

DEMOGORGÓN

POR PIRATA NEGRO

ROLERO DE HIERRO 2014

INGREDIENTE PRINCIPAL

EVOLUCIÓN

"Demogorgón" se relaciona con el tema de la evolución, por centrarse en el manejo de un ente con la capacidad para construir y destruir planetas. Su poder es la esencia del cambio y su naturaleza caótica, refleja la existencia de un universo en constante cambio, centrado en la unidad de todo lo existente en un solo ente.

INGREDIENTES SECUNDARIOS

-EVOLUCIÓN SOCIAL

Un personaje: Entre todos los jugadores llevan a un sólo personaje.

-EVOLUCIÓN DE CONTENIDO

Enemigo mío: Los jugadores son los malos y deben encontrar formas de contrarrestar los movimientos de los héroes.

-EVOLUCIÓN DE FORMATO

Trabajo en equipo: Las reglas del juego vienen separadas en fragmentos, y cada jugador es responsable de administrar una parte de las reglas.

CONTENIDOS

LICENCIA..... PAG.4

AGRADECIMIENTOS..... PAG.5

INTRODUCCIÓN..... PAG.6

AVATARES..... PAG.9

REGLAS..... PAG.21

NARRADOR..... PAG.27

ATAQUE A K9..... PAG.30

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10 Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12 Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13 Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14 Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15 COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

AGRADECIMIENTOS

A

MI FAMILIA

La CHANGA

La BANDA

ZACK SMITH

JAMES EDWARD RAGGI IV

VOLTAIRE

INTRODUCCIÓN

Demogorgón fue el demonio encargado de crear la tierra partiendo del esferoide oblato que Demiurgo el eterno Geómetra le entrego, tomando una de las esferas infinitas del recién nacido universo. La creación de Demogorgón despertó el desprecio de sus iguales, quienes criticaban la disparidad del ecosistema y la irracionalidad de la raza humana.

Demiurgo les mostro la espalda, dejando en claro que solo el contaba con la capacidad de generar figuras perfectas y mando a cada uno de los sabios a dormir en la oscuridad, hasta que el tiempo marchitara las obras de todos, brindando así una segunda oportunidad para mejorar sus diseños imperfectos.

Demogorgón oculto durante milenios al interior de un agujero negro, ha perdido su forma original, dividiéndose en Avatares que guardan un solo objetivo, acelerar el honor de las injurias recibidas.

EN OTRAS PALABRAS...

Demogorgón es uno de los primeros sabios, que guarda el deseo de borrar la tierra del plano material. Los personajes ocupan el papel de los Avatares de Demogorgón y se enfocan en hacer uso de sus habilidades para llevar a cabo el labor de su ser unificado.

ESTO ES UN JUEGO DE ROL...

De modo que no tienes por qué asustarte, no te encuentras leyendo el panfleto de algún culto secreto, " Demogorgón" es un juego de rol que puede ser utilizando haciendo uso, únicamente del presente documento, algunos dados, unas cuantas amistades y una persona encargada de ocupar el papel del Narrador.

UN JUEGO DE ROL ES...

Una forma de pasar el tiempo con tus amistades. Los juegos de rol son un hobby que llevan 40 años de existencia y guardan como característica central el uso de la imaginación. Para jugar se necesita de un reglamento, hojas en blanco y dados, monedas o cartas según se indique en las reglas.

Al jugar, existen dos papeles principales, el de personaje y narrador. El papel del narrador es tomado por una sola persona, encargada de presentar la ambientación y describir el mundo, donde los demás jugadores, ocupando el papel de personajes individuales interactúan con el mundo y los personajes no jugadores (pnjs para abreviar) generados por el narrador.

Para saber si los personajes logran sus acciones o planes complejos, existen reglas, que van cambiando en relación al manual y los deseos del grupo de juego.

Existen juegos de rol para casi todo los temas fantásticos existentes, de modo que si deseas jugar a ser un detective, ponerte la capa de superman o viajar por el universo infinito, es seguro que si buscas por la internet, encontraras algún juego de rol que pique tu curiosidad.

Jugar rol es un gran pasatiempo, no pierdas tiempo y ponte a tirar dados con tus mejores amigos como acompañantes en un mundo de aventuras interminables.

Te deseo buenas tiradas.

DEMOGORGÓN ES UN JUEGO DONDE...

Los jugadores ocupan a personajes llamados Avatares, cada Avatar representa una faceta de Demogorgón y modifica las reglas a ser utilizadas durante la partida. De modo que cuando un Avatar sea derrotado, un jugador abandone la partida o un nuevo Avatar se integre a la mitad del juego, será necesario que se retiren o agreguen reglas según corresponda.

El narrador será el encargado de presentar el universo a los Avatares y en especial, se encargara de diseñar los oponentes y retos que tendrán que sopesar los avatares para lograr destruir la tierra.

En la sección centrada en el narrador, se brindarán los consejos y herramientas para diseñar los retos que tendrán que superar los avatares, ya que debido al largo tiempo que Demogorgón lleva dormido, la tierra puede encontrarse ambientada en una etapa de plena decadencia tecnológica o por el contrario, contar con la tecnología para movilizar mechas tan grandes como rascacielos.

Demogorgón ocupa como sistema el D20 bajo la licencia OGL, y utiliza reglas de diversos manuales relacionados con el mismo sistema. Para poder jugar, será necesario que el narrador lea con atención el apartado de reglas, mientras el jugador debe revisar con atención la hoja del avatar que haya seleccionado.

Al utilizar el sistema D20, es recomendable que el grupo de juego cuente al menos con un set de dados compuesto por un dado de veinte caras (1d20), un dado de doce caras (1d12), dos dados de diez caras (1d10 o 1d100), un dado de ocho caras (1d8), el tradicional de seis caras (1d6) y finalmente uno de cuatro caras (1d4).

AVATARES

Los avatares surgen como un resultado del largo sueño que tuvo Demogorgón en el cenozo del agujero negro, a pesar de encontrarse dotado de una esencia superior a todo lo existente, la culpa de saberse imperfecto le llevo a una crisis interna que termino por fragmentar su ser.

El resultado son los avatares, entes dotados de personalidad y poderes peculiares, pero al mismo tiempo poseedores de un lazo, que les permite funcionar como un solo ente, cuando el consenso entre los avatares sucede.

Cada jugador debe seleccionar el Avatar que logre capturar su atención, pero en caso de que se busque acelerar el proceso, se podrá tirar en la siguiente tabla. Solo se repetirá la tirada cuando se obtenga un resultado que haya sido obtenido por otro jugador o en caso de que el Avatar se encuentre actualmente en las manos de otro jugador.

TIRA 1D6	AVATARES
1	ARIOCH
2	CaMazotz
3	Kali
4	NERGAL
5-6	SHAKAK

ARIOCH

"La ESPADA OSCURA, CON EL SACRIFICIO ADECUADO PODRÍA PERDONAR LAS ALAMAS DE LOS DÉBILES"

RABIA: 1D20+5

PV: 20DG (80)

CA: 19

-----MALDICIÓN-----

LAS OCHO

Duración: Desaparecen al entrar en contacto y reaparece en su espalda.

Rango: Toque

Arioch mantiene enterrada en su espalda 7 espadas, que parecen estar fabricadas de piedra pulida. Arioch solo puede realizar un ataque con cada espada por combate (la maldición se recarga, cada 10 minutos en tiempo de juego).

DESORDEN

Cuando impacte una zona, todas las criaturas a 50 metros se pondrán a discutir durante 5d4 rondas.

FILO DE MUERTE

Al impactar, una delgada línea negra genera 80 puntos de daño que pueden repartirse entre criaturas a 50 metros de la zona de impacto.

DESESPERACIÓN

Seres a 50 metros de la zona de impacto tendrán que realizar una tirada de Esperanza CD 16, si fallan abandonaran la zona. El sentimiento dura por 3d4 turnos, durante los cuales las criaturas se acobardaran, se redirán o carecerán de entusiasmo para luchar. Solo tres cuartas partes de las criaturas afectadas, actuaran durante su turno el resto no hará nada.

TERROR

Seres a 50 metros de la zona de impacto tendrán que realizar una tirada de Esperanza CD 18, en caso de fallar, buscarán mantenerse alejados a 100 metros de Ariocho por todos los medios posibles durante 2d6 minutos.

LOCURA

Seres a 50 metros de la zona de impacto cuyo puntos de vida sean menores a 80 quedaran permanentemente dementes.

QUIEBRA ALMAS

Todas las criaturas a 50 metros de la zona de impacto sufren un intenso dolor, que reduce su bono de esperanza en -2. Estos efectos duran por 2d10 turnos.

ROMPE SUEÑOS

Todas las criaturas a 50 metros de la zona de impacto con 8 DG o menos quedarán en estado catatónico durante 1d12+4 turnos.

-----LEY-----

ARIOCH EL SIMULACIONISTA

Con la presencia de Ariocho en el combate las siguientes tácticas de combate se introducen como reglas que afectan a todos los pjs y pnjs.

Ataque de oportunidad: Cualquiera que no se encuentre envuelto en algún combate tiene la oportunidad de atacar gratuitamente a un oponente que le pase a su lado, este ataque es adicional al que puede realizar un personaje en su turno. Si el ataque es exitoso, el oponente recibe el daño y no puede moverse de la posición en la que inicio el ataque de oportunidad.

Agarre: Un personaje puede intentar un agarre contra un oponente que se encuentre adyacente a su posición. Un tirada enfrentada de Rabia vs Esperanza exitosa significa que a logrado agarrar a su oponente. Cuando se encuentren en agarre, tanto el atacante como el defensor mantienen una CA de 10 y ninguno puede moverse de su posición. Para mantener el agarre el atacante debe vencer en tiradas enfrentadas de Rabia contra la Esperanza del defensor. Mientras el defensor no logre liberarse el atacante puede realizar ataques de forma automática contra el defensor.

Trucos-Ataques Vistosos: Declara el tipo de ataque vistoso que se va realizar. Podría ser cualquier cosa, como desarmar a un mecha o aventar un vehículo contra los oponentes. El ataque se realiza con una penalidad de -7.

CAMZOTZ

"VAMPIRO CÓSMICO"

RABIA: 1D20+6

PV: 20D6 (108)

CA: 17

-----MALDICIÓN-----

CAIDA

Duración: 5 turnos al ser activada

Rango: 50 metros

Camazotz extiende sus alas y los sujetos y objetos 50 metros a la redonda salen disparadas hacia los aires. Los seres afectados se elevarán una distancia máxima de 150 metros y se mantendrán suspendidos en el aires durante 5 turnos, luego de eso descenderán para sufrir 20d6 de daño. La maldición podrá ser utilizada 3 veces por partida.

-----LEY-----

AULLIDO QUE DESGARRA EL TIEMPO

Con la presencia de Camazotz, durante cada partida, todos los avatares (incluyendo Camazots), podrá paralizar el tiempo una sola vez con su aullido aterrador. El grito detiene de golpe a todo el universo a un paro total, mientras permite al Avatar que haya realizado el grito, poder moverse libremente. Como el universo no puede quedarse quieto demasiado tiempo. El Avatar cuenta con 1d4+2 turnos para actuar.

KALI

"La FUERZA PURA "

RABIA: 1D20+5

PV: 20D6 (85)

CA: 20

-----MALDICIÓN-----

DESINTEGRAR

Duración: Instantánea

Rango: 150 metros

La maldición rompe los lazos que integran a una criatura u objeto material. Un cubo de 10x10x10 metros queda desintegrado por completo, sin dejar evidencia alguna de su existencia. La maldición podrá ser utilizada 5 veces por partida.

-----LEY-----

Caos Puro

La presencia de Kali en la partida, afecta las reglas que rigen el orden universal, cada vez que Kali lo decida, tendrá que tirar 1d12 y según el resultado obtenido, el efecto indicado se llevara a cabo, en caso de que obtenga el mismo resultado dos veces en una sola partida, la ley de kali se desvanece, reiniciándose hasta la próxima partida.

Los demás avatares cuentan con la posibilidad de utilizar la **LEY "Caos Puro"**, 3 veces por partida.

1- 2 Te das cuenta que en tu mano aparece algún objeto pequeño del tamaño de una rosquilla, el cual tiene relación con la partida, el jugador puede elegir de lo que se trata (por ejemplo una moneda, un microchip, una bala, etc...).

3-Un animal pequeño, por ejemplo un gato, ratón o ave, aparece a tú lado, te rodea, no piensa atacarte.

4- Tu rostro tiene ganas de cambiar, puedes elegir el rostro de alguna bestia u otro ser con el que hayas tenido contacto, solo recuerda avisarle a tus compañeros.

5-7 Alguien que elijas, se resbala o en caso de no contar con extremidades, queda paralizado.

8-Algún objeto que puedes tener a simple vista, se rompe.

9-10 Algo que normalmente no debería hablar, empieza a conversar con el avatar.

11-Algún PNJ amable, extraño, feo o bonito, se junta a tu lado, dispuesto a prestarte ayuda por un combate.

12-Algún oponente de tú elección que puedas observar a simple vista, empieza a hacerse pequeño, (reduce su tamaño, 30 cm cada turno).

NERGAL

"La Mano negra"

RABIA: 1D20+5

PV: 20D6 (84)

CA: 16

-----MALDICIÓN-----

Caos

Duración: Inicia al ser activada

Rango: 50 metros

Nergal entierra su mano en el suelo y la criaturas a rango del impacto, podrán ver el universo con los ojos del gran geómetra, las verdades del universo son demasiado para almas tan imperfectas. La maldición se puede utilizar 5 veces por partida. Las criaturas que fallen su tirada de Esperanza CD 18 (una tirada cada turno) actúan de forma errática según lo que indica la siguiente tabla:

Tira 1d6

- 1 Atacan a un héroe o pñj secundario cercano
- 2 Actúan normalmente
- 3 Tartamudea de forma incoherente
- 4 Durante el turno camina sin rumbo
- 5 Ataca al ente más cercano
- 6 Ataca solo a sus aliados

-----LEY-----

Una vez por partida permites que cada uno de los siguientes efectos sea utilizado por los diferentes Avatares.

Respiro: Recuperas una cuarta parte (redondeada hacia abajo) de tus puntos de vida de forma automática.

Coincidencias favorables: Produces un hecho que afecte la trama. Lo cual activa un suceso favorable para tu avatar. Por ejemplo:

Nergal se encuentra aterrorizando las calles de Nuevo Manhattan, mientras se encuentra viajando directamente a su posición un misil nuclear, el cual cuenta con la fuerza suficiente para desvanecer su cuerpo material por un tiempo largo. Nergal activa su "Coincidencia favorable", observando el misil permite surgir un agujero negro que absorbe al mismo proyectil y deja la ciudad en ruinas antes de llegar a desaparecer.

Crear pnjs secundarios: Introduces a la trama un personajes con un nombre propio, una frase que les describa, 3DG , +3 para sus acciones y que genere 1d12 de daño.

Nergal coloca su mano sobre la frente de un prestigioso científico y al presionar con fuerza, mientras el hombre grita de dolor logra abrir un portal, del cual arranca un gran cerebro flotante listo a servirle.

SHAKAK

**"CONVIERTE LAS MENTES INTESAS Y
BRILLANTES EN ESPACIOS BLANCOS "**

RABIA: 1D20+6

PV: 20DG (61)

CA: 21

-----**MALDICIÓN**-----

LA PALABRA

Duración: Inicia al ser activada

Rango: 50 metros

Shakak abre su boca e infinitos susurros invaden los oídos de cualquier criatura en un rango de 100 metros. Palabras destructoras y canticos carentes de sentido, hacen resonar el plano de lo existente. Haciendo que las criaturas sufran los siguientes efecto en relación a sus DG. La palabra puede ser utilizada una vez por combate.

Efectos por Dados de Golpe:

< 3-----Muere

4-----Paralizado 1d4 turnos

5----- -2 a las acciones, Movimiento -25%

-----LEY-----

VIVENCIAS

Shakak a robado las vivencias, sueños y esperanzas de millones de seres mortales con su sola presencia en el plano material, los conocimientos adquiridos son repartidos de forma similar entre los diferentes Avatares. Cada uno incluyendo a Shakak, debe tirar 3 veces en la siguiente tabla y realizar los cambios en la ficha de Avatar, indicados por cada vivencia. Las tiradas se realizan una vez por campaña por cada Avatar.

Tira 1d100

00-25 *Cuentas con don de mando.*

Una vez por combate puedes brindarle a otro personaje un ataque extra. Si vuelves a sacar este resultado, puedes compartir un ataque extra con dos miembros de tu grupo, una vez por combate. Si te vuelves a sacar de nuevo este resultado, tira para obtener otra vivencia.

26-37 *Cuando pegas se siente.*

+1 al daño, si te sale de nuevo sube a +3, luego si vuelve a salir a +5, si pasa de nuevo +7, y seguirá subiendo si te vuelve a salir.

38-45 *Finalmente !! Un segundo ataque por turno.*

Puedes dividir tu bono de ataque cuerpo a cuerpo como gustes entre tus oponentes y ataques. Obtienes un ataque extra por turno cada vez que te salga de nuevo este resultado, suertudote !!!

46-51 *Te gusta la sangre.*

Obtienes crítico con 19,20. Si sale de nuevo 18,19,20 y así...recuérdaselo al narrador.

52-60 *Eres el fin de todo.*

Cuando generas crítico, multiplicas el daño máximo x2, si sale de nuevo x3, luego x4 y así...

61-70 *Los dioses de la fortuna te sonríen.*

Puedes escapar de la muerte, en un momento de extremo peligro gasta esta vivencia y permite al narrador generar un evento *deus ex machina* que te haga terminar a salvo. Si te vuelve a salir, te ganas otra oportunidad de ser salvado.

71-75 Truco Jedi.

Puedes decir una mentira por partida y automáticamente tendrán que creerte. Si te sale de nuevo, te ganas dos mentiras por partida, si sale de nuevo 3 y etc...

76-82 Estas aprendiendo el lenguaje de las servilletas.

Puedes hacer una pregunta al día a una roca, libro, piso, etc...si te sale de nuevo, puedes hacer otra pregunta y así....

83-84 Cuidate mundo !! me conseguí un tiza.

Puedes invocar un demonio con 10 DG , CA 15 y Destrucción 1d20+1, una vez por campaña. Te servirá solo por 6 días,. Te seguirá siempre que tengas un animal, humano o estructura que pueda poseer.

85 Carga de toro.

En el primer turno de combate (y solo en el primer turno) puedes apostar la cantidad que quieras de puntos de vida, para generarlos como daño. Si tu ataque tiene éxito el daño lo sufre el oponente, si fracasas, pierdes la cantidad apostada de puntos de vida. Si te sacas de nuevo esta tirada, tira para obtener otra vivencia.

86 Estas aprendiendo a escuchar lo que te dice la nada.

Susurra una pregunta y luego de unas pocas horas obtendrás una respuesta. Si te vuelve a salir esto, tira para otra cosa.

87-98 Sabes regresar la fuerza del enemigo a su fuente original....

En el primer turno de un combate, si el enemigo te ataca primero, debes anunciar que “vas a pelear sin pelear”. No podrás atacar en este turno, tú enemigo fallara y recibirá el daño que pretendía producirte. Si te vuelve a salir esto, quiere decir que podrás realizar esta acción en el segundo turno, etc.

99 Firma con sangre!!

Generas un contrato con otro ente o pj, si alguno rompe el contrato, sufrirá 1d20 de daño cada 10 minutos hasta que cumpla o logre cancelar el contrato.

REGLAS

Las tiradas en "Demogorgón" se realizan para saber si los Avatares consiguen realizar con éxito una tarea en donde existe la posibilidad de que fracasen, al ser entes de gran poder, acciones como destruir una puerta de acero o escalar un edificio, no requieren de tirada alguna.

Cuando los Avatares tengan que convencer a una persona ordinaria de servirles no existirá necesidad de tirada, pero cuando busquen amedrentar a un personaje heroico o seducir a un científico afamado, la situación cambia ligeramente y entonces tendrán que superar la clase de dificultad (CD) adecuada.

La CD (Clase de Dificultad) es un numero que simboliza la dificultad para llevar una tarea a cabo, mientras sea de mayor valor, la actividad será más complicada de llevar a cabo. Para superar la CD, simplemente debes superar o igualar el número al sumar el resultado de un dado de 20 caras (1d20), con la habilidad o atributo señalado por el Narrador.

- NORMAL CD 15
- COMPLICADA CD 20
- ABSURDA CD 25

Tanto para realizar las acciones no relacionadas al combate, como las que si lo están, el Avtar cuenta con la Rabia como tipo de tirada, mientras los pnjs secundarios o heroicos, cuentan con la Esperanza para realizar sus respectivas tiradas.

COMBATE

Para iniciar un combate entre dos bandos de intereses opuestos, uno de los jugadores tira 1d6 para representar su bando, el narrador tira 1d6 por parte de los oponentes, el mayor gana la iniciativa, los empates hacen que se repita la tirada. En un turno , es posible moverse y realizar alguna de las siguientes acciones: atacar, moverse por segunda vez, activar una maldición o realizar una acción ajena al combate (ejemplo, abrir una bóveda).

TIRADAS DE ATAQUE

Los ataques se realizan utilizando Rabia y pueden realizarse entre los 0 y 100 metros.

Cuando un Avatar decida realizar un ataque, tendrá que realizar un tirada de rabia y sumar el bono a una tirada con 1d20. Un resultado inferior a la clase de armadura del oponente representa un fallo, pero si el resultado es similar o mayor que su Clase de Armadura (CA), el ataque a resultado exitoso. (Rabia 1d20+ Bono contra CA objetivo).

El daño generado será similar al número obtenido en un ataque exitoso, ejemplo:

Camazotz se encuentra siendo asediado por un torreta laser, y en su turno decide lanzar un grito que desgarre el viento en dirección de la torreta, realiza su tirada de Rabia y obtiene 18. La CA de la torreta es de 15, de modo que el artefacto sufre de modo automático 18 puntos de daño.

Sacar un 20 natural en una tirada de ataque, provoca un éxito automático y genera un crítico, multiplicando x2 el daño generado.

SALUD

Recuperando puntos de vida: Todos los personajes, recuperan todos sus puntos de vida, después de 1 año de reposo total en el vacío espacial. Cuando un Avatar llega a los 0 puntos de vida se desmaterializa y su fuerza cósmica se traslada al vacío espacial en donde tendrá que esperar un año para volver al ataque.

COMUNICACIÓN

Los Avatares son segmentos de la esencia de un solo Sabio, de modo que podrán comunicarse de forma libre todo el tiempo, pero al mismo tiempo podrán guardar agendas propias y compartir opiniones diferentes, debido a la paulatina pérdida de cordura que sufrió el propio Demogorgón a través de las eras.

MOVIMIENTO Y RANGOS

Los Avateres se mueven 50 metros por turno.

TAMAÑO

Los Avatares pueden modificar su tamaño entre los 2 y 20 metros según deseen.

EQUIPO

Los Avatares pueden elegir con cualquier tipo de ropaje u arma que sienta sirva para representar su poder, sin que modifica la mecánica interna del personaje. El equipo durante la partida solo se podrá obtener al tomarlo de un oponente derrotado y si el Avatar lo desea podrá guardarlo en una dimensión personal, siempre a su disposición.

LEYES

Las leyes que cada Avatar posee afectan el mundo de juego o solo a los Avateres, según defina cada Ley. Dejan de funcionar solo cuando el Avatar es derrotado, ya que abandonan el plano material en el cual se desarrolla la partida.

OCASO

El Ocaso es un tipo especial de efecto catastrófico, que se encuentra directamente relacionado con un Avatar específico, de modo que si dicho Avatar no se encuentre en la partida, no será posible activar el Ocaso. De igual forma será imposible que un solo Avatar active cualquier Ocaso.

Solo será posible activar un Ocaso por partida y cada tipo de Ocaso podrá ser activado solo una vez por campaña. Para iniciar un Ocaso será necesario que el grupo de 2 a 6 Avatares que se encuentran en la partida se encuentren reunidos en una zona específica, cuando lleguen al consenso sobre el Ocaso a realizar podrán indicar la zona de impacto en cualquier parte que ya hayan visitado con anterioridad. Sin consenso el Ocaso no sucederá, ya que dicho poder solo representa un ápice de la esencia del sabio Demogorgón.

DESEO COLECTIVO INCONSCIENTE POR EL SUICIDIO

Avatar: ARIOCH

La vida biológica rechaza de forma inconsciente la verdad única del Universo: El universo detesta la existencia imperfecta del humano y busca transformarla en polvo. El subconsciente de los humanos lo reconoce interiormente y busca acelerar su proceso de autodestrucción con tal de satisfacer al universo.

Un kilómetro a la redonda de la zona de impacto, los personajes secundarios y heroicos tendrán que realizar una tirada de Esperanza CD 20 (la masilla falla automáticamente). Si fallan, en vez de actuar normalmente buscarán la forma de castigar su cuerpo de la forma más violenta posible. Si están en el piso 20 de un rascacielos, saltarán, en caso de tener ácido en la mano, lo tomarán. Si ninguna forma de lastimarse lo suficientemente obvia se encuentra a la mano, empezarán a lastimarse con el arma más cercana o los puños desnudos, sufriendo el daño correspondiente. Una vez por ronda los héroes tendrán oportunidad de repetir la tirada de Esperanza y no será hasta que la pasen con éxito o mueran que logran liberarse del efecto del Ocaso.

MIEDO AL FINAL DEL MUNDO

Avatar: CAMAZOTZ

¿Cuándo acabará todo?, ¿Mañana?, El próximo año?, ¿En mil años?, ¿Hoy?, ¿Qué lo generará? ¿El polvo de las máquinas terminará por devorarlo todo? ¿Los dioses regresarán a tomar lo que nos dieron?, ¿Una epidemia masiva o un poder incomprendible?.

Todos los miedos que la humanidad guarda con respecto al final de los tiempos, terminará por afectar a todas las criaturas a 5km de la zona de impacto (un pueblo pequeño, campamento militar o distrito de una ciudad importante). Únicamente los pnjs secundarios y heroicos deberán realizar una tirada de Esperanza CD 19 o terminarán entrando en un estado catatónico por las siguientes 1d100 semanas.

Los pnjs catatónicos seguirán conscientes, podrán avanzar si son guiados por otro, pero no podrán realizar acción alguna. No se defenderán en caso de ser atacados, no podrán comer, tomar o quitarse la ropa por cuenta propia hasta que las semanas de su padecer se completen.

ECUACIÓN IMAGINARIA, INCORRECTA PERO VERDADERA

Avatar: KALI

Los números no cuentan con el suficiente poder, no. $1 \neq 1$. $a = b$, $b = c$, $c > a$. $0 > \infty$. $f \neq f$. $a + a = a$. $(x + 1)^2 = x$. Para actuar los Avatares tendrán que tomar dados que no sean los suyos, dados múltiples de los múltiples dueños, quien tire una mayor cantidad de dados al azar gana. Suma las caras superiores y resta las inferiores del total. Sin decisión=No existe acción. Todos los personajes heroicos sufren 1d12 de daño, el primero que duerma muere. La partida finaliza durante la presente sesión.

DISRUPCIÓN DEL ORDEN UNIVERSAL

Avatar: NERGA

La realidad se encuentra estructurada por normas y reglas que le permiten seguir articulada, todas administradas por Demiurgo el tirano, pero una disrupción en el espacio y tiempo lo ha cambiado todo, colocando un nuevo tirano a cargo de integrar la realidad.

El narrador tendrá que seleccionar a un jugador al azar del grupo y le entregara todos los materiales de la presente partida, ya que ese jugador es ahora el nuevo Narrador. El viejo Narrador tendrá que elegir el Avatar que estaba usando el jugador o seleccionar uno nuevo. El nuevo Narrador tendrá que continuar desde el punto en donde se quedo la partida. Si el viejo Narrador logra en su turno eliminar a un pnj heroico, al iniciar la siguiente partida podrá volver a ser narrador.

Si no lo hace, el nuevo narrador tendrá que elegir a otro personaje para que ocupe el papel del Narrador en la siguiente partida. El primer Narrador recuperara su puesto solo cuando aniquile en su turno a un pnj heroico o al ser seleccionado para volver a ser Narrador. Si el Avatar que maneja el primer Narrador es derrotado durante el desarrollo de una partida, entonces todos los Avatares ven reducido su total de vida en -20 y su CA cambia a 15, de igual forma algún objeto que posea el grupo de Avatares, a elección del viejo Narrador, simplemente desaparece.

LAMENTO DE LA MADRE POR SU HIJO

Avatar: SHAKAK

Aun en un mundo imperfecto, en donde la violencia y la avaricia se encuentran en cada rincón, existen elementos que permiten recordar a los humanos que toda vida importa. Si tu lo olvidaste, simplemente preguntaselo a una madre que haya perdido a su hijo.

Shakak puede reanimar el lado luminoso de la humanidad y ponerlo en su contra, al arañar el espacio cósmico reservado a los sentimientos colectivos del hombre generando así disgusto y remordimiento hacia todo acto violento.

Todas las criaturas a 5km de la zona de impacto (un pueblo pequeño, campamento militar o distrito de una ciudad importante) terminaran por tirar sus armas al piso y detendrán toda hostilidad. Un tirada de Esperanza CD 18 podrá ser realizada por pnjs heroicos en caso de que busque realizar una acto agresivo, la tirada la tendrá que realizar aun que estén siendo atacados.

NARRADOR

Al jugar Demogorgón, el Narrador cuenta con la importante tarea de colocar retos interesantes, personajes heroicos y mundos sorprendentes que logren resistir el avance de los Avatares, tantas partidas como sea posible.

El Narrador puede definir el tipo de ambientación que se encuentre manifiesta en la Tierra al momento de ser atacada por los Avatares, de modo que es válido presentar un mundo de fantasía medieval tipo "Señor de los Anillos" o un mundo de tecnología avanzada o exótica, tipo "Dunas".

La ambientación que elijas no importa demasiado, lo que debes buscar como narrador es generar los elementos que permitan a la humanidad sobrevivir el mayor número de partidas posibles, una de las mejores cartas a tú disposición son los pnj secundarios y los pnj heroicos.

PERSONAJES NO JUGADORES SECUNDARIOS

Los pnjs secundarios, pueden tomara el papel de criaturas o maquinas de poder considerable al interior de la ambientación, que puedan variar desde humanos mutantes, dragones, mechas, tanques o naves según lo permita la ambientación. A continuación se comparten los elemento mecánicos que distinguen a este tipo de pnjs.

ESPERANZA: 1d20+3

PV: 3DG (15)

CA: 12

***Daño: 2d6**

***El alcance de las armas se ajusta a las necesidades lógicas del pnj, un rifle moderno puede superar un alcance de 300 metros, pero una ballesta medieval, no.**

Con la finalidad de agregar un sabor diferente a los pñj secundarios, se sugiere que el narrador pueda seleccionar un solo elemento de las tablas de Vivencias del Avatar Shakak a su elección, siempre que dicho Avatar se encuentre participando en la partida.

La cantidad de PNJS secundarios a ser utilizados por combate, dependen del tipo de ambiente que busque generar el Narrador y solo es conveniente advertir que un exceso de PNJS podría generar combates largos y experiencias frustrantes para la mesa de juego en general, se recomienda discreción.

PERSONAJES NO JUGADORES HEROICOS

Los pñjs heroicos, pueden tomara el papel de criaturas o maquinas de poder considerable al interior de la ambientación, que puedan variar desde humanos mutantes, dragones, mechas, tanques o naves según lo permita la ambientación. Pero independientemente de su forma, se debe tomar en cuenta el trasfondo de los personajes heroicos, ya que son los principales elementos con los que cuenta el narrador, para defender el avance de los Avatares.

A modo de ejemplo, el esquema mecánico de un pñj heroico, es el siguiente:

ESPERANZA: 1d20+5

PV: 5DG (35)

CA: 16

***Daño: -**

***El daño se resuelve de forma similar al ataque de un Avatar, de modo que cuando un pñj heroico logre superar la CA de algún avatar, le producirá un daño similar al resultado de su tirada de Esperanza.**

Pueden existir en campaña, tantos pñjs heroicos como Avatares participantes. De modo que resulta recomendable hacer uso de uno solo por partida o por escenario. Por ejemplo si los Avatares se encuentran destruyendo las principales capitales industriales de un mundo similar al actual, en cada capital de relevancia, existirá un pñj heroico.

Las ventajas de un pñj heroico residen en que son seres, con la capacidad de resistir los diferentes tipos de maldiciones u ocasos utilizados por los Avatares, de modo que es importante que el Narrador, sepa brindarles un trasfondo interesante que pueda justificar su relevancia en la campaña.

PARTIDA

La partida necesita de por lo menos dos jugadores ocupando las pieles de Avatares, una tierra con un trasfondo especifico, un grupo de pñjs heroicos y cierto número de retos preparados con anterioridad que los jugadores tendrán que superar. La partida podrá durar entre 2 a 6 horas y al terminar, el narrador contara con la oportunidad de preparar la siguiente partida, en caso de que exista otra partida.

CAMPAÑA-ONE SHOT

Las partidas pueden ser principalmente de dos tipos en "Demogorgón", una campaña en donde existen un grupo de partidas, que se desarrollan en un tipo de mundo y se mantiene hasta que la humanidad es destruida o todos los Avatares deciden regresar a su sueño cósmico

Mientras existe otro tipo de partidas, llamadas one-shot, que se distinguen por tratar en una sola partida de finalizar con la trama principal, para dirigir un tipo de partida de one-shot se permite que todos los ocasos puedan ser utilizados en la partida, así como será posible presentar a todos los pñjs heroicos.

ATAQUE EN K9

*"Cuarto Milenio de la quinta era
Reporte*

Siendo las 4 de la mañana en el hemisferio occidental, el grupo de radares principales que orbitan la base lunar K9, han detectado un grupo de cuerpos de estructura humanoide, listos para entrar en contacto con la primera línea de defensa en aproximadamente 5 minutos, 10 balizas de auxilio han sido enviados a los diferentes planetas de la Federación. Intentos de comunicación con las estructuras han provocado un estado catatónico en el jefe de comunicaciones. El mayor Harth llegara a la base acompañado por un escuadrón de caballeros tecnoferricos en 10 minutos.

Las defensas se encuentran bajo ataque..."

"Ataque en K9" es un modulo diseñado para jugarse en una sola partida. Sera traer del Narrador continuar o dar cierre al siguiente modulo.

-La era de Federación de Planetas

Resultado de decenas de milenios de conflictos que han terminado con la agrupación de la naciones de la Tierra, Marte, Júpiter y Saturno en una alianza que busque detener el avance del Imperio Negro. En la quinta era, la humanidad a logrado dominar el viaje sideral, y cuenta con la tecnología para generar vida en planetas infértiles así como para fabricar mechas que puedan luchar en diferentes tipo de gravedad o temperaturas extremas, sin necesidad de contar con Naves Cruceros que deban reabastecerlos.

-Base lunar K9

La base lunar K9 funciona como centro estratégico de defensa, vigilando con miles de satélites armados con cañones laser, misiles de ojiva nuclear y tropas de mechas el acceso al planeta tierra. En su interior el personal es limitado, debido a que la mayor parte de las defensas son controladas desde las bases militares en la tierra. Al interior de la base lunar, se encuentra al interior de una cámara de 20 metros de grosor, un ser en estasis, que los científicos definen como el salto evolutivo ultimo de la humanidad, se impacto en la luna hace 300 años y aun no se encuentra la forma de interactuar con el sujeto, el cual sigue en su estado de aparente estasis perpetua.

PRIMER CONTACTO

La partida inicia con los Avatares, a 5 minutos de la primera línea satelital de defensa. El grupo de satélites compuesto por cientos de unidades, se representa como 20 pnjs secundarios, que realizan ataque a distancia con un alcance máximo de 500 metros.

En la base K9, reina la confusión de modo que el primer contacto podrá resolverse como un enfrentamiento militar o una extraña negociación, en relación al comportamiento de los Avatares.

Sera casi imposible para los Avatares el negociar su entrada a la base lunar, a menos que lleguen a descubrir la existencia del ser avanzando que se esconde en la base, prometer que alguno de los Avatares puede despertarlo, pondrá en duda a los lideres terrestres.

SEGUNDA LINEA DE DEFENSA

La segunda línea de defensa son el mayor Harth y su escuadrón de caballeros tecnoferricos, que son representados por un pnpj heroico y 5 de tipo secundario, con la característica de que al recibir un ataque físico, sus armaduras absorben 10 puntos de daño. Dicha ventaja no se activa cuando reciben los efectos de un ataque mental.

La aparición del Mayor Harth y sus caballeros debe suceder en un momento en donde el acceso del grueso del grupo de Avatares parece inevitable, o como una medida para evitar que entre en la tierra de forma anticipada.

Harth cuenta con una bomba de fusión al interior de su armadura, si evalúa que la victoria es imposible, podrá elegir agarrar a un solo Avatar y explotar con él. La escena se resuelve mediante tres tiradas enfrentadas de Rabia vs Esperanza, si terminan en empate o victoria para el Avatar, Harth no podrá sostener al ente, perderá el control de la maquina y fallecerá sin haber logrado salvar a nadie. En caso de que Harth obtenga la victoria, tomara a la criatura y ambos desaparecerán de la escena, dejando tras de sí una haz de luz brillante.

El duelo no podrá ser interrumpido por ninguna maldición u ocaso.

BASE K9

La base K9, se divide en 4 salas principales conectadas por cuartos individuales y pasillos. La principal sala de comunicaciones se encuentra sellada y una vez que la base sea penetrada se activara un protocolo de defensa que permitirá activar cañones, torretas y robots de combate. Las defensas son representadas por 6 pnjs secundarios distribuidos al rededor de la base.

Una de las salas principales es la última oportunidad de proteger los secretos de la base. Cuando se considere necesario, las paredes de una sala se verán selladas con placas de tecnofierro con 30 metros de grosor, acto seguido la sección será expulsada a la órbita lunar y entonces explotara, generando 10d6 a quien se encuentre en su interior.

DESPERTAR

El cuartel general terrestre a recibido la noticia de que la base lunar K9 "a caído", su decisión desesperado es bombardear los restos de la base con 20 misiles nucleares, sin importar la posibilidad de generar un daño estructural severo a la luna.

En un cuarto se encuentre reposando el rostro de un ser en apariencia humanoide, la criatura abre los ojos y un color verde brillante ilumina la capsula en la cual se encontraba dormitando.

La baliza de auxilio a movilizado la quinta flota de Marte, la cual avance a toda velocidad hacia los restos de K9, su general, el oso rojo es reconocido por manejar un mecha con la capacidad de teletransportarse a distancias cortas, su rivalidad con Harth es conocida y por primera vez espera que el viejo caballero se encuentre con bien.

Los Avatares saben lo que viene, ¿esperaran a que los humanos les enfrenten en conjunto o erigrán separarse y lidiar con cada molestias por separado?

HOJA DE PERSONAJE

AVATAR:

RABIA:

PV:

CA:

-----**MALDICIÓN**-----

-----**LEY**-----

-----EQUIPO-----

-----NOTAS-----