

Aarkan

El Juego de Rol de Fantasía Medieval



Agradecimientos

A Cypher y a Galad por ayudarme con la historia y el diseño del juego y por apoyarme siempre.

A Cypher, Galad, Kron I y Claustro por las pruebas del juego.

A mi primo, por haberme iniciado en el mundo del rol.

A todos ellos que me acompañaron en este camino del rol.

Diseñado por:

Agustín Tomás Prieto (August)



Índice

Índice 3

Introducción 4

Material Necesario 4

Creación del Personaje 5

Características 6

Razas 7

Clases 9

Detalles 11

Sistema de Juego 12

Tiradas 12

Suerte 12

Puntos de habilidad 12

Habilidades 12

Combate 14

Magia 15

Dinero y equipo 16



Introducción

Aarkan, El Juego de Rol de Fantasía Medieval (lindo nombre, ¿no?) es un sistema de juegos de rol que trata de ser lo más simple posible. Últimamente se están dando mucho entre los fanáticos roleros la creación de los sistemas de rol minimalistas, juegos que no tienen muchas reglas ni manuales que comprarse. A veces no son de lo más realistas, pero los roleros reales sabemos que eso no es lo importante, sino la diversión, y hay más diversión en imaginar y crear tus reglas que en hacer caso de todo lo que dice una serie de manuales que se actualizan cada dos meses y nunca puedes tener la versión más nueva. En este manual no se aclaran muchas reglas, dejamos el tema de cosas más puntuales a la decisión del Master, ya que muchas veces los jugadores se tropiezan con situaciones que tienen reglas muy complicadas y pierden quince minutos de valioso tiempo de juego buscando en todo el manual la regla correcta. Por este motivo he dejado muchos temas al libre albedrío del Master. Sin más preámbulos vayamos al tema que nos interesa: "El material necesario".

Material necesario

Para jugar a Aarkan necesitarás antes que nada un grupo de amigos dispuestos a jugar contigo.

También necesitarás una copia de este manual, pero si lo estás leyendo damos por sentado que ya lo tienes. Lo ideal sería que cada jugador tenga su manual aunque con uno solo bastará. También sería bueno que lo tengan impreso, pero en versión digital

también sirve.

Luego necesitarán una copia de la hoja de personaje (esta sí impresa) que viene adjunta al libro. Puedes fotocopiarla tantas veces como quieras.

Por último necesitarás unos dados. Los dados que se usan en Aarkan son los dados de 10 caras y los de 6 caras. Con dos o tres de cada uno bastará. Aclaración sobre los dados: a los dados los resumiremos a partir de ahora según su número de caras como d6 (de seis caras) y d10 (de diez caras). En el d10 el "0" es 10.

Muchas veces sirve tener a mano lápiz y papel para hacer anotaciones a lo largo del juego.

No es necesario pero si quieren pueden tener un tablero de combate, un tablero que en situaciones de combate indica la posición de cada combatiente. Una buena idea es pegar una gran hoja cuadriculada (cada cuadrado representa un cuadrado de 1m x 1m, o sea 1m²) encima de una plancha de telgopor grueso (o poliestireno) y representar a los personajes con alfileres con el nombre y/o un dibujo del mismo.

Otra cosa que también es opcional es algo para comer y beber. Las sesiones de rol suelen ser largas y vivir tantas aventuras abre el apetito.



Creación del Personaje

Esta es una de las partes más entretenidas de cualquier juego de rol, la Creación del Personaje. Hay dos clases de personajes, el personaje jugador o PJ y el personaje no jugador o PNJ.

Para crear un personaje de cualquier tipo sigue estas reglas:

1. Elige un nombre, una raza y una clase y anótalos en la zona 1 de la hoja.
2. Determina tus características y aplica los cambios por raza, luego anótalas en la zona 2 de la hoja.
3. Determina tus puntuaciones de habilidades mediante la distribución de puntos de habilidad y anótalos en la zona 3 de la hoja.
4. Determina tu vida y magia. Tu vida es igual a $FOR \times 2 + 10$ y tu magia es igual a $PER \times 2 + 10$, luego anótalos en la zona 1 de la hoja.
5. Determina tu dinero y equipo inicial y regístralo en la una hoja aparte. Aumenta tu ataque y tu defensa dependiendo de tu arma y tu armadura y anótalos en la zona 4 de la hoja. Ten en cuenta que si usas armas cuerpo a cuerpo influirá la FOR, sino influirá la DES.
6. Anota tu ataque y defensa mágicas, que son iguales a tu PER + tu nivel de magia. Si no eres guerrero anota tu nivel de magia en la parte correspondiente y si tu master te permite escoge un hechizo y anótalo en una hoja aparte.
7. Te recomendamos que en una misma hoja anotes el equipo, los hechizos y, si quieres, un dato, la historia o el dibujo de tu PJ.

NOMBRE:		1	JUGADOR:	
RAZA:	CLASE:		VIDA:	MAGIA:

CARACTERÍSTICAS		ATAQUE	
FORTALEZA	2	DEFENSA	4
DESTREZA			
INTELIGENCIA			
PERCEPCIÓN			

ATAQUE MÁGICO	5	
DEFENSA MÁGICA		

HABILIDADES			
ATLETISMO (FOR)	3	MAGIA (PER)	
COMBATE (FOR/DES)		MECÁNICA (INT)	
CONOCIMIENTOS (INT)		PERSUASIÓN (PER)	
HABILIDAD MANUAL (DES)		SIGILO (DES)	

Características

En Aarkan un personaje tiene cuatro características básicas. Para determinar cada una, reparte 6 puntos entre todas, con un mínimo de 0 y un máximo de 3. Las características no se pueden aumentar con los puntos de habilidades normales. Las características de Aarkan son:

Fortaleza (FOR):

Mide la fuerza y constitución de un personaje. Su capacidad para actividades atléticas, su resistencia al daño e influye en sus puntos de vida. Los puntos de vida son iguales a $FOR \times 3 + 5$. Interviene en las habilidades Atletismo y Combate cuando se utiliza un arma cuerpo a cuerpo. Se puede hacer una prueba de FOR cuando la actividad que se requiera no entra en Atletismo, por ejemplo, para resistir a venenos o condiciones ambientales.

Destreza (DES):

Mide la agilidad y velocidad de un personaje. Mide su capacidad de reflejos en combate, su habilidad en juegos de manos, y en realizar tareas que requieren coordinación y equilibrio. Un personaje, en un asalto de combate puede moverse $DES \times 2$ m. Interviene en las habilidades Habilidad manual, Sigilo y Combate cuando se utiliza un arma a distancia. Se puede hacer una prueba de DES para hacer actividades que no requieren especialmente el uso de las manos o del sigilo, por ejemplo, para desatarse, escaparse de una jaula o salir ileso de caídas o tropiezos.

Inteligencia (INT):

Mide la capacidad de razonamiento y los conocimientos de un personaje. Un

personaje con una alta INT aprende rápido, memoriza con facilidad y sabe gran cantidad de cosas. Interviene en las habilidades Conocimientos y Mecánica. Generalmente no se usa la INT si no es mediante una de sus habilidades. Si la acción que se quiere realizar no aclara qué característica se debe aplicar, el master puede elegir si la inteligencia es la que corresponde que se use.

Percepción (PER):

Mide el poder, la voluntad, el carisma y los sentidos propios de un personaje. Un personaje con una alta PER tiene una gran capacidad para la magia, tiene un espíritu fuerte y es persuasivo y alerta. Los puntos de magia son iguales a $PER \times 3 + 5$. La PER interviene en la habilidad Persuasión. La PER se usa para las pruebas de los cinco sentidos, para resistir una prueba de Persuasión y otras que el master considere.

Razas

En Aarkan hay cinco razas básicas. Puedes ser cualquiera de las siguientes:

Elfos:

Los elfos son la raza más antigua del mundo de Aarkan. Son grandes magos y pícaros. Viven en armonía con los bosques. Son una raza sabia y muy civilizada. Los elfos son de las criaturas más longevas que existen en Aarkan, llegando a vivir 1000 años. Son altos, hermosos y gráciles.

- Los elfos reciben +1 PER, -1 FOR. Los elfos son prudentes y perceptivos pero no tienen una contextura robusta y carecen de fuerza.
- +2 a las pruebas de Conocimiento. Los elfos viven muchos años y tienen

tiempo de aprender una cantidad enorme de cosas.

- Reciben +2 a las tiradas realizadas estando el personaje en un bosque.

Enanos:

Los enanos son pequeños humanoides que habitan bajo la superficie de la tierra. Sus cabezas y cuerpos son casi tan grandes como las de los humanos, pero sus extremidades son más cortas, llenas de músculos poderosos, y normalmente retorcidas. Los varones suelen lucir grandes barbas.

- Los enanos reciben +1 FOR, -1 DES. Los enanos son fuertes y resistentes pero carecen de coordinación.
- +2 a las pruebas de FOR para resistir a condiciones ambientales y venenos. Los enanos son mucho más resistentes a condiciones dañinas que el resto de las razas.
- Reciben +2 a las tiradas realizadas estando el personaje en un túnel o cueva.

Humanos:

Son la raza más extendida del mundo. Poderosos y variables. Los humanos son muchos y variopintos. Algunos se dedican a la magia, otros son poderosos guerreros, algunos son hábiles ladrones y otros fuertes luchadores. Son la raza más equilibrada y común en Aarkan.

- Los humanos no reciben modificadores a las características.
- +2 a alguna habilidad que el jugador escoja. Los humanos se especializan por vocación en un par de habilidades que encuentran útiles.
- Reciben +2 a las tiradas realizadas

estando el personaje en zonas urbanas.

Medianos:

Son la raza más extraña de todas. Viven en lo profundo de los bosques donde no tienen relación con ninguna otra cultura civilizada. Si bien gozan de buenas relaciones con los humanos, los enanos y los elfos, no están muy emocionados por poner en práctica esas relaciones.

- Los medianos reciben +1 DES, -1 FOR. Los medianos son muy rápidos y sigilosos, pero su escaso tamaño les hace algo débiles.
- +2 a las pruebas de Sigilo. Los medianos son unos expertos en el arte de ocultarse y moverse sigilosamente.
- Reciben +2 a las tiradas realizadas estando el personaje en un bosque.

Semielfos:

Los semielfos son el resultado de la unión de un humano y un elfo. Si bien no son una raza en sí, ya que no poseen su propia cultura ni organización, su naturaleza híbrida no permite catalogarlos con ninguna de sus razas progenitoras. Los semielfos pueden decidir si vivir con los humanos y tener un ritmo de vida semejante al de ellos, o si vivir con los elfos y ser mucho más longevos.

- Los semielfos no reciben modificadores a las características.
- +2 a las pruebas de Persuasión. Los semielfos se llevan bien con todas las razas y son buenos negociadores e intermediarios.
- Reciben +2 a las tiradas realizadas estando el personaje en una pradera.

Clases

En Aarkan hay seis clases básicas. Las clases de Aarkan son:

Cazador:

Los cazadores son hábiles rastreadores e infatigables habitantes de los bosques. Suelen trabar amistad con animales salvajes muy fácilmente y recordar con facilidad cualquier lugar que hayan visitado o cualquier planta o animal que encuentren útil. Lejos de querer hacer daño a la naturaleza como la gente piensa, los cazadores consideran a la naturaleza como una amiga que hay que cuidar, por lo que viven en constante contacto con ella. Se denominan a si mismos como aventureros, exploradores, habitantes de los bosques, naturalistas o simplemente cazadores.

- Especies: Los enanos son otra clase de cazadores que no sienten el mismo amor por los bosques que las razas que viven en el exterior. Igualmente, sus grandes capacidades los convierten en hábiles cazadores.

- Características: Las características más importantes para los cazadores son la INT y la DES.

- Habilidades importantes: Conocimiento, Habilidad Manual y Sigilo.

- Magia: Los cazadores solo alcanzan el nivel 1 de magia natural.

Guerrero:

Los guerreros son la clase maestra en el manejo de armas y armaduras. No poseen nada de magia. Su poder se basa en el tamaño de sus músculos y de sus armas. Son una clase muy variada y la más común en Aarkan. Normalmente se definen a sí mismos como guerreros, mercenarios, aventureros, sicarios, luchadores o cosas relacionadas con

la guerra y las peleas.

- Especies: Al ser la profesión más común, un PJ de cualquier raza puede ser guerrero.

- Características: Los guerreros consideran que la FOR es su característica más importante, aunque la DES también ayuda.

- Habilidades importantes: Atletismo, Habilidad Manual y Sigilo.

- Magia: Los guerreros no reciben niveles



de magia.

Mago:

Los magos son personas que dedicaron sus estudios a una de las ramas de la magia. Son seres poderosos e inteligentes. No suelen ser buenos líderes, pero siempre es útil tener uno en cualquier grupo. Se denominan a sí mismos magos, hechiceros, brujos, druidas o chamanes (estos dos últimos en el caso de que maneje magia natural).

- Especies: Cualquier especie puede ser mago, pero los elfos y medianos se inclinan por la magia natural antes que otras clases de magia.

- Características: Los magos deben tener

una gran PER, y a veces una alta INT también ayuda.

- Habilidades importantes:

Conocimiento, Mecánica y Persuasión.

- Magia: Los magos llegan hasta el nivel 3 de cualquier rama mágica.

Monje:

Los monjes son sabios que dedican toda su vida al retiro espiritual, la reflexión y el aprendizaje de magia blanca. Ellos ponen todos sus conocimientos a favor de los demás. Generalmente los monjes que se unen a un grupo, son monjes aprendices que aún deben dominar su control sobre la magia blanca antes de poder pasar a ser monjes de pleno derecho. Siempre se denominan a sí mismo monjes.

- Especies: Cualquier especie puede ser monje.

- Características: La característica más importante de un monje es su PER, seguida de cerca por la INT.

- Habilidades importantes: Conocimiento, Habilidad Manual y Persuasión.

- Magia: Los monjes llegan al nivel 3 de magia blanca.

Paladín:

Los paladines son los soldados de la luz. Pertenecen a una orden desperdigada por todo el mundo de Aarkan. Luchan contra la injusticia, las fuerzas oscuras, las criaturas descendientes de los osgos y los muertos vivientes. Ellos siempre se definen a sí mismos como paladines o caballeros de la luz y/o la justicia.

- Especies: Los paladines no son una profesión común entre los elfos aunque éstos siempre son admitidos en la orden si lo desean. Los medianos nunca han querido ingresar a la orden.

- Características: Los paladines creen más en usar la INT antes que la FOR pero consideran que ambas son importantes.

- Habilidades importantes: Atletismo, Conocimiento y Persuasión.

- Magia: Los paladines solo alcanzan el nivel 2 de magia y solo usan magia blanca.

Pícaro:

Los pícaros son la agilidad encarnada. Son hábiles ladrones y asesinos. Son rápidos y silenciosos, expertos en juegos de manos, lanzar cuchillos y apuñalar por la espalda. Se denominan a sí mismos asesinos, ladrones, carteristas, mercenarios o simplemente aventureros a sueldo.

- Especies: Los enanos no suelen ser buenos pícaros gracias a su falta de destreza y coordinación, sin embargo su cultura no les impide intentar serlo. Los medianos sienten mucho respeto por lo ajeno como para ser buenos ladrones, sin embargo pueden ser buenos pícaros siendo honrados.

- Características: Para los pícaros la DES y la PER prevalecen sobre cualquier cosa.

- Habilidades importantes: Atletismo, Persuasión y Sigilo.

- Magia: Los pícaros solo alcanzan el nivel 1 de magia negra.



Detalles

Nombre del PJ y el jugador:

El nombre debe ser descriptivo y original. No hay nada que represente más a un héroe que su nombre. Tu nombre debe ir escrito en donde dice "Jugador".

Puntos de Vida y de Magia:

Los puntos de vida son iguales a $FOR \times 3 + 5$ y se regeneran a un ritmo de 1 cada 2 horas. Si bajan a 2, el personaje se desmaya, y si bajan a 0, se muere. Los puntos de magia son iguales a $PER \times 3 + 5$ y se regeneran a un ritmo de 2 por hora. Si bajan a 0, el personaje se desmaya.

Ataque y Defensa:

El ataque es igual a la suma del nivel de Combate, más el nivel de característica correspondiente (FOR o DES) más el bonificador por arma (si lo hay). La defensa es igual a la suma del nivel de Combate, más el bonificador por armadura (si lo hay).

Ataque y Defensa Mágicos:

El nivel de ataque mágico es igual a la suma del nivel de Magia, más el nivel de PER, más el bonificador por equipo (si lo

hay). El nivel de defensa mágica es igual a la suma del nivel de Magia, más el nivel de PER, más el bonificador por equipo (si lo hay).

Movimiento:

Un PJ puede moverse $DES \times 2$ m. por asalto de combate. Anótalo en una hoja aparte.

Otras cosas:

En una hoja aparte debes anotar tus pertenencias, incluidas las armas y armaduras, también debes anotar tus hechizos, tu movimiento, tu rama mágica, y si quieres puedes anotar datos sobre tu personaje, su descripción física y mental, su historia, su familia, su pueblo natal, incluso puedes hacer un dibujo de él/ella.



Sistema de Juego

Tiradas

En cualquier juego de rol son indispensables las tiradas de dados para las acciones que tienen una posibilidad de falla. En este juego de rol el dado básico es el d10. Éste se tira para todas las acciones básicas a menos que se especifique lo contrario. En Aarkan están las acciones que no necesitan tirada, o sea las acciones comunes. Están también las acciones que requieren una tirada de habilidad o de característica. Por último están las tiradas de reacción, por ejemplo para defenderte de un hechizo, un ataque o una prueba de DES para evitar caerte.

Las tiradas de dados se resumen, por ejemplo, de la siguiente manera: $1d6+2$. En este ejemplo, el primer número (1) representa que hay que tirar un dado, d6 representa que el dado tiene 6 caras y +2 representa que la resultado se le suma 2.

Si en el dado sale un 10, se considera éxito crítico y el personaje tiene éxito automático. En algunos casos, el master puede decidir que el crítico no tiene cabida en la acción que se quería lograr y no lo da por válido.

Sacar un 1 en el dado siempre supone un fallo.

Suerte

Por aventura, un jugador tiene 3 puntos de suerte que aumentan la cantidad de dados que se pueden tirar para aumentar la posibilidad de tener éxito en una acción.

Cada punto gastado da la posibilidad de tirar 1d6 extra que se suma a la tirada normal.

Puntos de habilidad

El sistema de crecimiento de Aarkan se basa en los puntos de habilidad. Éstos puntos se usan para elevar el nivel de las habilidades, tanto básicas como especiales (Ver apartado de Habilidades). Al finalizar una aventura el master debería entregar un par de puntos de habilidad, pero no debe dar muchos ni hacerlo muy seguido o los personajes podrían crecer muy rápido y el juego perdería enseguida la gracia.

Habilidades

En Aarkan hay ocho habilidades, seis habilidades básicas y dos habilidades especiales. Las habilidades básicas son Atletismo, Conocimiento, Habilidad manual, Mecánica, Persuasión y Sigilo. Las habilidades especiales son Combate y Magia. Para determinarlas, reparte 10 puntos de habilidad entre todas con un mínimo de 0 y un máximo de 3. Más adelante podrás subir más los niveles de habilidad, pero un personaje recién creado no puede tener ninguna habilidad a más de 3. Al hacer una prueba de habilidad, se tira 1d10, se le suma el nivel de habilidad y el número de la característica asociada y se compara con una dificultad o con una prueba enfrentada de otra habilidad o características.

Atletismo (FOR):

Atletismo hace referencia a la capacidad de un personaje para realizar acciones que requieran fuerza, velocidad y aguante, tales como nadar, correr, saltar, trepar, levantar algo, etc. Se enfrenta a un número de dificultad.

Combate (FOR) / (DES):

Ver apartado de Combate.

Conocimiento (INT):

Mide la cantidad de cultura general y específica de un que posee el personaje. Se usa para determinar si el personaje sabe algo sobre lo que se le pregunta o se le plantea. Se enfrenta a un número de dificultad.

Habilidad Manual (DES):

Se refiere a la capacidad del personaje para realizar actividades que requieran una gran rapidez manual y coordinación mano-ojo, tales como robar algo de un bolsillo, hacer trampa en un juego o algo similar. Se enfrenta a un número de dificultad.

Magia (PER):

Ver apartado de Magia más adelante.

Mecánica (INT):

Hace referencia a la capacidad de un personaje para manipular, reparar o violar cualquier aparato mecánico como un candado o una cerradura, para poner o sacar trampas, o para fabricar algo usando los materiales y las herramientas adecuadas.

Se enfrenta a un número de dificultad.

Persuasión (PER):

Sirve para convencer o engañar. Dos PJ no pueden usar esta habilidad entre sí, solo se la puede usar entre PJ y PNJ, para negociar entre dos PJ se debe hablar normalmente, ya que sería ilógico que los dados cambien el modo de parecer de un jugador. El master debe restringir el uso de esta habilidad, ya que los jugadores no deben usarla muy seguido sobre una persona en concreto. Se enfrenta a una prueba de PER.

Sigilo (DES):

Sirve para moverse silenciosamente o para ocultarse. Se hace una tirada de Sigilo contra una de PER de la persona que lo puede o quiere encontrar. Si la persona no lo está buscando activamente recibe un -2 a la tirada de PER.

Combate

La habilidad de Combate también crece con los puntos de habilidad, pero actúa de dos maneras diferentes, distinto a las otras que solo hacen una clase de acción, el combate actúa como ataque o defensa

Iniciativa:

La secuencia de combate es simple. Al principio del combate, antes de que ningún combatiente pueda actuar, se hace una tirada de iniciativa, que es $1d10 + DES$. Cada combatiente actúa según su iniciativa.

Movimiento:

Un personaje se puede mover $DES \times 2$ m. en un asalto de combate. Si se usa una cuadrícula es fácil medirlo, sino debes preguntarle al master hasta donde te puedes

mover.

Acciones:

Aparte de moverte o atacar puedes realizar alguna acción como hacer una tirada de habilidad o característica.

Ataque:

Se tira $1d10 + \text{Ataque}$. La puntuación de ataque es igual a la FOR (si es con arma cuerpo a cuerpo) o la DES (si es un arma a distancia), más la puntuación de combate y el bonificador por arma.

Defensa:

Se tira $1d10 + \text{Defensa}$. La puntuación de defensa es igual a la DES más la puntuación de combate y el bonificador por armadura.

Daño:

El daño es igual a la diferencia entre el ataque y la defensa. Si los puntos de vida de un personaje llegan a 2 o 1, éste se desmaya. Si los puntos de vida llegan a 0, éste muere. Se repiten los pasos del 1 al 6 hasta que el master determine que el combate ha finalizado.

Magia

En Aarkan es muy común el uso de magia. Hay cinco clases que empiezan en nivel 1 de magia. El mago puede elegir qué rama seguir, pero el cazador, el monje, el paladín y el pícaro sólo pueden usar una rama de las tres. El cazador usa magia natural, el monje usa magia blanca, el paladín usa magia blanca y el pícaro usa

magia negra.

Combate mágico:

Se lanzan los hechizos con una tirada de $1d10 + \text{Ataque Mágico}$ y gastando los puntos de magia correspondientes.

Se hace una tirada de defensa mágica, tirando $1d10 + \text{Defensa mágica}$.

Se comparan las dos tiradas. Si el hechizo era de ataque, el daño es igual a la diferencia entre ambas. Si la diferencia es negativa, no hay daño, pero los puntos de magia se pierden igual. Si el hechizo no es de daño, se ve qué efecto produce. En caso de que el receptor desee recibir el hechizo, por ejemplo, un hechizo de curación, no se hace tirada de defensa y simplemente se ataca contra la defensa mágica normal y el resultado es la diferencia entre ambas.

Puntos de Magia:

Un personaje tiene una cantidad de puntos de magia para gastar en hechizos, si el personaje no tiene suficientes puntos de magia, no puede usar magia. Los puntos de magia son iguales a $\text{PER} \times 3 + 5$ y se regeneran a un ritmo de 2 por hora. Si el personaje se queda sin puntos de magia, se desmaya.

Niveles de Magia:

Cuanto más nivel de magia tenga un personaje, será mejor en el manejo de ésta. A diferencia de las otras siete habilidades, la habilidad Magia no subes sus niveles gastando puntos de habilidad, sino que lo hace entrenando. Cuando el master considera que el jugador se merece su siguiente nivel, se lo sube hasta un máximo de tres niveles. A veces, el master puede pedirle al jugador que supere alguna prueba antes de subir su nivel de magia.

Ataque y Defensa Mágicos:

El ataque y la defensa mágica es igual a $PER + \text{Nivel de Magia} + \text{Modificador por objetos (si lo hay)}$.

Aprendizaje de Hechizos:

Para aprender un hechizo, un PJ debe tener algo o alguien que se lo enseñe (un libro o un maestro), tener el nivel adecuado para aprenderlo, gastar los puntos de magia para realizarlo una vez, aunque no se tenga éxito y efectuar una tirada de magia contra la dificultad del hechizo. Si se supera esa dificultad con la tirada, el hechizo se aprende, sino no se puede intentar aprenderlo hasta el día siguiente (tiempo de juego). En esta tirada no vale la regla del crítico.

Ramas de Magia:

En Aarkan hay tres ramas de magia:

Blanca: Son principalmente hechizos de curación y protección, aunque los más poderosos pueden causar daño a los muertos vivientes. La puede usar los monjes, los paladines y los magos blancos.

Natural: Son básicamente para controlar a los animales y las plantas o invocar elementales. La puede usar los cazadores y los magos naturales.

Negra: Son principalmente hechizos de daño y transporte. Los más poderoso también pueden invocar y atar demonios o criaturas malignas. La pueden usar los pícaros y magos negros.

Dinero y equipo

Por último, algo que nunca le puede faltar a ningún personaje son sus armas y su armadura. En Aarkan hay dos tipos de armas, armas a distancia y armas cuerpo a cuerpo. Dentro de las armas a distancia también hay dos subtipos más, las armas arrojadizas y las armas de proyectil. Por más que se falle el ataque con un arma a distancia, igual se pierde el arma o el proyectil.

En las armaduras hay dos clases, las de cuero y las de metal, como las de cota de mallas y las de placas de metal. Los cascos pueden ser de cuero o de metal. Los escudos pueden ser de madera o de metal.

El dinero y equipo iniciales los define el Master pero ningún jugador debería empezar con más de 200 monedas para comprar su equipo inicial. Su dinero inicial es el que sobra luego de comprar el equipo. Al principio del juego se usa el precio normal para comprar el equipo, más tarde el master decidirá el precio conforme a la ocasión, basándose en el básico.

En las tablas de armas se aclara el tipo del arma, su bonificación al ataque y su coste aproximado, el coste real deberá ser determinado por el master.

Armas y armaduras por clase:

Cazador:

Los cazadores suelen usar armas a distancia, principalmente arco. También usan armas pequeñas o de una mano tales como cuchillos o espadas. No usan armaduras de metal.

Guerrero:

Los guerreros pueden usar cualquier

arma o armadura.

Mago:

Los magos usan armas cuerpo a cuerpo, principalmente bastones, sino usan armas pequeñas o de una mano, tales como cuchillos o espadas. No usan armas a distancia o arrojadizas. No usan armaduras, cascos ni escudos.

Monje:

Los monjes hicieron un juramento de usar solo armas contundentes, por lo que siempre usan bastones, clavos o mazas de una

Cuadro de Armas Cuerpo a Cuerpo		
Armas	Modificador	Coste aproximado
Sin Armas	- 2 al Ata.	-----
Armas improvisadas	- 1 al Ata.	-----
Armas pequeñas	0 al Ata.	30
Armas de una mano	+ 1 al Ata.	70
Armas de dos manos *	+ 2 al Ata.	120
Armas extrañas *	Variable	Variable

* Las armas de dos manos y algunas armas extrañas no permiten usar escudo.

Tabla de armas de proyectiles *		
Arma	Modificador	Coste aproximado
Arco corto	+ 1 al Ata.	40
Arco largo	+ 2 al Ata.	90
Ballesta ligera	+ 2 al Ata.	70
Ballesta pesada	+ 3 al Ata.	150
Armas extrañas	Variable	Variable

* Las armas de proyectiles no permiten usar escudo.

mano. No usan armaduras, cascos ni escudos.

Paladín:

Los paladines hicieron el mismo juramento que los monjes, por lo que siempre usan mazas de una o dos manos. Pueden usar cualquier armadura, casco o escudo.

Pícaro:

Los pícaros suelen usar armas pequeñas. Suelen usar cuchillos o espadas pequeñas. También usan arcos cortos y ballestas ligeras. No usan escudo y no usan armaduras de metal.

Tabla de armas arrojadizas		
Arma	Modificador	Coste aproximado
Cuchillo (5)	0 al Ata.	20
Hacha (3)	+ 1 al Ata.	30
Jabalina	+ 2 al Ata.	80
Armas extrañas *	Variable	Variable

* Varía la cantidad de armas que se venden.

Tabla de armaduras y escudos		
Armadura	Bonificación	Coste aproximado
Accesorios	0 a la Def.	10
Cuero	+ 1 a la Def.	40
Malla	+ 2 a la Def.	90
Placas	+ 3 a la Def.	150
Escudo de madera	+ 1 a la Def.	50
Escudo de metal	+ 2 a la Def.	110
Casco de cuero	+ 1 a la Def.	30
Casco de metal	+ 2 a la Def.	70