Satarichi

Satarichi
Edicion Pirata

Presentación.Pag.5

- -¿Qué es un juego de rol?.Pag.5
- -Introducción al mundo de Caelum.Pag.6
- -Definiciones y terminos.Pag.14

Reglas.Pag.17

- -Usando Los Dados Satarichi.Pag.18
- - Ataque.Pag.18
- -Defensa.Pag.23
- -Movimiento.Pag.24
- -Astucia.Pag.26
- -Magia.Pag.26
- -Mala Suerte.Pag.27

Habilidades Principales De Los Personajes Y Especiales.Pag.28

- -Ataque.Pag.28
- -Defensa.Pag.28
- -Astucia.Pag.29
- -Movimiento.Pag.29
- -Magia.Pag.29

Maná,Puntos De Vida,Mala Suerte,Karma,Puntos De Protección,Daño.Pag.30

- -Maná.Pag.30
- -Pv (Puntos De Vida) .Pag.30
- -Mala Suerte.Pag.31
- -Karma.Pag.31
- -Puntos De Protección.Pag.32
- -Daño.Pag.32

- Habilidades Especiales.Pag.33
- Creación De Personaje Y Nivel.Pag.33
- Tirada De Iniciativa.Pag.35

Viajando.Pag.35

- -Si Saca Un 13.Pag.36
- -Los Mercados Negros.Pag.36
- -Los Magos.Pag.36
- -Descanso.Pag.37
- -Combate.Pag.37
- -Sacando (m) .Pag.37

Dificultad en las maniobras de movimiento y acciones.Pag.38

- -Maniobra De Movimiento (Movimiento) .Pag.38
- -Acción (Fuerza) .Pag.40
- -Acción (Astucia) .Pag.41

Los Sortilegios.Pag.41

- -Invocar un ángel.Pag.42
- -Invocar un demonio.Pag.42

Profesiones.Pag.43

- -Maestro Joyero.Pag.43
- -Maestro Sastre.Pag.43
- -Maestro Armero.Pag.44
- -Maestro Alquimista.Pag.44
- -Maestro Rúnico.Pag.45
- -Materiales De las profesiones.Pag.47

- Descripción De Las Razas.Pag.49
- Descripción De Las Clases.Pag.80

Eligiendo La Raza Y Clase

- **Puntuaciones Raza.Pag.88**
- **Puntuaciones Clase.Pag.93**

Descripción Lugares De Caelum.Pag.97

Descripción Criaturas De Caelum.Pag.103

- Dioses Vikung.Pag.119
- Dioses Siam.Pag.120
- Dioses Arub,Satarichi,Enanos,Elfo Gris,Elfo Kentauro.Pag.122
- Dioses Celtum.Pag.123
- Dioses Iberum.Pag.125
- Dioses Romun.Pag.126

- Listado De Nombres De Demonios.Pag.128
- Listado De Nombres De Angeles.Pag.130

- Cómo Ambientar Una Partida De Rol.Pag.132
- Ejemplo De Partida De Rol.Pag.133

Aventura De Iniciación.Pag.139

Mercado.Pag.153

- **Equipo Normal.Pag.154**
- **Equipo +1.Pag.156**
- **Equipo X2.Pag.158**
- **Equipo Sagrado +1 x2.Pag.160**
- **Objetos Mágicos.Pag.162**
- **Pociones.Pag.166**
- **Plantas.Pag.167**

- **Magia.Pag.168**
- **Habilidades Especiales.Pag.170**

Tablas.Pag.171

- **Daño Crítico,Lugar De Impacto.Pag.172**
- **Tabla De Viajes y Saqueo.Pag.173**
- **Tabla De Mala Suerte.Pag.174**
- **Tabla De La Muerte.Pag.175**
- **Tabla De Saqueo Y Robar.Pag.176**
- **Tablas Clima,Dia,Noche,Temperatura.Pag.178**
- **Tabla Apariencia.Pag.179**
- **Tabla De Plantas.Pag.179**
- **Tabla Precios De Casas.Pag.180**
- **Tabla Seres Especiales.Pag.180**
- **Tabla De Animales.Pag.181**
- **Tabla De Criaturas.Pag.182**
- **Tabla De Niveles.Pag.184**
- **Tabla De Personajes No Jugadores.Pag.186**

Hojas De Profesiones.Pag.187

- **Ejemplo De Hoja De Personaje.Pag.192**
- **Ejemplo De Hoja De Profesión.Pag.193**

Hoja De Personaje.Pag.194

Satarichi

Juego de Rol

Diseño, Escritor y Desarrollo: Jlm.Saitam.

Ilustración de Personajes y Paisajes: Artemio Guevara.

Ilustración Mapa y 3 Caras: Jlm.Saitam.

Corrector Ortográfico: José Francisco Navarro Martín.

Playtesting: Miquel, Carlos, Emilio, Javi, Sakura, Roberto, Jose, Luciana, Vicente.

Agradecimientos: Miguelin, Jose L, Monica, Zen, Warine, Jintana, Samy, Evelyn, Paco, Leiro, Arturo, Jorje, Adao, Silvia, Julia.

Agradecimientos Especiales: Angela Cristina, Jose Matias, Maria Alice.

La paciencia es amarga pero sus frutos son dulces...

La imaginación supera la realidad...pero aveces la realidad es mejor de como te lo imaginabas.

Nº ISBN: 84-615-9984-4

ᚠᚢᚦᚨᚱᚲᚷᚹᚺᚾᛁᛃᛇᛈᛉᛊᛏᛒᛖᛗᛚᛜᛞᛟ

PRESENTACIÓN

El sistema de juego de rol de Satarichi está pensado para aquellos jugadores que buscan un juego de rol fácil sin complicaciones rápido y completo.

Ideal para jugadores veteranos y también principiantes para tener unas partidas sin interrupciones y sin complicadas reglas y tablas.

Contiene un fácil reglamento y un detallado y realista sistema de combate,además de varias tablas fáciles e intuitivas.

El mundo de Caelum es un lugar perfecto para ambientar una buena partida de rol,con todo tipo de personajes y criaturas para darle vida y dejarnos llevar por la imaginación.

Este juego te resultara tan fácil,completo y ameno que enseguida estarás impaciente para reunir a tus amigos y empezar a jugar.

Claro dependerá de la imaginación del máster para crear una buena partida pero aquí te daremos unos consejos y pasos rápidos a seguir para comenzar.

¿Qué es un juego de rol?

Un juego de rol es donde tú interpretas un personaje como si de una obra de teatro se tratara.

Tienes que pensar y actuar tal y como lo haría tu personaje en el juego.

Tendrá un director de juego (DJ) al que llamaremos Master, él se encargará de darle vida al mundo y de manejar a los personajes no jugadores (PNjs) interpretándolos y poniendo situaciones a los personajes jugadores (PJ).

La libertad en un juego de rol es infinita se puede hacer casi cualquier cosa.

El máster creara situaciones detalladas utilizando mapas, dibujos, figuras o fichas para ayudar a los jugadores a que visualicen dónde se encuentran, qué ven y qué personajes tienen a su alrededor.

Cada jugador deberá reaccionar y hablar con los demás personajes actuando como si de un actor de película se tratara.

Todo creará una situación fantástica y emocionante cada vez más en el transcurso de la partida.

El máster (DJ) también hará de árbitro solucionando anécdotas y dudas.

El máster (DJ) antes de cada partida deberá organizarse bien todos los escenarios y situaciones que ocurrirán en el juego.

Cada jugador creará su personaje según su raza, clase, profesión, descripción física, personalidad, alineamiento, especialidad,motivaciones y objetivos.

Seguido rellenará sus habilidades con ayuda del DJ.

Introducción al mundo de Caelum

Todo comenzó hace 299 millones de años,con los Reptilianos, eran originarios de la constelación de Orión, hacían viajes espaciales en busca de poder, destruyendo todo a su paso, implantando el caos y el miedo en cada planeta que conquistaban,tenían un objetivo en mente,convertirse en la raza más poderosa y dominar todo el universo. Eran de piel escamosa y áspera,de color verde y unos dos metros de altura,tenían unos fuertes músculos y unos afilados dientes como cuchillas,siempre listos para despedazar cualquier signo insignificante de vida.

En su búsqueda, el planeta humus de la constelación de Lyra fue el siguiente en su lista negra. Los habitantes de Humus desconocían las armas, vivían en paz y armonía. No tenían ningún rey ni gobernador,eran justos todos por igual y se trataban como hermanos. Cuando alguien tenía algún problema o le faltaba algo todos ayudaban, eran como una gran familia, sus ropas eran ligeras de color blanco ajustadas al cuerpo y llevaban un cinturón de color azul, vivían una vida tranquila hasta que un día una gran explosión les despertó de su armonía sobresaltándolos.

Apareció en el cielo algo que aterró a todos eclipsando el planeta y aproximándose lentamente.

Era una gran nave que acabó aterrizando encima de miles de viviendas,aplastándolas y destruyendo las casas y todo a su alrededor, levantando una gran ola de humo, polvo y fuego, provocando el miedo y la conmoción en sus habitantes que no dudaron en salir corriendo para esconderse y buscar cobijo.

La nave abrió una compuerta de grandes dimensiones junto a una gran rampa de donde salieron miles de seres desconocidos,solo sabían de su existencia los grandes sabios,pero la mayoría no los creían, para muchos sólo eran leyendas antiguas.

Para los Reptilianos la carne fresca era un manjar, les encantaba, en especial la humana. Salieron en grandes grupos a la caza de los humanos donde se libró una gran batalla sangrienta, descuartizando uno a uno para después devorar sus cuerpos cortados y mutilados en pedazos. Algunos eran comidos vivos, donde el silencio se convertía en gritos llenos de desesperación, todos gritaban y gritaban angustiados corriendo despavoridos para intentar salvarse.

Entre los escombros se encontraban Evan y Dana escondidos viendo como todo a su alrededor lo hacían pedazos. Entre los Reptilianos destacaba uno, el rey Lux de gran altura, que va matando sin piedad a todo aquél que se interpone en su camino.

La sangre de amigos y familiares recorre el suelo. Dana, temblando y nerviosa, se deja llevar por el miedo y sale corriendo de su escondite que la mantenía a salvo.

-¡¡Dana!!-gritó Evan lleno de angustia.

El grito de Evan hizo voltear la cabeza al rey Reptiliano Lux, viendo como Dana se alejaba corriendo.

-¡¿Adonde crees que vas?! -Gritó Lux con rabia.

Evan, corriendo, se abalanzó sobre Lux, clavándole en el brazo un pequeño trozo de roca puntiagudo que le hizo salpicar un chorro de sangre de color azul.

-¡¡Corre Dana!! -Gritó Evan en su último aliento.

Tras un duro forcejeo, Lux lanzó un fuerte zarpazo, que lo hizo salir disparado varios metros hasta caer en el suelo inconsciente.

-¡¡JaJaJa!! Ya te tengo-dijo Lux agarrando a Dana de la cabeza con sus garras afiladas, levantándola cuatro metros del suelo.

-¡¡Suéltame!! ¡¿Que es lo que quieres de nosotros?! -Gritó Dana.

-¡¡Busco el poder!! Vuestra especie fue creada por nosotros hace mucho tiempo, me pertenecéis. ¡¡Sois inferiores!! ¡¡Sois escoria!! Ahora hemos venido para usaros como esclavos o seréis eliminados. ¡¡Todos os arrodillaréis ante mí vuestro Dios o moriréis!! -dijo Lux a Dana mientras abría su ojo central saliendo de él una brillante luz de color azul dejando a Dana paralizada.

-¡¡Llevárosla!! ¡¡Encerrarla!! Puede que nos sirva de utilidad para algún experimento más adelante -ordenó Lux a sus soldados Reptilianos, los cuales rápidamente se la llevaron a la nave y la encerraron.

Evan recuperó la conciencia después de unos minutos algo desorientado, al levantarse un Reptiliano fue corriendo a por él.

Cuando Evan ya pensaba que le llegaba el turno de ser devorado, aparecieron dos humanos para ayudarlo.

Karkom (era un humano de la clase de los Iberum de gran estatura,corpulencia y valor) corriendo tomó carrerilla hacia el Reptiliano dándole un puñetazo directo en la boca partiendo los dientes en trozos y haciéndole caer al suelo en redondo.

Korne (era de la misma clase que Karkom) no era tan corpulento,pero tenía la capacidad mental de averiguar las intenciones de los enemigos y de resolver cualquier enigma por difícil que fuera.

Rápidamente arrancó una roca del suelo y se la lanzó a la cabeza del Reptiliano proporcionándole la muerte.

-¡¡Uff!! Por poco,gracias por salvarme ¿Cuál es vuestro nombre?-dijo Evan.

-Yo soy Korne y mi amigo el grande se llama Karkom, pero ahora no hay tiempo de presentaciones. Tenemos que salir de aquí ahora -dijo rápidamente Korne cogiendo a Evan para que se diera prisa para salir de ahí.

-El rey Reptiliano anda por aquí cerca,es más fuerte que todos nosotros y los soldados Reptilianos nos superan en número -dijo rápidamente Karkom.

-¡¡Sí!! Deprisa -afirmó Korne bajando la cabeza asintiendo.

Lux era el más temido y malvado gran rey de los Reptilianos.

De unos tres metros de altura, llevaba una gran armadura metálica que le cubría y protegía todo el pectoral y una gran capa de color marrón oscuro, su cabeza estaba rodeada de cuernos en forma de corona y tenía un tercer gran ojo al que siempre mantenía cerrado en medio de sus dos ojos de serpiente. (Dicen que si lo abría, todo aquél que lo mirara quedaba paralizado) .

-¡¡Matadlos a todos!! -gritó firmemente Lux, el rey de los Reptilianos.

Tres grandes naves humanas con forma de V metálicas repletas de supervivientes heridos, consiguieron escapar a duras penas de la colosal batalla que estaba teniendo lugar en el planeta humus. En la huida, rumbo a ninguna parte,en mitad de su largo viaje,entraron en un portal oscuro que les condujo a un lugar desconocido instantáneamente.

Lux envió a sus soldados a la búsqueda de los humanos escapados, subieron a una nave más pequeña en forma de cilindro especializada en hacer seguimientos y reconocimientos, acelerando y poniéndose en órbita en el espacio rápidamente,aunque les fue inútil alcanzarlos a tiempo.

Mientras, a bordo de las naves humanas:

-¡¡Planeta a la vista!! ¡¡Estamos salvados!! -gritaron eufóricos, saltando y abrazándose de felicidad todos los tripulantes de las tres naves-

(Todos menos uno de ellos llamado Evan, sentado con la mirada perdida pensativo y muy preocupado por lo que le podrían estar haciendo los Reptilianos a su mujer Dana) .

Avistaron un planeta de tono azul y rocoso con condiciones de gravedad y atmosféricas para poder vivir,al que llamarían Caelum, donde decidieron aterrizar dispersándose cada nave a diferentes puntos para despistar a la posible nave Reptiliana que les seguía.

Cada raza humana se esparció por todo el planeta (los Enanos se aposentaron en las montañas del norte,junto con los Vikung,los Iberum ,Atlantes y Celtum en el centro, los Romun al este,los Arub al sur en los desiertos y los Siam al nordeste y una pequeña isla) , todos ellos tuvieron que empezar de cero ya que su avanzada tecnología fue destruida en la batalla de Lyra.

Lo primero que hicieron fue especializarse en las armas para defenderse, descubriendo minas de metales, acero, cobre, oro... (recursos que más tarde los Reptilianos buscarían con gran desespero,esclavizando a las gentes de Caelum) y creando poderosas armas espadas, sables, martillos, hachas, arcos, dagas...

Se reprodujeron y evolucionaron y se preparaban para la inesperada llegada de los que destruyeron su antiguo planeta. Y con ansias de venganza,esperaban y se entrenaban.

Lo que nadie sabía es que los Reptilianos vendrían con refuerzos.

Pasaron los años y los Reptilianos averiguaron el paradero de los humanos,entrando en el mundo de Caelum. Para ellos,este planeta era la madre Terra, ya que hubo un tiempo donde experimentaban con ADN de los Sauros que lo habitaban, perfeccionando y evolucionando todos ellos y convirtiéndolos en máquinas de matar. Todos los Sauros se unieron al ejército Reptiliano del rey Lux.

Los Sauros que evolucionaron experimentalmente para servir a los Reptilianos fueron llamados Saurios. Todos los demás fueron eliminados con una gran explosión sobre Caelum.

La nave nodriza Reptiliana llegó al planeta Caelum. Los primeros en llegar hicieron una construcción bajo el subsuelo, creando la primera base en la montaña Kilama, al sur de Caelum.

El rey Lux se dirigió a un lugar desconocido y lejano,vecino del mundo de Caelum que orbita alrededor de él cada 1.317.600 Lun-Lunas llamado Nibiru (Lugar donde viven los dioses Anunakis) al cual sólo se podía visitar mediante portales mágicos.

Allá experimentaban con humanos secuestrados en la batalla, entre ellos estaba Dana(mujer de Evan) .

Dana era una bonita humana alta de pelo castaño. Los Reptilianos la vieron útil para su experimento que tenían planeado;crear una nueva raza de servidores para el rey Lux. Al dios Anu y la diosa Ki, les impresionó tanto Dana que Anu se reprodujo con ella para crear una nueva raza.

De su cruce salieron unos seres muy parecidos a los humanos. Eran altos de algo más de dos metros de altura,de grandes manos y pies en forma de garras. Tenían una increíble musculatura, sus ojos eran como los de una serpiente,grandes y de mirada penetrante y carecían de pelos en la cabeza y cuerpo. Fueron conocidos por todo Caelum como los Titanes, también conocidos como Nefilim.

Anu y Aki tenían 50 hijos a imagen y semejanza de ellos. Los 50 Anunakis que controlaban toda Caelum desde el pivote subterráneo hasta el pivote de los cielos.

-Enviaré 5 de los mas fuertes y poderosos Anunakis a Caelum. Quiero que los humanos, ahora nuestros esclavos sirvientes,se arrodillen ante sus dioses creadores. -dijo el dios Anu.

Entre los Anunakis enviados estaba Uruk, Anshar, Kishar, Enlil y Enki.

En un lugar lejano llamado Alfa Centauro llegó la noticia de que los Reptilianos llegaron a Caelum. Así que abrieron un portal mágico y rápidamente se dirigieron a Caelum para intentar frenar la destrucción de los Reptilianos.

Los Elfos Kentauros sabían a lo que se enfrentaban,ya que en un pasado los Reptilianos intentaron destruir su raza en una gran batalla en busca de recursos para fabricar armas y armaduras para sus ejércitos.

Mientras los mayores enemigos y rivales de los Elfos Kentauros, los siniestros Elfos Grises, también se dirigieron hacia Caelum a intentar averiguar qué estaba pasando.

Los Elfos Grises intentarán ayudar a las gentes de Caelum, pero algunos otros se unirán a los Reptilianos inducidos por la avaricia y ansias de poder y también usados como espías.

Pero todos desconocían la existencia de un mundo paralelo llamado Lun que orbita alrededor de Caelum.

En el planeta Lun viven los vigilantes de Caelum.

Si Caelum desapareciera, Lun también lo haría junto, así que el príncipe del planeta Lun, el gran Satarichi, hijo de el dios Saitam, decide mandar unos espías Satarichi rápidamente.

El príncipe Satarichi está considerado un dios al igual que su padre, la diferencia es que Satarichi puede ir a Caelum mediante un portal mágico si lo deseara, a poner todo en orden... en cualquier momento.

La raza Satarichi es descendiente directo del dios Saitam, el cual seleccionó las mejores células de los seres más temidos de Caelum, creando así una raza única y muy poderosa.

Los Satarichi son una mezcla de vampiros, brujos y demonios. Son grandes guerreros con el manejo de la espada y también de los arcos. Ahora mismo son los guerreros más poderosos y completos de toda Caelum.

Suelen ser de piel blanca o cobriza y pelo muy negro, fácil de camuflarse en la oscuridad, de ojos grandes almendrados de color miel o ámbar, de 1.70m a 2.00m aproximadamente. Suelen llevar el pelo largo a la altura de los hombros, recogido o corto.

Pero claro, el príncipe Satarichi, por el momento, prefiere estar en alerta desde su trono en el planeta Lun, mientras ve como se avecinan las disputas y batallas y el desorden y el caos manda sobre Caelum.....

—Definiciones Y Términos—

Máster: También llamado director de juego, es el que narra la aventura pone las reglas y decide las situaciones de la aventura.

Jugador: Es la persona que juega (física y real) .

Personaje: Es el personaje imaginario ficticio que interpreta el jugador real.

Personaje No Jugador: Es el personaje que interpreta solamente el máster.

Pj: Abreviatura de personaje jugador.

Pnj: Abreviatura de personaje no jugador.

Habilidad: Es la capacidad de hacer algo (Cuantos mas puntos en esa habilidad mas fácil) .

Habilidad Especial: Es la capacidad de hacer algo especial (Por ejemplo volar).

Karma: Son unos puntos especiales que te permiten hacer varias cosas, entre las más importantes estarían curarte,usar magia o una habilidad otra vez sin tener que descansar o meditar previamente y reencarnarse en un nuevo personaje. Es la experiencia espiritual.

Esquivar: Es la acción que se realiza con un movimiento para intentar que no te impacte el ataque de un enemigo.

Interceptar: Cuando un personaje interpone su arma contra la de su enemigo intentando entorpecer su ataque.

Defender: Cuando un personaje intenta coger del brazo a su enemigo para evitar que le ataque o intentar poner su escudo para intentar defenderse con éxito.

Atacar: Es la acción de un personaje o enemigo de intentar hacer daño a su oponente.

Movimiento: Son las acciones en las que tu personaje se desplaza,por ejemplo saltar un rio o subir a un árbol.

Turno: Equivale a 2 acciones de un personaje (1 Turno= mover y atacar o hablar y magia).

Mala Suerte: También conocido como pifia es el resultado de una acción de ataque o movimiento que sale mal.

Combo: Es la combinación de golpes en cadena muy rápidos a los que el enemigo no le da tiempo a reaccionar.

Puntos De Daño: Son el total de la cantidad de daño que te da tu arma u objeto mágico que, sumándolo a tu tirada de dados en crítico, equivalen a los puntos de vida que se resta tu enemigo (ejemplo Daga -10).

Puntos De Protección: Son el total de puntos que te da tu armadura,escudo (y objeto mágico) que te protegen. Primero tienen que quitarte los puntos de protección primero y dejarlos a 0 para luego quitarte los puntos de vida.

Tirada De Viaje: Es una tirada que se hace para improvisar lo que pasará en el trayecto de un lugar a otro.

Tirada: Es la forma que se define cuando se lanza los dados para saber el resultado.

Sesión: Es una partida suelta de un día.

Campaña: Son varias sesiones de juego siguiendo una trama.

Puntos De Vida: Sirven para medir el daño acumulado. Cuando se llega a cero,se tira en la tabla de la muerte.

Tabla De La Muerte: Es la última posibilidad de salvarte de una muerte segura o de la muerte definitiva de tu personaje. Todo se resume en una tirada con un dado (DS).

DS: Abreviatura de dado Satarichi.

Dado Satarichi: Son los dados de 6 caras especiales para jugar al juego.

Raza: Es la diferencia de diferentes personalidades y fisonomías para diferenciar de un personaje a otro.

Clase: Es la forma de vida y aprendizaje de algo específicamente y primordial que ha adquirido a lo largo de su vida.

Profesión: Es una de las ramas de habilidades a elegir por el jugador. Con ella, el personaje aprende a realizar trabajos usando las artes de la artesanía, manuales o mágicas.

Nivel: Es una medida del desarrollo de sus cualidades. También representa sus capacidades y su poder. En cada subida de nivel,el máster dará a su elección entre 1 y 3 puntos para sumar.

Experiencia: Son los puntos que reparte el máster al final de cada sesión de juego por las acciones con éxito conseguidas. También es la medida necesaria para saber cuando un personaje sube al siguiente nivel.

Impacto: Es cuando un personaje consigue golpear con éxito a un enemigo cuando éste no consigue defender realizando con esto un crítico.

Crítico: Es la tirada de dados donde se decide cuántos puntos de vida se resta tu enemigo. Al total de esta tirada se le suman tus puntos de daño totales de tu hoja de personaje y la suma de los dos es el total de puntos de vida que se resta tu enemigo. Los fallos no sufren modificación.

+1: Significa que tiras con un dado más.

-10: El daño extra que haces a tu enemigo. Se le suma a tu tirada en crítico.

X2: Significa que tiras 2 veces en críticos. Luego, al resultado de las 2 tiradas juntas, le sumas el daño de tu arma para saber los puntos de vida que se resta tu enemigo en total.

Memorizar Sortilegios: Es la lista donde se apuntan los sortilegios que se van a utilizar (meditando puedes escoger otros sortilegios para memorizar y cambiarlos por los que ya no uses) .

Mochila: Es donde el personaje guarda sus pertenencias. Sólo puedes llevar 10 objetos en ella.

M.O: Abreviatura de Monedas de Orión.

Monedas De Orión: Es la moneda única y principal del juego que sirve para comprar cosas y contratar servicios en toda Caelum.

Grupo: Una serie de personajes que viajan juntos para realizar aventuras.

Cuerpo A Cuerpo: Combate donde no se usa ningún tipo de arma.

REGLAS

Las reglas del juego de rol de Satarichi son muy fáciles. Tan fáciles que si eres principiante en poco tiempo te harás un jugador experto.

Para aprender a jugar a Satarichi no necesitas hacer una carrera universitaria ni ser un superdotado como en otros juegos de rol.

Los jugadores no necesitan leer este libro ya que las reglas son tan sencillas que tú mismo las explicarás en un momento.

LOS DADOS SATARICHI

Cada cara del dado está formado por los siguientes diseños:

Mala suerte Astucia Magia Movimiento Defensa Ataque

Para jugar a Satarichi tendrás unos dados especiales de 6 caras cada uno, necesarios para realizar cualquier acción y combates de los personajes.

Éstos son los llamados Dados Satarichi (DS) que son necesarios e imprescindibles para que el juego fluya perfectamente ya que la mayoría de las acciones gira entorno a estos dados.

Ataque

-El ataque engloba todo lo relacionado con la fuerza, ataque sin arma, ataque con arma cuerpo a cuerpo... También sirve para levantar objetos pesados.

-Usando la fuerza-

Maniobra De Acción:

Imaginemos que un bárbaro quiere romper una puerta que está cerrada. Si fuera un personaje que tiene astucia como por ejemplo un ladrón podría abrir la puerta sin romperla y sin hacer ruido,pero el bárbaro tiene 3 de ataque y el máster dice que la puerta es de madera y que la dificultad del bárbaro para abrir la puerta es fácil. El bárbaro tiraría con 3 dados y sólo necesitaría sacar un símbolo de espadas para romper la puerta con éxito. Puedes usar la fuerza para forzar algo o romper algo. El éxito dependerá de la dificultad que te asigne el máster para cada determinada acción.

(existen 3 tipos de dificultad)

Fácil= sólo necesitas sacar 1 símbolo de lo que te propones a hacer.

Difícil= sólo necesitas sacar 2 símbolos de lo que te propones a hacer.

Muy difícil= sólo necesitas sacar 3 símbolos de lo que te propones a hacer.

-COMBATE-

Llegamos al sistema de combate. Enseguida verás que es muy fácil e intuitivo. Desearás ponerlo a prueba cuanto antes.

-Usando el arma:

-Por ejemplo, un guerrero, para intentar golpear a alguien con su arma, tendría que sacar el símbolo de espadas más veces que la defensa (escudo o m para esquivar) de su oponente para impactar con éxito.

Una vez impactado el oponente se tiran 2 Dados d10 (uno de decenas y otro de unidades para así tener un resultado de 1a100) en la tabla de daño crítico y lugar de impacto. Podrás saber el lugar donde le has golpeado.

Imaginemos que saca un 70 dando en el abdomen. El resultado que saques son los puntos de vida que se resta tu oponente más el daño de tu arma (daga-10) . El total serían 80 puntos de vida que se quita si no lleva armadura ni escudo.

Si lleva un escudo o armadura se le restaría a su protección. Cuando llegue a cero entonces significa que su protección se rompe y ya pasas a quitarle puntos de vida. Imaginemos el total de daño anterior (un 80) , pero el oponente lleva una armadura que le da una protección de 50, entonces la armadura se rompería en pedazos y tu enemigo se llevaría un daño de 30 que se restaría en los puntos de vida.

Otro ejemplo: Tiras para atacar con tu espada corta y sacas 2 símbolos de espadas. Tu oponente,para defenderse con éxito,tendría que sacar 2 símbolos de escudo o 2 m para esquivar o 2 símbolos de espadas para interceptar tu espada corta intentando romperla y conseguir herirte.

Imaginemos que no consigue defenderse y tu tiras en crítico y sacas un 80. Le das un fuerte tajo en el pecho, más la herida que suma tu espada corta (un -20) , el total de daño serán 100 puntos de vida que se restan. En este caso,tu oponente tiene 80 puntos de vida, entonces lo matas rajando su pecho en dos.

-Ataque cuerpo a cuerpo sin arma:

-Cada personaje tiene su número de dados para tirar cuando se ataca sin arma (los puntos de tu habilidad de ataque) .

-Sin arma cada símbolo de espadas que saques se acumula y el oponente tiene que sacar los mismos símbolos de escudos para defenderse, símbolos m para esquivar o símbolos de espadas para interceptar,cualquiera de ellos para evitar ser dañado (recordemos que tu enemigo puede interceptar, dañándole directamente o parando tu golpe o arriesgándose a que se le rompa el arma) . Está explicado más adelante ésta y otras formas de infringir daño defendiéndote.

Según los escudos o m o espadas que saque tu rival serán los golpes que defiende.

Imaginemos que nuestro personaje tiene 2 de ataque y no tiene ningún arma, así que decide atacar con un puñetazo.

Bien, tendremos que coger tantos dados como ataque tengamos,en este caso 2 dados, tiramos y sacamos por ejemplo una espada y un 13. Para hacer una pifia (mala suerte) se tienen que sacar dos 13 y ningún símbolo de lo que se iba a realizar (está explicado más adelante) .

Bien, hemos conseguido impactar con un dado al sacar un símbolo de espadas. Ahora le toca tirar al que defiende. Imaginemos que tiene 2 puntos en defensa, entonces defiende con 2 dados. El que defiende simplemente tiene que sacar al menos un símbolo de escudo como mínimo para defenderse. Imaginemos que no saca ningún símbolo de escudo, entonces el atacante cogería su dado asignado según su clase para hacer el daño sin arma. En este caso un guerrero que tiene asignado un dado de 12 caras para su ataque sin arma.

Saca un 7. Pues serían 7 puntos de vida que se quita tu oponente que no ha defendido. Se quitarían 7 puntos de vida directamente ignorando que lleve armadura, escudo o casco porque el golpe sin arma está considerado un golpe (puñetazo) a la cara directamente.

Lo mismo pasaría si por ejemplo el atacante saca 2 espadas y entonces el defensor, como mínimo, tendría que sacar 2 escudos. Imaginemos que saca uno, pues sería tirar un dado y el resultado sería lo que se quita de vida como lo explicado anteriormente, pero si el defensor no saca ningún escudo, entonces el atacante tiraría dos veces su dado asignado a su ataque sin arma.

Por ejemplo:

El guerrero tira y saca un 12, vuelve a tirar y saca un 8, la suma de los dos serían los puntos de vida que se quita el que no ha defendido (-20 puntos de vida que se tendría que quitar directamente, ya que el golpe va directamente a la cara).

-Imaginemos que un bárbaro va a atacar a un Orkus sin arma y tira 3 dados y saca un resultado de una m y 2 de espadas. El Orkus tendría que sacar 2 escudos para evitar el daño. Imaginemos que no saca ningún escudo, entonces el Orkus se lleva 2 impactos y por cada impacto se tira un dado de 20 caras que tienen asignados los bárbaros para su ataque sin arma para saber lo que se quita.

Por ejemplo, tendría que tirar 2 veces el dado de 20 caras para saber el daño que le causo al Orkus. Tiro el primero y saco un 7, tiro otra vez y saco un 10, entonces el Orkus se quita 17 puntos de vida.

No se puede usar combos aquí.

<u>-Combo:</u>

Por ejemplo, el bárbaro con su espada larga ataca y saca 3 dados de símbolo de espadas. Eso sería un combo y en críticos si no se defiende nuestro oponente, tirarías 1 crítico extra. Si el bárbaro ataca con 6 dados y saca 6 dados con símbolo de espadas serían 2 tiradas extra en críticos y así sucesivamente.

Cada 3 símbolos de espadas que saques en un ataque, tendrás 1 crítico extra.

Lo mismo pasaría para las tiradas que se hacen con astucia (ejemplo tiro con arco y chupar sangre) movimiento (ejemplo: ataque con garras o ataque de artes marciales utilizado por monjes y ninjas) y magia (sólo si es una magia que produce daño) .

Contraataque:

Sólo se podrá realizar un contraataque únicamente si tu personaje consigue esquivar o defender el ataque de tu enemigo. Una vez defendido o esquivado, se tirarán tantos dados como puntos tengas en tu ataque y si sacas un símbolo de espadas o más, se podrá realizar el contraataque con éxito (se haría el procedimiento normal de un ataque) .

Sólo se puede realizar un contraataque por cada ataque de enemigos diferentes.

Defensa

Interceptar: En tu defensa tienes la opción de interceptar con tu arma de mano (espada, hacha, maza, lanza) interrumpiendo el ataque de tu enemigo.

Si sacas igual de espadas que tu oponente consigues defenderte; si sacas más espadas que tu oponente, tiras en críticos directamente rompiendo el arma a tu oponente y si por el contrario sacas menos espadas que tu oponente, tu arma se rompe en pedazos pudiendo cogerla rota y repararla en una armería a mitad de precio. (sólo las armas y equipo normales) .

Sirven los combos aquí. Siempre y cuando superes el ataque de tu rival y si sacas 3,6 ó 9 símbolos de tu ataque realizado.

Defensa:

-La defensa engloba todo lo relacionado con defenderse de un impacto o resistir algo.

-Quien lleva escudo, le sirve para reducir el daño que le infrinjan. Se van restando puntos de protección primero (cuando los puntos de protección se terminan pasan a dañar a tus puntos de vida directamente) .

Cuando tu protección del escudo es superado por el valor del daño que te hacen el escudo se rompe,pudiendo recoger y reparar a mitad de precio (sólo equipo normal) .

Si sacas igual de escudos que el ataque de tu rival te consigues defender con éxito.

Si sacas más escudos que el ataque de tu rival te consigues defender y también le golpeas con tu escudo restando la sangre a tu oponente, según el daño que hace tu escudo (ejemplo escudo pequeño de acero -40) .

Si el enemigo falla su ataque lo defiendes o lo esquivas puedes intentar iniciar tu un solo ataque sin que sea tu turno en ese momento.

Movimiento

Maniobra De Movimiento:

-Por ejemplo, para saltar a un árbol. Es el mismo ejemplo que para abrir una puerta usando la fuerza sólo que tendrías que tirar tantos dados como x tengas en la habilidad de movimiento y sacar tantos símbolos de movimiento como dificultad ponga el máster para realizarlo con éxito. Ejemplo: dificultad fácil. Tendrías que sacar un símbolo de movimiento para subir al árbol con éxito. Si no sacas ese resultado, simplemente no consigues realizar la acción.

-Los movimientos engloban a la agilidad del personaje y de realizar movimientos acrobáticos, saltar, correr o para esquivar un ataque. El monje es el único que usa el movimiento para atacar solo,como artes marciales, ya que se considera que ataca con patadas y golpes especiales y también el ninja, sólo que éste puede combinarlo con ataques con arma cuerpo a cuerpo o a distancia.

-Por ejemplo, a un monje que no lleva escudo ni armadura le resulta mas fácil esquivar el ataque del oponente,claro que si no logra esquivar el impacto con éxito, al no llevar armadura ni escudo, el daño será más alto (existen armaduras de monje que le dan sangre extra) . Tendrá que sacar este símbolo m igual que el ataque de su oponente para lograr esquivar el golpe con éxito.

Los monjes y ninjas tienen la habilidad de artes marciales y tienen la capacidad de hacer golpe sorpresa esquivando, ejemplo:

Si se saca el símbolo m más veces que el ataque de su oponente, se realizaría un golpe sorpresa y se tiraría con 2 d10 (1 de decenas y otro de unidades) un crítico y se le quitarían los puntos de vida según el resultado de los dados. Por ejemplo: -90 de sangre impacto en el cuello (sólo en combates cuerpo a cuerpo) y sería como un daño crítico directamente.

Otra situación a destacar, por ejemplo, sería al saltar un agujero o cualquier otra cosa que tenga una caída considerable... si no sacas el resultado de la dificultad exigida por el máster para pasar al otro lado con éxito y la caída es mayor de 22 metros tu personaje no resistiría el golpe de la caída y moriría.

Si la altura es menor de 22 metros, el jugador haría una tirada crítica para saber los puntos de vida que se quitaría. No se le suma ni resta nada, simplemente haces una tirada con 2 dados de 10 (uno de decenas y otro de unidades) . El resultado es lo que se resta en puntos de vida a tu personaje. A esto lo llamaremos fallo. Sería un error fatal por una acción de movimiento voluntario a diferencia de una pifia que es una situación comprometida y peligrosa,que se produce totalmente de forma involuntaria.

Astucia

-La Astucia engloba todo lo relacionado con la habilidad con las armas a distancia: el arco, ballesta, lanza o cualquier arma a distancia o cosa que se tira a tu rival como podría ser una piedra (si consigues dar sólo conseguirías quitarle 1 punto de vida sin tener que hacer ninguna tirada de daño crítico) .

También con acciones estáticas tales como abrir cerraduras, desactivar trampas, engañar, inteligencia, percepción, fabricación, rastrear, lectura, visión, olfato, oír, buscar, robar, saquear lugares y personas.

-Por ejemplo: cuanto más Astucia, el arquero tendrá más posibilidades para impactar una flecha en su objetivo. Tendrá que sacar este símbolo más veces que la defensa de su oponente para impactar (igual que el ejemplo de ataque cuerpo a cuerpo con arma) .

Para saquear y robar se tirarían tantos dados DS como puntos de habilidad en astucia tengas. Si sacas el símbolo de astucia volverías a tirar con un DS en la tabla de saqueo y dependiendo del resultado se podría volver a tirar en la tabla de saqueo y robar con dos dados d10 (uno de unidades y otro marcando decenas) para saber el objeto que recoges o robas.

Magia

-La Magia engloba a todo lo relacionado con lanzar sortilegios.

-Por ejemplo, un mago tendría que sacar este símbolo más veces que la defensa de su oponente para realizar con éxito un hechizo. Si no defiende y tu sortilegio es de daño tirarías en críticos con los 2 dados de 10 caras (uno para decenas y el otro para unidades) y el resultado sería lo que le quitas. Un ejemplo, sería una bola de fuego. Si no se consigue defender ni esquivar tirarías en la tabla de daño crítico y, si por ejemplo, te sale un 99 quemarías todo el cuello y quitarías 99 puntos de vida a tu enemigo.

Según qué sortilegio lances usa una descripción explicando su efecto.

Mala Suerte

-Por último y no por ello menos importante el símbolo del 13, el cual engloba todo fallo, error o pifia.

-Por ejemplo, si un guerrero va a realizar un ataque y le sale dos veces13 y el símbolo del ataque si sale,no ocurre nada porque el símbolo del ataque cancela al 13 y el ataque se realiza con éxito. Pero si sale dos veces13 y ningún símbolo de ataque, se tiraría en la tabla de Mala Suerte con 2 dados de 10 caras (uno de decenas y el otro de unidades) . Según el resultado de lo que saques, miras en la tabla de mala suerte en donde pone ataque con arma de mano y te viene una descripción de lo que te pasa y el daño en puntos de vida que te quitas directamente. Cuanto menor es el resultado, menor es el daño. Cuanto mayor es el resultado, mayor es el daño.

Lo mismo pasa cuando se realiza una maniobra de movimiento, una maniobra de acción para romper una puerta o cofre..., un ataque con arco o arma arrojadiza y magia para lanzar un sortilegio.

Tipos De Pifia

De Maniobra De Movimiento: Si realizas una pifia cuando intentas saltar a un árbol, correr, acrobacia... tirarías y mirarías en la tabla de maniobra de movimiento y acción.

De Maniobra De Acción: Si realizas una pifia cogiendo una piedra pesada o intentando romper una puerta a la fuerza tirarías y mirarías el resultado en la tabla de maniobra de movimiento y acción. La tabla de maniobra de movimiento y acción es la misma.

De Arco(honda,Ballesta...) : Si realizas pifia atacando con un arco, ballesta u honda...

De Magia: Si realizas pifia atacando o intentando realizar un sortilegio.

Habilidades Principales De Los Personajes

Las 5 habilidades principales de un personaje a la hora de tener en cuenta son las siguientes:

1-ATAQUE

2-DEFENSA

3-ASTUCIA

4-MOVIMIENTO

5-MAGIA

1-Ataque:

El ataque de tu personaje y fuerza. El ataque es la habilidad más importante de un guerrero o bárbaro: atacar, golpear, levantar algo pesado, romper algo de un golpe, forzar...

2-Defensa:

La defensa de tu personaje a la hora de defenderse con escudo y armadura o sin escudo y sin armadura utilizando el agarre de tu oponente para bloquear su ataque, defendiéndose sin moverse del lugar. La defensa es importante para cualquier personaje que prefiera llevar armaduras pesadas y no puedan usar el movimiento para esquivar.

3-Astucia:

La astucia es la inteligencia de tu personaje: la maña la picardía, la habilidad con las manos o con el ataque con armas a distancia. También sirve para el ataque sorpresa por detrás sigilosamente (con un asesino por ejemplo) La astucia (para tirar con arco) es la habilidad más importante para un explorador, un ladrón (robar) o un asesino (asesinar por sorpresa) .

La astucia también engloba: rastrear, buscar, esconderse, influir, engañar...

4-Movimiento:

Es la agilidad de tu personaje para realizar cualquier tipo de acción moviéndose en carrera saltando... El monje sólo puede atacar con movimiento utilizando artes marciales mientras que el ninja puede combinar las artes marciales (movimiento) y también usar armas cuerpo a cuerpo (ataque) para atacar, o hasta la astucia para armas arrojadizas como por ejemplo un arco.

El movimiento es una habilidad muy importante para esquivar ataques.

Ideal, por ejemplo, para los monjes que no llevan armadura pesadas y pueden esquivar los golpes más fácilmente o los ninjas que prefieren llevar armaduras ligeras que les permita elegir la opción de esquivar los golpes con movimiento. El movimiento también es necesario para los requisitos a la hora de poder empuñar un arma y ser ágil con ella o poder llevar una armadura pesada.

El movimiento engloba: correr, saltar, acrobacias, velocidad...

5-Magia:

La magia es la capacidad que tiene un mago de realizar un conjuro e impactar a tu oponente. Cuantos más puntos tengas en esta habilidad,más dados tendrás para lanzar y más probabilidad de hacer el sortilegio con éxito y conseguir impactar más fácilmente a tu enemigo.

Maná, Puntos De Vida, Mala Suerte, Karma, Puntos De Protección, Daño

1-Maná

2-PV (Puntos De Vida)

3-Mala Suerte

4-Karma

5-Puntos De Protección

6-Daño

1-Maná:

Un mago o personaje que utilice magia una vez realice un hechizo que sea de un solo uso no podrá volver a realizar el mismo sortilegio si no descansa o duerme en una posada.

Pero si tiene la opción de comprar pociones de maná, cada poción de mana sirve para volver a realizar un sortilegio a elegir por el personaje.

2-PV (Puntos De Vida):

Son los puntos de vida de tu personaje. Tu armadura y escudo te dan unos puntos de protección adicionales que te protegerán ante los daños de tus enemigos hasta que se te acaben los puntos de protección provocando que se te rompa en pedazos tu escudo o armadura y haciéndote el daño en tus puntos de vida directamente.

3-Mala Suerte:

También puedes intentar evitar la mala suerte poniendo una x o punto de habilidad en mala suerte cuando subas de nivel o con algún objeto mágico (anillo amuleto por ejemplo) .

Cuantas mas x en mala suerte tengas,mayor será la posibilidad de poder esquivar la mala suerte. Por ejemplo,si tienes una x tirarías un dado DS para defenderte de la mala suerte. Si sacas el símbolo de la estrella de 5 puntas detendrías la mala suerte. Cuantas más x mejor más dados tendrías para tirar y mayores posibilidades de que te salga la estrella para alejar la mala suerte. Con sólo una estrella que saques ya estarías defendido.

4-Karma:

El karma engloba la sabiduría, la espiritualidad y las acciones especiales de tu personaje.

Todos los personajes empiezan con un punto de karma base.

El karma sirve para varias cosas:

1-Realizar alguna habilidad especial. Podrás usar todas las que quieras las veces que quieras pero con el límite del karma.

Para recuperar tu karma tendrás que ir a los templos y meditar **5 turnos** por karma que tengas, o meditando en el descanso del camino.

Por ejemplo, si tengo 2 de karma y he gastado los dos para usar dos habilidades para recuperar esos dos puntos de nuevo tendría que meditar 10 turnos.

2-Para curar toda tu vida cuesta 1 punto de karma cada vez que te cures todo.

3-Podrás reencarnarte si mueres usando 1 punto de karma, volviendo con nivel 0.

Si no te quedaron puntos de karma en el momento de tu muerte, los dioses decidirán que has hecho demasiadas acciones malas y tu personaje será retenido para la eternidad.

Cada vez que te reencarnes tu pj nuevo empezará con un punto de karma base y otro extra (2 puntos) más los que haya tenido en su vida anterior que se acumulan.

Cada vez que subas de nivel ganas 1 punto de karma.

El límite sería 10 si muere tu personaje conservando 10 de karma sin haber muerto ninguna vez. Será considerado una leyenda en Caelum. Y los Bardos harán canciones sobre tus aventuras. Te saldrán alas (blancas si eres bueno y negras si eres maligno) , no podrás ser neutral más, pero serás un mortal como siempre sólo que con alas y podrás moverte por los aires tranquilamente. **Si mueres podrás hacer tantas acciones como karma tengas como si fueras un fantasma sin restar karma para reencarnarte. Podrás volar, atacar, hablar lo que quieras, donde quieras teletransportarte. Por ejemplo,para avisar a otro pj de un peligro o usar tus acciones para atacar a un enemigo.**

5-Puntos De Protección:

Son los puntos adicionales que te da tu armadura y escudo. Cuando te impactan y te causen daño. Primero te lo restarás de tu protección.

Cuando tus puntos de protección acaben, tu armadura o escudo se habrán roto en pedazos y te harán daño directamente a tu cuerpo quitándote puntos de vida.

6-Daño

Es el total acumulado de daño para sumar a tus tiradas de crítico cuando impactas a tu enemigo. Por ejemplo, un personaje de raza Arub ladrón tiene un daño de -10 de daga por ser Arub y un -10 de daga por ser ladrón más el daño de mi daga -10 más el resultado de mi tirada crítica si mi enemigo no se defiende con éxito (2 dados de 10, uno de decenas y uno de unidades) tiro y si saco un 50 más el daño de mi personaje por raza y clase y mi arma hacen un total de 80 puntos de vida que se tiene que quitar mi enemigo.

También está el daño que hace mi escudo cuando mi defensa es más fuerte que su ataque. Produce un daño según el escudo que lleve equipado.

Habilidades Especiales

De nivel 1 a 5 cada pj podrá elegir 3 habilidades de la tabla de habilidades.

Dependiendo de los requisitos que pida cada habilidad podrás llevar unas o otras.

De nivel 6 a 10 cada pj podrá elegir 6 habilidades de la tabla de habilidades.

Dependiendo de los requisitos que pida cada habilidad podrás llevar unas u otras.

Si deseas cambiar de habilidad en un futuro, podrás ir a un entrenador en algún pueblo o ciudad (elección de el máster de donde este situado el entrenador) y cada cambio de habilidad te costara 1.000 mo.

Creación Del Personaje Y Niveles:

Para crear el personaje es muy fácil. Solo hay que elegir la raza y la clase y sumar las x de habilidades en tu hoja de personaje. Después se elegiría una profesión la cual irá detrás de la hoja de personaje reflejada.

Luego el máster reparte 1 x de habilidad más para rellenar cada personaje a cualquier casilla. Cuantas más x, más dados podrá lanzar para realizar las acciones según su habilidad.

Aquí dejamos al máster libertad para repartir, aunque si repartes mucho desde el principio no tiene gracia, son puntos de habilidad ganadas sin esfuerzo. Te recomiendo no dar más de 3 x al principio para repartir, pero puedes hacerlo si quieres para que resulte más fácil para los jugadores y así darles más trasfondo a sus personajes.

Después, por cada nivel, se podrá elegir entre 4 cosas para mejorar:

1: Poner una x en la habilidad que quieras. Recuerda que cada x en tus habilidades equivale a que tiras tantos dados como x tengas en tu habilidad.

2: Aumentar en 5 puntos el daño que causas a tus enemigos.

3: Aumentar 5 puntos de protección.

4: Aumentar 5 puntos de vida.

A nivel 5 se puede optar por ser multiclase y sumándote todas las x de tu nueva habilidad (por ejemplo monje te pondrías 3 x en la habilidad de movimiento y ya está. Después, por cada nivel, una x como siempre o elegir entre las otras 3 opciones mencionadas. No se puede repetir la misma clase que ya eres. Después sólo faltaría elegir una profesión e imprimir tu tabla de profesión detrás de la hoja de personaje.

El máster dará una cifra de dinero (ejemplo 1.000 Mo) para comprar equipo o no dar nada.

Y podrás equiparte con un arma que recibes de herencia según tu raza.

Nota:

Cuando llegues a nivel 10 no podrás subir más de nivel, al contrario, se te restará la experiencia que ganes por malgaste, agotamiento y envejecimiento de tu personaje (menos los que no envejecen que habrán llegado a su límite) . Cuando bajes de nivel tendrás que decidir qué quitarte de tu personaje al igual que cuando subes de nivel pero al revés. Si consigues llevar a tu personaje hasta el nivel 0 tu personaje morirá de viejo (habrá alcanzado su límite de edad) .

Tirada De Iniciativa:

Cada personaje tira tantos DS como puntos de movimiento tenga y el que saque más m es el que ataca primero a mi enemigo con menos m.

Nota:

Si el máster lo desea puede acortar los conflictos de tirada de iniciativa de una manera más fácil y rápida. Simplemente mirando quién tiene más puntos de movimiento es el que ataca primero.

En caso de empate sí sería una tirada obligada para saber quién ataca primero.

Viajes

Para realizar los viajes uno del grupo (si va solo también) tirará un dado (ds) en la tabla de viaje. Tras realizar lo que indica la tabla de viaje (descanso, combate, mercado negro, vendedor mago o movimiento con éxito y sin ningún percance durante el camino) recorrerá 100 km si va andando o 200 km si va a caballo. Cada 100 kilometros a pie, tienen que descansar pase el acontecimiento que pase. Si van a caballo tienen que descansar cada 200 km pase lo que pase. '' Reposar junto a una buena hoguera y templar la espada en la tierra, comer una ración de comida y a la mañana siguiente retomar el camino. ''

Para los viajes es necesario comprar 50 raciones y después ir marcando una x por cada ración comida en cada descanso. Si en un descanso te queda sólo una ración no podrás moverte del lugar por estar fatigado y por agotamiento tendrás que esperar en el lugar hasta que un compañero te compre 50 raciones de nuevo. Si haces un viaje sin tener raciones caerás en coma 22 turnos y tendrás que esperar a recuperarte y después esperar que te lleven raciones para continuar tu viaje.

Ejemplo: 1 centímetro en el mapa son 100 kilómetros.

Si lo prefieres puedes hacer los viajes midiendo por días.

1 centímetro= 1 día. A pie descansarías cada día y a caballo descansarías cada día pero recorriendo 200 km.

También si lo prefieres puedes hacer que la escala de los viajes sea mayor, pero recomiendo estos 2 tipos (cada personaje tiene 50 raciones desde el principio por defecto).

Si saca un 13 se perderán 50 km.

Por ejemplo necesito 150 km para ir a el pueblo de al lado a caballo.

Saco un 13, me pierdo 50 km entonces me faltarían 200 km (50 km para retomar el camino y otros 150 km para llegar a tu destino) para llegar. Vuelvo a tirar y saco un descanso. Una vez descansado, como llevo caballo recorrería 200 km de tirón y ya habría llegado al pueblo de al lado.

Si fuera andando aún me quedarían 50 km por recorrer.

Los mercados negros sirven para comprar a mitad de precio y reparar a mitad de precio cualquier equipo normal. También se puede vender lo que ya no se vaya a utilizar o ya no nos sirva pero te pagan la mitad de su precio.

En una posada o armero de algún pueblo te pagan todo lo que vale.

Los magos te pueden vender equipo especial y mágico, pociones de sangre y de maná.

Descanso. Aquí es cuando los personajes pueden descansar y comer, marcando una x en tus raciones (se marca una x en tus raciones cada vez que descansas de un viaje) . También para recuperar sus hechizos y habilidades especiales ya que son de un solo uso. También los personajes pueden meditar para recuperar su karma (en el periodo del descanso el máster puede improvisar o poner algún pnj bueno o malo que pase por ahí para unirse a los jugadores o engañarlos o robarlos... todo lo que pase por la imaginación del máster) . Ésta es la mejor opción de descanso si no encuentras una posada pagando un precio por habitación para descansar. En las posadas si pagas una habitación para pasar la noche está incluida la comida así que no es necesario tomar una ración de comida de tu mochila, sólo cuando descansas en tus viajes a mitad de un camino. También cada vez que descansas recuperas 10 puntos de vida que hayas perdido.

Combate. Aquí el máster puede poner a su elección los enemigos o pnj... Pero siempre algo malo y que pueda relacionarse con el combate contra los personajes y que tengan una situación difícil.

Sacando M realizan el movimiento con éxito sin ningún percance por el camino.

-Dificultad En Las Maniobras De Movimiento Y Acciones-

-Movimientos-

Maniobra De Movimiento:

-Fácil:

Para realizar algo con éxito con la dificultad fácil solamente tendrías que sacar el símbolo necesario una vez en una tirada.

Por ejemplo, para subir a un árbol de 2 metros se tirarían los dados correspondientes del movimiento de tu personaje y solamente con sacar una m de movimiento subirías al árbol con éxito.

-Difícil:

Para realizar algo con éxito con la dificultad difícil solamente tendrías que sacar el símbolo necesario repetido dos veces en una tirada.

Por ejemplo para subir a un árbol de 3 metros se tirarían los dados correspondientes del movimiento de tu personaje y solamente con sacar dos m de movimiento subirías al árbol con éxito (esto sería una dificultad normal) .

-Muy difícil:

Para realizar algo con éxito con la dificultad muy difícil solamente tendrías que sacar el símbolo necesario repetido tres veces en una tirada.

Por ejemplo, para subir a un árbol de 4 metros se tirarían los dados correspondientes del movimiento de tu personaje y solamente con sacar tres m de movimiento subirías al árbol con éxito.

Otra opción para realizar un movimiento muy difícil con éxito más fácilmente sería con ayuda de otros personajes.

Por ejemplo, para subir a un árbol de cuatro metros que te ayuden a subirlo entre todos con cuerda o levantándote.

Y así tirar cada personaje que te ayude a subir todos los dados de su movimiento mas los tuyos y si tirando todos a la vez conseguís sacar tres m de movimiento, conseguirías subir con éxito más fácil y rápido.

A partir de aquí es opcional que cada máster pueda ir sumando los símbolos m que quiera para aumentar la dificultad...

—Por ejemplo—

-Locura:

Necesarios cuatro símbolos m para el éxito en una tirada.

-Imposible:

Necesarios cinco símbolos m para el éxito en una tirada.

El monje y el ninja son los únicos personajes que pueden combinar su movimiento con su ataque.

Por ejemplo, un ninja quiere saltar de un tejado al suelo rematando a un guardia con una patada en la cabeza o golpe.

El máster podría decir que la dificultad para hacer eso es difícil, entonces el ninja tirando los dados de su movimiento tendría que sacar dos símbolos m de movimiento para realizar la acción con éxito.

Si saca dos símbolos m realizaría con éxito y tiraría directamente un crítico con dos dados de 10 (uno de decenas y otro de unidades) .

Ejemplo saco un 100, una fuerte patada en la cabeza y como no lleva casco muere (esto solo lo pueden hacer los ninjas y los monjes) .

-Fuerza-

Maniobra De Acción:

-Fácil:

Para realizar algo con éxito con la dificultad fácil solamente tendrías que sacar el símbolo necesario una vez, en una tirada.

Por ejemplo para romper una puerta de madera de un golpe se tirarían los dados correspondientes del ataque de tu personaje y solamente con sacar un símbolo de espadas romperías la puerta de madera con éxito.

-Difícil:

Para realizar algo con éxito con la dificultad difícil solamente tendrías que sacar el símbolo necesario repetido dos veces, en una tirada.

Por ejemplo, para romper una puerta de madera blindada de un golpe se tirarían los dados correspondientes del ataque de tu personaje y solamente con sacar dos símbolos de espadas romperías la puerta de madera blindada con éxito.

-Muy difícil:

Para realizar algo con éxito con la dificultad muy difícil solamente tendrías que sacar el símbolo necesario repetido tres veces en una tirada.

Por ejemplo, para romper una puerta de acero de un golpe se tirarían los dados correspondientes del ataque de tu personaje y solamente con sacar tres símbolos de espadas romperías la puerta de acero con éxito.

Otra opción para realizar un movimiento muy difícil con éxito mas fácilmente sería con ayuda de otros personajes.

Por ejemplo, para romper una puerta de acero golpeando varios personajes al mismo tiempo se tirarían los dados correspondientes del ataque de tu personaje y de los demás personajes y solamente con sacar tres símbolos de espadas entre todos, conseguiríais romper la puerta de acero con éxito.

A partir de aquí es opcional que cada máster pueda ir sumando los símbolos m que quiera para aumentar la dificultad...

-Astucia-

Para buscar una planta, forzar una cerradura o desactivar una trampa sería lo mismo que romper una puerta o subir a un árbol... sólo que aquí no se puede hacer conjunta.

Los Sortilegios

Se tiran tantos dados como tengas en magia. Son de un solo uso, una vez usado (con éxito o no) tendrás que descansar en el camino de un viaje cuando te sale en la tirada de viaje un escudo o cuando llegas a una posada y pides una habitación para dormir.

Una opción para el máster sería dejar a los magos poder descansar en algún lugar que estén solos sin ruidos y sin peligro. Tirando una tirada de astucia de tantos dados como x tenga en su habilidad si saca el símbolo de astucia entonces tiraría un solo dado y si saca el escudo descansa con éxito. Si no lo consigue, en su turno volvería a hacer este procedimiento hasta que consiguiera descansar.

Claro, esto es opcional y depende de cada máster ponerlo en practica.

Para aprender sortilegios deberás hablar con un mago y pagar el precio según el nivel requerido.

(Ejemplo sería de nivel 1=1.000 mil mo, de nivel 7=7.000 mo, y así sucesivamente) . Los sortilegios base se podrán aprender con un mago gratis.

—Invocar Un Ángel—

Para invocar un ángel se necesita meditar 7 turnos y tener 2 de karma.

Una vez terminado de meditar se le comunicará al ángel el motivo de tu llamada. Una vez cumplida tu petición, desaparecerá y tendrás que volver a invocarlo desde el principio con el mismo procedimiento.

Los ángeles solo pueden atacar a criaturas malignas no humanas.

Los ángeles son los únicos que pueden atacar a un demonio invocado.

—Invocar Un Demonio—

Para invocar un demonio se necesita meditar 6 turnos y tener 2 de karma.

Una vez terminado de meditar se le comunicará al demonio el motivo de tu llamada.

Una vez cumplida tu petición, desaparecerá y tendrás que volver a invocarlo desde el principio con el mismo procedimiento.

Los demonios pueden atacar a todos.

El ángel o el demonio invocado puede mantenerse al lado del mago invisible y aparecer en cuanto se le pida para completar su misión y desaparecer.

Profesiones

Maestro joyero

Amuletos, anillos, collares, brazaletes, pendientes.

Materiales: Acero y objetos especiales.

Herramienta: Tenazas y pica.

Realización: En forja, suele haber en los poblados y ciudades.

Se tira tantos dados de astucia tengas y se necesita sacar 1 astucia para realizar con éxito. Si sacas dos 13 no se realizará con éxito lo que estés mejorando o fabricando y tendrás que volver a conseguir todos los materiales.

Maestro sastre

Armaduras de piel, cota de malla, brazaletes, guantes...

Materiales: Pieles y acero.

Herramienta: Hilo, aguja, tenazas, cuchillo y pica.

Realización: Taller de sastrería, suele haber en los poblados y ciudades.

Se tira tantos dados de astucia tengas y se necesita sacar 1 astucia para realizar con éxito. Si sacas dos 13 no se realizará con éxito lo que estés mejorando o fabricando y tendrás que volver a conseguir todos los materiales.

Maestro armero

Espadas, armaduras, arcos...

Materiales: Acero y madera.

Herramienta: Pica y hacha.

Realización: En forja, suele haber en los poblados y ciudades.

Se tira tantos dados de astucia tengas y se necesita sacar 1 astucia para realizar con éxito. Si sacas dos 13 no se realizará con éxito lo que estés mejorando o fabricando y tendrás que volver a conseguir todos los materiales.

Maestro alquimista

Pociones para curar, pociones explosivas y de venenos.

Materiales: Hierbas y objetos especiales.

Herramienta: Recipiente para mezclar.

Realización: En casa de alquimia suele haber en los poblados y ciudades.

Se tira tantos dados de astucia tengas y se necesita sacar 1 astucia para realizar con éxito. Si sacas dos 13 no se realizará con éxito lo que estés mejorando o fabricando y tendrás que volver a conseguir todos los materiales.

Maestro rúnico

Puede crear runas mágicas y pergaminos mágicos.

Materiales: Objetos especiales (roca élfica) .

Herramienta: Martillo y compresor para tallar y pluma con tinta.

Realización: En cualquier lugar solitario y concentrado.

Se tira tantos dados de magia tengas y se necesita sacar 1 estrella para realizar con éxito. Si sacas dos 13 no se realizará con éxito lo que estés mejorando o fabricando y tendrás que volver a conseguir todos los materiales.

Nota:

Para la mejora de algún objeto o la fabricación de un objeto único y exclusivo para esa profesión, serán necesarios unos materiales difíciles de conseguir como por ejemplo sangre de dragón o cráneo de dragón pero cuidado, eso no es todo, además hay otros muchos más difíciles de conseguir como por ejemplo sangre de Elfo Kentauro o cráneo de Enano... y claro, para conseguir estos materiales tendrías que matar a según la raza de quién necesites para conseguir la sangre o el cráneo.

Teniendo esto en cuenta, un personaje podría verse en la desesperación y avaricia de conseguir mejorar su arma o de fabricar un objeto mágico, llevándole incluso a tener que matar a un personaje no jugador de alineamiento bueno o acabar con su propio compañero personaje jugador para conseguir ese material difícil para terminar de mejorar o construir ese objeto tan deseado.

Así que en el grupo de personajes la confianza será un factor importante a la hora de unirse y colaborar. Aún así cada personaje tendrá que vigilar muy bien sus espaldas. Cualquier personaje jugador podría ayudarte o por el contrario está planeando una forma de acabar contigo sin que nadie se dé cuenta...

El máster deberá dar libertad a los personajes. Cada uno es libre de tomar sus decisiones y acciones y cada decisión tomada o acción concluida tendrá sus respectivas consecuencias en el juego.

Por ejemplo, un personaje mata a un pnj. A lo largo de la partida se puede cruzar con un familiar de ese pnj. Éste intentará vengarse por todos los medios.

O un personaje traiciona y mata a otro personaje jugador y un compañero del grupo de los personajes jugadores decide tomarse la justicia por su mano y acabar con el otro personaje jugador que acabó con su compañero. De este modo las buenas alianzas o discusiones entre personajes toman un papel muy importante en el juego pudiendo así crearse varios bandos o clanes entre los propios personajes jugadores.

De esta forma el juego tiene un extra de diversión y estrategia a la hora de hacer las cosas con discreción... (Por ejemplo, el personaje escribe en una nota lo que le quiera decir al máster porque no quiere que se entere nadie) .

Cada personaje jugador tiene que interpretar su rol y aplicarlo en la aventura pudiendo elegir ser bueno, malo o neutral y jugar con total libertad de hacer lo que tu personaje haría en cada situación o situaciones que se te vayan presentando a lo largo de la aventura.

Un buen máster tiene que saber improvisar cualquier situación que se salga de la trama con naturalidad y dejándose llevar por los acontecimientos ir enlazándolos como una cadena para ir haciéndose historias paralelas a la trama principal de la aventura.

Las partidas de este modo se hacen muy emocionantes y divertidas.

Recuerda que la imaginación no tiene límites, los límites los pones tú.

La imaginación supera la realidad.

Materiales De Las Profesiones:

Acero: material que se puede encontrar en montañas y cuevas.

Hierbas: se puede encontrar en bosques y cerca de caminos y lagos.

Madera: se puede conseguir talando árboles en bosques.

Pieles: se puede conseguir de lobos y otros animales.

Objetos especiales: ojo, pata, lengua, hierba... y otras cosas, más usados por los alquimistas.

Objetos especiales:

Materiales	Acero	Madera	Hierba	Piel	Especial
Maestro joyero	x				x
Maestro sastre	x			x	
Maestro armero	x	x			
Maestro alquimista			x		x
Maestro rúnico					x

Dónde buscar:

Material	Lugares	Dificultad
Acero:	Montañas y cuevas	Muy difícil: 3 de astucia
Piel:	Bosques y montañas	Difícil: 2 de astucia
Madera:	Bosques y campos	Fácil: 1 de astucia
Hierba:	Bosques y montañas	Mirar tabla de hierbas
Especial:	Insospechados	Dificultad misteriosa

Para encontrar se tira de astucia de tu personaje e intentar sacar como resultado la dificultad o más. Ejemplo: difícil, tengo que sacar 2 símbolos de astucia o más en una tirada.

Si no consigues encontrar nada a la primera, ya no podrás buscar más en ese lugar y tendrás que esperar hasta que llegues a otro lugar diferente con las mismas condiciones específicas (bosque, montaña, clima...) para poder volver a intentar la búsqueda.

DESCRIPCIÓN DE LAS RAZAS

Los Arub

Los Arub son un pueblo guerrero. Su especialidad es la astucia de el ataque por sorpresa con dagas. Se ocultan fácilmente. Son maestros asesinos. Su pueblo es alegre y despreocupado. Amantes de la exploración y conquistas. Nunca se rinden por nada.

Características físicas:

Complexión: Delgados y fuertes.

Color: Piel morena.

Ojos: Marrones y negros.

Pelo: Negro y castaño.

Altura: 1.70a1.90.

Ciclo vital: 100 años.

Otras características:

Vestimentas: Colores marrones y negros. Suelen llevar ropa ancha, capas y túnica. Ropas con colores oscuros para ocultarse entre las sombras con facilidad.

Religión: La gran mayoría adora a Jubal que es su dios principal.

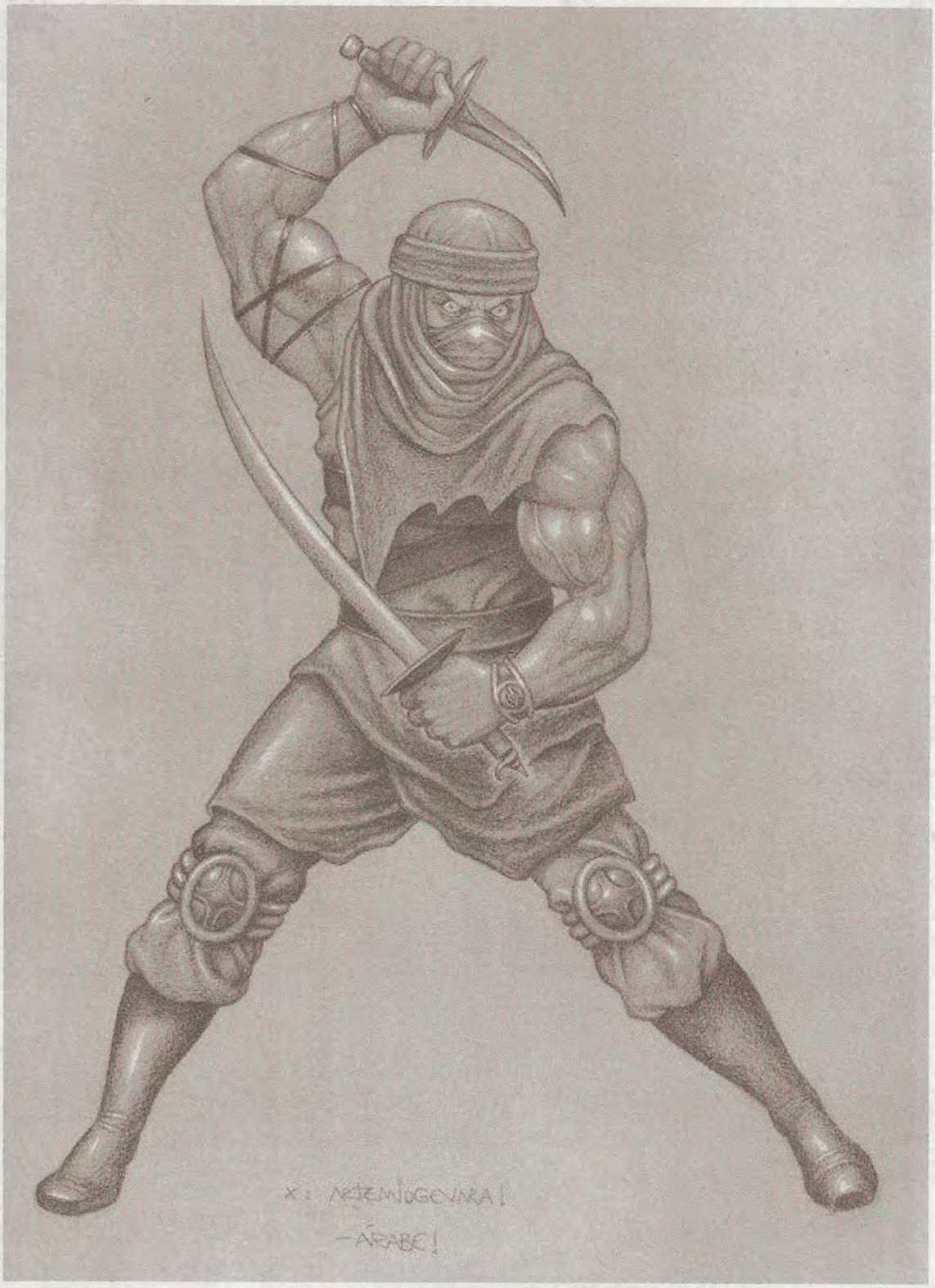
Idiomas: Arab (nivel alto) .

Lugar: Araf situado hacia la parte centro sur de Caelum.

Enemigos raciales: No soportan a los Romun y Iberum.

Personalidad: Son de carácter fuerte y siempre quieren tener la razón con lo cual son difíciles de convencer.

Algunos son traicioneros.


ՉԻ ՆԵՐԵՄԻՑԵՎՈՒՄ!
—ԱՐԱԲԸ!

Los Atlantes

Los atlantes son gentes muy avanzadas e inteligentes. Son conocedores de las artes mágicas. Llegaron a Caelum hace muchísimo tiempo procedentes de Orión (Rigel) .

Características físicas:

Complexión: Delgados y delicados.

Color: Piel blanca.

Ojos: Grises.

Pelo: Negro o blanco.

Altura: 1.70a2.00.

Ciclo vital: 150 años.

Otras características:

Vestimentas: Colores blancos con adornos dorados, túnicas con capucha, algunos llevan capas blancas con brazaletes y cinturones dorados, diadema en la cabeza dorada.

Religión: Adoran al dios Atlas.

Idiomas: Latium (nivel bajo) y atlantis (nivel alto) .

Lugar: Atlantis al centro oeste de Caelum.

Enemigos raciales: Arab, Orkus, Anunakis y Reptilianos.

Personalidad: Son alegres, buenos, simpáticos, amables y les gusta ayudar a los demás.

Si se enfadan pueden ser muy malvados.