes y princesas, adinerados y bien parecidos, dueños de reinos y esclavos. Los nobles son influyentes y cuentan con numerosos contactos importantes.

HABILIDADES Al momento de crear a tu personaje, marca dos habilidades de las siguientes: Comerciar, Conocimientos, Política.

NÓMADA Miembros de un pueblo errante. Sin hogar alguno, pasan toda su vida viajando. Son expertos sobrevivientes de la naturaleza.

HABILIDADES Al momento de crear a tu personaje, marca dos habilidades de las siguientes: Rastrear, Supervivencia, Trato animal.

HABILIDADES

Algunas profesiones te dan acceso a habilidades especiales, actividades en las que el personaje es muy bueno. Las habilidades están relacionadas a un Atributo específico. Cuando una habilidad es “marcada”, siempre que el personaje realice una acción relacionada a ella, obtendrá un +4 en su tirada.

ASTUCIA

COMERCIAR Qué tan bueno es para negociar el personaje. Esta habilidad es un tanto especial, las reglas sobre cómo usarla vienen en el capítulo de Equipo.

CONOCIMIENTOS Lo aprendido y estudiado en libros, utiliza esta habilidad cuando el personaje trate de deducir algo a partir de lo que sabe.

POLÍTICA Al tratar de convencer a una persona por medio de la diplomacia y chantaje, o en una citación tensa, utiliza esta habilidad.

Supervivencia Para buscar refugio y comida en selvas y desiertos se utiliza esta habilidad.

RASTREAR Al seguir las huellas de una presa o detectar algo en ambiente se utiliza esta habilidad.

MAÑA

ABRIR CANDADOS Cuando el personaje intente abrir una puerta o seguro, utiliza esta habilidad.

ACROBACIAS Cuando el personaje brinque ágilmente, trepe por una pared empinada o camine por un precipicio, utiliza esta habilidad.

SIGILO Si el personaje se mueve sigilosamente, tratando de no ser visto, utiliza esta habilidad.

TRATO ANIMAL Para cabalgar, entrenar o dominar a una bestia se utiliza esta habilidad.

CARACTERÍSTICAS SECUNDARIAS

Estos valores se derivan de los Atributos primarios.

INICIATIVA Indica la reacción del personaje y determina el orden en que suceden los turnos en un combate. Se obtiene promediando Astucia y Maña, redondeado arriba.

VOLUNTAD El poder mental del personaje. Se utiliza para realizar hechizos, al resistir efectos mágicos y venenos. Se obtiene promediando Astucia y Rudeza, redondeado arriba.

DEFENSA Se utiliza para resistir daño físico, como ataques y caídas. Se obtiene promediando Maña y Rudeza, redondeando arriba.

PUNTOS DE VIDA

Los Puntos de Vida (PV) indican la capacidad que tiene el personaje de resistir daño. Cuando se recibe cualquier clase de daño, por medio de golpes, caídas, venenos, etc., los PV se reducen temporalmente. Si se llega a 0 Puntos de Vida, el personaje queda inconciente hasta recuperar por lo menos un punto. Si se llega a menos de 0 PV, el personaje muere.

Un personaje comienza el juego con un número de Puntos de Vida igual a 10 + el valor en Rudeza. Cada nuevo Nivel que obtenga el personaje, ganará 5 PV permanentes.

Recuperando Puntos de Vida

Los PV se recuperan con descanso poco a poco hasta alcanzar el valor original. Las primeras cuatro horas de descanso, el personaje recupera 1 Punto de Vida. Las siguientes cuatro horas se recuperarán 2 PV. Esto quiere

decir que después de una noche de descanso total, los personajes recuperan 3 Puntos de Vida.

Hay maneras más inmediatas de curación, como con un hechizo de curación y medicinas.

NIVEL

Al principio del juego, todos los personajes son aventureros novicios. Con el tiempo, irán completando misiones y ganando experiencia. El nivel es una representación de este progreso. Los personajes comienzan el juego en Nivel 1, su experiencia adquirida se mide en Puntos de Experiencia (XP). Al juntar suficientes puntos, los personajes avanzan al siguiente nivel, según lo indicado en la siguiente tabla.

Nivel	Experiencia
1	100
2	200
3	400
4	600
5	900
6	1200
7	1600
8	2000
9	2500
10	3100

Al finalizar cada sesión de juego, los personajes ganarán automáticamente 20 XP. El Director de Juego además repartirá Puntos de Experiencia por derrotar enemigos y cumplir objetivos.

Cuando se gana un nivel, el personaje del jugador recibe ciertos beneficios.

BONO DE NIVEL A todas las tiradas de Atributos, características derivadas y habilidades realizadas por el jugador se le suma el Nivel del personaje. A esto se le llama bono de nivel. Esto quiere decir que todos

los personajes empiezan con un bono de nivel 1, sumando este número al resultado de sus tiradas. Al llegar a Nivel 10, estarán sumando 10 a sus tiradas. Este modificador representa la competencia general del personaje.

PUNTOS DE VIDA Cada vez que el personaje gana un nivel, aumenta en 5 su valor total de Puntos de Vida.

REGLAS

En Ágathor basta con decir que tu personaje hará o dirá tal cosa para hacerlo. Por ejemplo “camino hacia la taberna” y “platico sobre el clima con el cantinero”. Cuando hay un obstáculo sobreponiéndose al personaje, entonces se deberá tirar dados.

Todas las tiradas del juego se centran alrededor una regla básica:

$1d20 + \text{Atributo} + \text{bono de nivel} + \text{cualquier otro modificador vs. Dificultad}$

Esto quiere decir que si estás tratando de realizar una acción en la que puedes fallar, deberás tirar un dado de veinte caras. Al número que resulte de la tirada le sumarás el valor del Atributo o característica secundaria más pertinente. Si posees marcada alguna habilidad relevante, suma además +4. Por último sumarás el Nivel del personaje y cualquier otro modificador relevante que indique el Director de Juego. El resultado final deberás compararlo contra una dificultad. Si éste es igual o mayor a la dificultad, entonces tienes éxito en la acción. En caso contrario, no podrás realizar tu intento.

SEGUNDOS INTENTOS Si el DJ lo permite, el jugador puede nuevamente intentar realizar una acción fallida. En este caso, sufrirá un modificador de -2 en su tirada. Si vuelve a fallar y vuelve a intentarlo, sufrirá un -4, después un -6 y así sucesivamente.

El número a superar en la tirada dependerá de qué tan difícil es una acción. 15 es el valor normal, pero puede ir aumentando.

Dificultad	Acción
15	Normal
20	Difícil
25	Muy difícil
30	Épico
35	Imposible

Acción heroica

Una vez por sesión, el personaje puede realizar una “acción heroica”. El jugador recibirá un +4 en su tirada y realizará +4 puntos de daño en ataques. Esta acción heroica también puede realizarse para ayudar a otro personaje. Quien reciba la ayuda tirará dados como es normal y sumará el +4 otorgado por su compañero, quien deberá narrar cómo lo ayudo.

COMBATE

Los combates siguen la misma regla principal en una serie de tiradas consecutivas, en donde los jugadores describen sus ataques y el director narrará lo que los enemigos hacen. Los combates se desarrollan de la siguiente manera.

Iniciativa

Para determinar en qué orden actuarán los personajes en un combate, todos los involucrados deberán realizar una tirada de Iniciativa. El orden de las acciones seguirá del resultado, de mayor a menor. Si hay algún empate, el que tenga el valor más alto en Iniciativa actuará primero.

Todos los jugadores actuarán en su turno y una vez que todos hayan terminado, una nueva ronda comenzará, siguiendo el mismo orden.

Ataques

Hay dos clases de ataques: cuerpo a cuerpo y de rango.

ATAQUE CUERPO A CUERPO El personaje atacante realizará una tirada de Rudeza contra la tirada de Defensa del atacado. Si el ataque es mayor que la defensa, entonces se tiene éxito y el atacante deberá tirar 1d4 + Bono de daño, por golpear o patear, o el daño del arma. El resultado de esta segunda tirada es restado de los Puntos de Vida del atacado.

ATAQUES DE RANGO Son los realizados desde la distancia, con arcos o armas similares. El sistema es el mismo que en los ataques cuerpo a cuerpo, sólo que el atacante en lugar de realizar una tirada de Rudeza, deberá tirar su Maña contra la tirada de Defensa del atacado.

Las armas de rango tienen un alcance, indicado por su rango, que puede ser corto, medio, y largo. Sólo se pueden atacar objetivos que se encuentren máximo a esa distancia (ver “Distancia”).

ATAQUE CRÍTICO Cuando en el ataque el dado muestra 20, se dice que es un ataque crítico. En ese caso se tirará el daño del arma y el resultado se multiplicará por dos.

DISTANCIA

Las distancias en Ágathor no son una cosa precisa. Las escenas donde ocurre un combate se dividen en zonas. Estas zonas son las diferentes áreas donde está ocurriendo la acción y representan en dónde están ubicados los personajes.

Los personajes dentro de una misma zona pueden interactuar libremente y realizar ataques cuerpo a cuerpo. Si se está en una zona adjunta, entonces es necesario realizar ataque de rango corto. Si hay una zona en medio de dos zonas, se necesita atacar con armas de rango medio. Si se está a tres zonas de distancia, sólo se pueden realizar ataques con armas de rango largo. No se puede realizar ataques de rango dentro de una misma zona.

En su turno, los personajes pueden moverse a otra zona adjunta. Si desean realizar otra acción ese mismo turno, su tirada sufrirá una penalización de -4.

TERRENO DIFÍCIL En algunos terrenos es más difícil atacar, como unas ruinas decrepitas, unas montañas pedregosas. En estos terrenos, las tiradas de ataque sufren una penalización de -2.

OSCURIDAD Cuando se está en un combate de noche, las tiradas de ataque sufren una penalización de -4.

EQUIPO

CAPACIDAD

La capacidad es cuánto puede cargar y traer consigo un personaje. A diferencia de otros juegos, en Ágathor no se mide en peso, si no en su cantidad y tamaño. Aquí no habrá personajes cargando mochilas llenas de armas y tesoros y no tendrás que calcular el peso de los objetos que trae el jugador.

Los objetos se miden en tres tamaños: pequeños, medianos y grandes. Entre más pesado y difícil de cargar sea el objeto, mayor será su tamaño. Los personajes pueden cargar hasta cinco objetos pequeños. Objetos pequeños son, por ejemplo, bolsas con oro, sacos de comida y cueros con agua. Un objeto mediano equivale a dos pequeños y uno grande equivale a tres objetos pequeños. Esto quiere decir que un personaje puede cargar un objeto mediano y uno grande, dos medianos y uno pequeño, uno grande y dos pequeños y cualquier otra combinación.

Los personajes no pueden traer consigo más de estos objetos. Si algo les estorba, entonces deberán tirarlo. En Ágathor los personajes no necesitan cargar numerosas cosas, sólo su arma y un pedernal para prender fuego. Objetos diminutos, demasiado pequeños que fácilmente pueden guardarse entre los pliegues de la ropa, no cuentan para delimitar la capacidad.

DINERO

Las monedas de oro (mo) son las comúnmente usadas en las ciudades de Ágathor para comerciar. Todos los precios en esta guía vienen dados en esta divisa, aunque pueden existir otros sistemas monetarios en reinos lejanos, como monedas de plata, caracoles o piedras semipreciosas.

RIESGOS

No sólo en ataques se puede recibir daño, existen muchos riesgos para la salud del personaje, como caídas, fuego y clima extremo. Ante tales riesgos, el jugador deberá realizar una tirada de Defensa. Si no tiene éxito, el DJ tirará uno o más d4's. El número de dados dependerá de la intensidad del riesgo, de acuerdo a la siguiente tabla.

Intensidad	Dados
Ligera	1
Leve	2
Moderada	3
Grave	4
Severa	5
Muy severa	6
Mortal	7

VENENOS En el caso de los venenos, la tirada que debe realizar el jugador es de Voluntad.

Daño acumulado

En algunos casos, como con enfermedades, venenos o clima extremo, el daño se acumula, por lo que el jugador deberá realizar varias tiradas después de la primera y en cada intento fallido recibirá daño. El número de tiradas podrá ser de 2 a 4, cada hora de juego, o cada día en caso de enfermedades.

Comerciar

Cualquier personaje con la habilidad de Comerciar puede intentar realizar una tirada para disminuir el precio de un objeto a la mitad. La dificultad dependerá del precio, entre más caro sea el objeto, más difícil será regatear por él.

BIENES

Los jugadores empiezan el juego con un cuero con agua, un pedernal y las ropas que llevan puestas, todo lo demás deberán comprarlo. A continuación una lista con los objetos más comunes, su precio y tamaño.

Objeto	Reglas	Precio	Tamaño
Abrigo	+4 contra clima extremo	20mo	Mediano
Cuerda	+2 a acciones de escalar	5mo	Mediano
Carcaj con flechas		10mo	Chico
Manta	Cura +1 PV después de 8 horas de descanso	5mo	Mediano
Emplasto médico	Cura 2 PV	5mo	Chico
Plantas medicinales	Cura 4 PV	10mo	Diminuto

OBJETOS IRRELEVANTES ¿Qué pasa si los jugadores necesitan algo que no está en la lista? ¿un barril, tinta y pergamino o un instrumento musical? ¿Cuánto debe costar? Aquí no se incluirá una lista con objetos normalmente irrelevantes, sólo pregúntate qué tan común es ese objeto y ponle un precio adecuado. Entre más raro y difícil de fabricar sea algo, más dinero costará. Objetos muy comunes cuestan 5mo, objetos más raros pueden llegar a 50mo o incluso más.

SERVICIOS

Posada	Cura +2 PV después de 8 horas de descanso	10mo
Comida		5mo
Bebida en una taberna		5mo
Curandero	Cobra 10mo por PV recuperado.	

ARMAS

Armas cuerpo a cuerpo

Arma	Daño	Precio	Tamaño
Daga	1d4+2	30mo	Pequeño
Espada corta	1d6	20mo	Pequeño
Espada pesada	1d6+2	40mo	Mediano
Hacha	1d8	30mo	Mediano
Martillo de guerra	1d8+2	50mo	Grande

Armas de rango

Arma	Rango	Munición	Daño	Precio	Tamaño
Arco	corto	5	1d8	50mo	Mediano
Arco de caza	medio	5	1d8	60mo	Grande
Ballesta	largo	3	1d10+2	90mo	Mediano

MUNICIÓN Indica cuántos turnos puede dispararse el arma en un combate. Si se dispara una vez más de la indicada, las flechas se acaban y deben comprarse otras.

Armaduras

Armadura	Defensa	Precio	Tamaño
Casco	+1	10mo	Chico
Escudo chico*	+1	10mo	Chico
Escudo grande*	+2	20mo	Mediano
Armadura de cuero	+2	20mo	Mediano
Armadura de metal	+4	40mo	Grande

DEFENSA Indica el bono a la tirada de Defensa del personaje.
* Sólo pueden usarse junto a armas cuerpo a cuerpo, chicas y medianas.

DESGATE Las armas y armaduras se desgastan con el uso. Cuando el jugador obtenga un 1 en su tirada de ataque o defensa, el arma o armadura adquirirá un punto de desgaste. Si se llega a tres puntos de desgaste, se rompe y deja de servir. No se podrán realizar ataques con esa arma y la armadura no otorgará bono a la Defensa.

HECHIZOS

La magia es algo perverso y poderoso, sus principales practicantes son nigromantes con sed de poder. Los hechizos se logran aprender después de años de estudio y se realizan por medio de un esfuerzo de voluntad pura. El personaje agita las manos, dice palabras incoherentes y apunta a su objetivo.

Sólo los jugadores que hayan seleccionado la profesión de Hechicero pueden adquirir dos hechizos al momento de crear su personaje.

REALIZAR MAGIA

Para consumir un hechizo, el jugador debe realizar una tirada exitosa de Voluntad. Si no se especifica, la dificultad de la acción será de 15. Si la acción es fallida, entonces nada pasa.

Cuando el hechicero se enfrenta a otro personaje, ambos deberán tirar su Voluntad. Al igual que con los ataques, el hechicero deberá obtener la tirada más alta para que el efecto tenga lugar.

El rango máximo del hechizo, la distancia a la que tienen que estar los objetivos, dependerá del nivel del personaje, como se muestra a continuación.

Nivel	Rango
1-3	corto
4-6	medio
7+	largo

Los personajes sólo pueden efectuar al día un número de hechizos igual a su Voluntad. Para volver a “recargarse” deben descansar por lo menos 8 horas.

HECHIZOS

CURACIÓN Con una tirada exitosa de Voluntad, el hechicero puede curar heridas de otro personaje. El número de PV que cura es igual a $1d4 + \text{Nivel}$.

ELIMINAR MAGIA El personaje puede eliminar otro efecto mágico que esté en acción. Deberá realizar una tirada contra la Voluntad del hechicero. Si tiene éxito, el efecto termina.

ENCANTAR Existen dos tipos de encantamiento: de objetos y armas. Al encantar un objeto, como un casco o un anillo, éste otorgará un +4 en algún Atributo (Rudeza, Astucia o Maña). Las características secundarias (Iniciativa, Voluntad y Defensa) no se modifican. Cuando se encantan armas, éstas realizarán +3 puntos de daño.

DURACIÓN Un combate

ESCUDO MÁGICO El hechicero otorga un +4 a las tiradas de Defensa del personaje objetivo.

DURACIÓN Un número de rondas igual a la Voluntad del hechicero.

INVOCAR ELEMENTAL El hechicero convoca de otro plano a un elemental de fuego, agua o aire para que combata en lugar suyo. Para invocarlo deberá superar una tirada de Voluntad de dificultad 20. Mientras el elemental esté en el juego, el jugador podrá realizar acciones con el elemental en lugar de su personaje.

ELEMENTAL

ATAQUE Voluntad + Nivel del hechicero

Daño $1d8$

DEFENSA Astucia + Nivel del hechicero

VOLUNTAD Rudeza + Nivel del hechicero

PV $10 + \text{Nivel del hechicero}$

DURACIÓN El elemental desaparece después de un número de rondas igual al Nivel del hechicero.

MALDECIR Si el hechicero tiene éxito contra una tirada de Voluntad del oponente, éste sufrirá -4 en todas sus tiradas.

DURACIÓN Un número de rondas igual al Nivel del hechicero.

MANIPULAR El hechicero controla a un personaje y podrá actuar por él durante el siguiente turno de su víctima. Para lograrlo deberá realizar una tirada exitosa contra la Voluntad del objetivo.

DURACIÓN Un turno.

PETRIFICAR El hechicero deberá realizar una tirada exitosa contra la Voluntad del objetivo. Si tiene éxito, el personaje no puede moverse ni realizar acciones, sólo resistir ataques pasivamente.

DURACIÓN Un número de rondas igual al Nivel del hechicero.

PROTECCIÓN El objetivo tendrá un +4 en sus tiradas contra efectos mágicos y contra el hechizo de Proyectil.

DURACIÓN Un combate

PROYECTIL El hechicero realiza ataques con una bola o rayo de energía mágica. Al igual que con cualquier ataque, la tirada de Voluntad se realiza contra la Defensa del objetivo.

DAÑO $1d4 + \text{Nivel}$.

ENEMIGOS

En sus aventuras, los personajes se encontrarán con muchos adversarios, humanos, sáuridos, criaturas y hechiceros. Los enemigos no tienen niveles, pero al igual que los personajes de los jugadores, cuentan con características (Iniciativa, Ataque, Defensa y Voluntad) cuyo valor el DJ deberá sumar a sus tiradas.

ATAQUES ESPECIALES Algunos enemigos tienen ataques especiales. Estos ataques sólo los pueden realizar un número determinado de veces durante un combate, indicado al lado del nombre del ataque.

HECHIZOS Los enemigos con hechizos siguen las mismas reglas del capítulo de Hechizos.

EQUIPO Si los personajes toman un arma o armadura de un enemigo, se encontrarán con que tiene 1 punto de desgaste, a menos de que esté muy bien cuidada el arma.

EXPERIENCIA Una vez que el enemigo sea derrotado, los jugadores se dividirán la experiencia del enemigo indicada en su perfil.

ENCUENTROS

Para crear un encuentro puedes usar la siguiente fórmula: multiplica el número de jugadores por el factor de encuentro, determinado por el nivel de los personajes. El total es el número de puntos de experiencia de ese encuentro. Selecciona los enemigos y suma su experiencia hasta alcanzar la experiencia del encuentro.

Nivel	Factor de encuentro
1	20
2	25
3	30
4	35
5	40
6	45
7	50
8	55
9	60
10	65

Si ves que a tus jugadores les está costando mucho trabajo terminar los encuentros, reduce el factor de encuentro al del nivel anterior. Si al contrario, tus jugadores terminan los encuentros demasiado rápido, aumenta el factor de encuentro en uno o dos niveles.

ENEMIGOS

ACÓLITO Aprendiz de las artes oscuras.

XP 100

INICIATIVA 8

ATAQUE 5

DEFENSA 8

VOLUNTAD 9

PV 45

HECHIZOS Proyectil (daño 1d4+3), Manipular

EQUIPO Daga ritual (daño 1d4+2), 50mo

ARAÑA GIGANTE Araña del tamaño de un jabalí. Habita en selvas y desiertos.

XP 75

INICIATIVA 9

ATAQUE 8 (daño 1d6)

DEFENSA 9

VOLUNTAD 7

PV 30

ATAQUE ESPECIAL Mordida venenosa 3 (Ataque 8, daño 2d4, daño acumulado 2). Telaraña 3 (ataque 9, inmoviliza por una ronda)

COCODRILO Habitante de ríos, a veces son criados para proteger tesoros y templos.

XP 100

INICIATIVA 9

ATAQUE 10 (daño 1d8+2)

DEFENSA 12

VOLUNTAD 8

PV 40

CONSTRUCTOR GIGANTE Serpiente de más de quince metros de largo, capaz de devorar a un hombre.

XP 90

INICIATIVA 8

ATAQUE 8 (daño 1d8)

DEFENSA 10

VOLUNTAD 9

PV 35

ATAQUE ESPECIAL Constreñir 3 (Ataque 10, daño 1d10+2)

CRIATURA LUNAR Criatura extra-terrenal, se dice que provienen de la Luna Cornuda. Amorfa, con tentáculos en vez de cabeza y alas membranosas. En algunos templos nefandos son adoradas como dioses.

XP 250

INICIATIVA 16

ATAQUE 15 (daño 2d4)

DEFENSA 20

VOLUNTAD 18

PV 90

ATAQUE ESPECIAL Tentáculo venenoso 4 (ataque 15, daño 4d4, daño acumulado 4)

ESPECIAL Volar, la criatura lunar puede desplazarse a otra zona y atacar sin penalización.

DIATRYMA Ave rapaz terrestre de dos metros de altura.

XP 60

INICIATIVA 11

ATAQUE 9 (daño 1d6+1)

DEFENSA 10

VOLUNTAD 8

PV 35

DIENTE DE SABLE El felino más grande que ha visto la tierra, con colmillos de 28cm de largo.

XP 165

INICIATIVA 14

ATAQUE 15 (daño 1d10)

DEFENSA 12

VOLUNTAD 13

PV 55

ATAQUE ESPECIAL Mordida 4 (ataque 16, daño 1d10+2)

GORILA COME-HOMBRES un gorila de enorme tamaño, salvaje y con un apetito voraz por los humanos.

XP 145

INICIATIVA 12

ATAQUE 14 (daño 1d10)

DEFENSA 10

VOLUNTAD 12

PV 60

GUARDIA Como los que se encuentran protegiendo palacios.

XP 40

INICIATIVA 6

ATAQUE 8

DEFENSA 5

VOLUNTAD 5

PV 20

EQUIPO Espada mediana (daño 1d6+1). Armadura de cuero (+1 Defensa).

HECHICERO Maestro de las artes oscuras.

XP 230

INICIATIVA 15

ATAQUE 9

DEFENSA 14

VOLUNTAD 16

PV 90

HECHIZOS PROYECTIL (daño 1d4+5), Maldecir, Petrificar (El DJ puede cambiar estos hechizos por cualquiera encontrado en el capítulo de Hechizos).

EQUIPO Espada mediana (daño 1d6), anillo de oro, túnica roja

LAGARTO TERRIBLE El depredador más grande que ha pisado la tierra. Con una inmensa cabeza llena de colmillos que contrasta con sus diminutas extremidades delanteras.

XP 260

INICIATIVA 15

ATAQUE 18 (daño 1d12+1)

DEFENSA 16

VOLUNTAD 15

PV 100

ATAQUE ESPECIAL Embestida 3 (Ataque 20, daño 2d6)

LEÓN Este depredador no sólo se encuentra en las selvas y desiertos de Ágathor, muchas veces son conservados para proteger palacios.

XP 100

INICIATIVA 12

ATAQUE 10 (daño 1d6+2)

DEFENSA 9

VOLUNTAD 10

PV 40

MANDRUL GUERRERO Hombre-babuino sobreviviente de la segunda época de Ágathor. Aunque se comunican con una lengua gutural y primitiva, los humanos no conocen su idioma.

XP 165

INICIATIVA 14

ATAQUE 14

DEFENSA 13

VOLUNTAD 15

PV 60

Equipo Lanza mediana (daño 1d8), collar de piedras preciosas

MERCENARIO Guerreros sin alineación, trabajando para quien mejor les pague.

XP 95

INICIATIVA 10

ATAQUE 11

DEFENSA 9

VOLUNTAD 12

PV 40

EQUIPO Espada pesada (daño 1d6+2) Armadura de cuero (+1 defensa)

PTERODÓN Reptil volador gigante, con un pico lleno de dientes.

XP 125

INICIATIVA 10

ATAQUE 11 (daño 1d8+2)

DEFENSA 13

VOLUNTAD 10

PV 45

ESPECIAL Volar, el pterodón puede desplazarse a otra zona y atacar sin penalización.

SÁURIDO GUARDIÁN Hombre-reptil sobreviviente de la primer era de Ágathor.

XP 145

INICIATIVA 13

ATAQUE 14

DEFENSA 12

VOLUNTAD 10

PV 50

ATAQUE ESPECIAL Mordida venenosa 2 (Ataque 14, daño 3d4, daño acumulado 2)

EQUIPO ARMADURA (+2 Defensa), macuahuitl mediano (daño 1d8+1)

SÁURIDO SHAMAN Líder religioso de los pocos sáuridos que sobreviven.

XP 195

INICIATIVA 15

ATAQUE 12

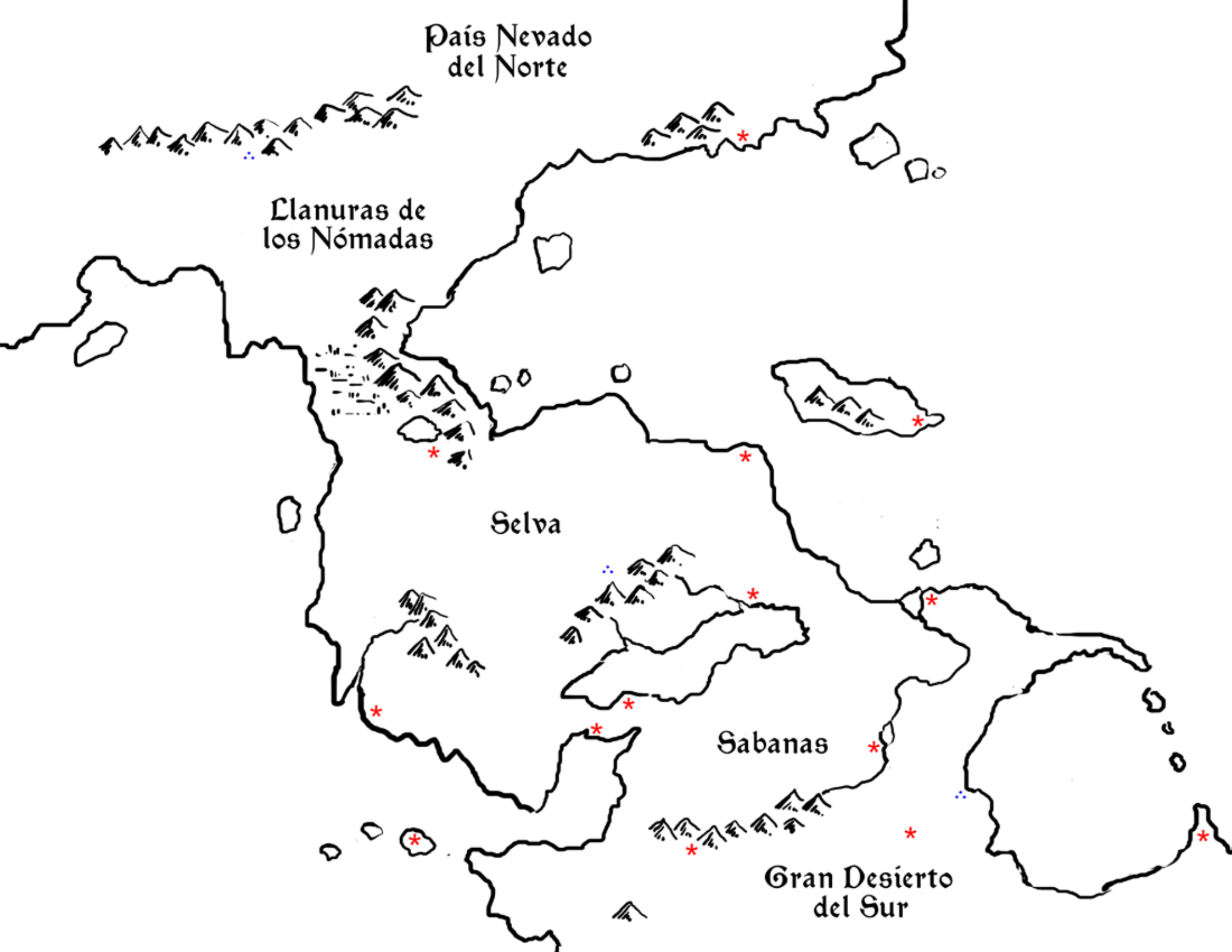
DEFENSA 14

VOLUNTAD 15

PV 65

HECHIZOS Manipular, Escudo mágico, Protección (El DJ puede cambiar estos hechizos por cualquiera encontrado en el capítulo de Hechizos.

EQUIPO macuahuitl mediano (daño 1d8+1)



País Nevado
del Norte

Eranuras de
los Nómadas

Selva

Sabanas

Gran Desierto
del Sur