

CRÓNICAS DE LOS CUATRO DRAGONES



CRÓNICAS DE LOS CUATRO DRAGONES

Un juego de rol de reglas sencillas inspirado
en el anime de fantasía japonés.

Por Michael Wolf.

Créditos de la versión española:

Coordinación y Traducción: Antonio "Kon" Rivera

Revisión de textos: José "Tirano" Muñoz

Maquetación: Antonio "Kon" Rivera

Ilustración: Jesús "Terminus Est" Calvero

Todo ello con el apoyo y ayuda inestimable de todo el
equipo que forma Arcano XIII



CRÓNICAS DE LOS CUATRO DRAGONES

Advertencia

CdICD es un juego de rol de reglas sencillas inspirado en el anime de fantasía japonés. Dado que es breve, no hay una extensa descripción de lo que es jugar a rol. Esperamos que sepas de qué va.

Para jugar a este juego necesitarás un par de amigos, este documento, unos cuantos lápices y dados de seis caras.

El Imperio del Dragón

CdICD está ambientado en el Imperio del Dragón, una vasta nación inspirada en el Japón y la China medievales. Durante muchos siglos ha sido gobernada por los Emperadores Dragón, que son descendientes de los propios Cuatro Dragones Elementales. Por mucho tiempo el imperio prosperó, pero recientemente las cosas han empezado a salirse de madre.

Los bárbaros atacan al imperio desde el exterior, mientras corruptos burócratas y señores de la guerra locales lo atacan desde dentro. ¡Pero han surgido nuevos héroes que esgrimen el poder de los cuatro elementos y luchan por restablecer la paz y el orden en el Imperio!

Los Cuatro Dragones Elementales

Los dragones son algo más que meros reptiles alados. Tampoco son dioses. Son los cuatro elementos básicos en forma física.

Normalmente no interactúan con mortales pero protegen toda la creación. En momentos de gran necesidad otorgan parte de su poder a campeones mortales. Incluso en esos casos los Dragones no se comunican directamente con sus campeones.



CAPÍTULO I: LAS BASES

Tiradas de dados

Cuando tiras dados en CdlCD, se usan dados de seis caras. Pero en lugar de sumar números, cuentas "éxitos". Cada vez que sale un 5 o un 6 en un dado, es un éxito. Normalmente solo necesitas un éxito para llevar a cabo una tarea. Si no sacas absolutamente ningún éxito, has fallado.

El número de dados que tienes que lanzar por cada acción es llamado "reserva de dados". La reserva de dados está compuesta habitualmente de una habilidad, un atributo y modificadores. Los modificadores normalmente provienen del equipo o las circunstancias generales.

Acciones

Todo lo que haces en CdlCD que requiere una tirada de tus dados o, al menos, la concentración de tu personaje se llama *acción*. Puedes llevar a cabo una acción por turno de combate.

Las *acciones enfrentadas* ocurren cuando dos personajes compiten entre ellos.

El ejemplo clásico es el ladrón intentando pasar sin que un guardia se de cuenta. Ambos personajes hacen sus tiradas. El que saca más éxitos gana.

Las *acciones libres* no consumen ningún tiempo, así que puedes hacer varias de ellas durante un turno de combate, y aún serás capaz de realizar una acción normal.

CAPÍTULO II: PERSONAJES

Los personajes de CdlCD se describen mediante varias estadísticas que incluyen las capacidades innatas llamadas Atributos (por ejemplo: Fuerza o Intelecto) y las aprendidas llamadas Habilidades (como Melé o Conocimiento).

Tanto las Habilidades como los Atributos se puntúan normalmente de 0 a 5.

Atributos

Los atributos de un personaje están directamente ligados a su conexión con los cuatro dragones elementales. Los humanos combinan aspectos de todos los elementos en si, pero algunos favorecen algún elemento más que los otros. Los personajes jugadores de este juego son campeones de los cuatro dragones y normalmente sobresalen en el atributo más cercano a su dragón patrono.

Cada atributo corresponde a uno de los elementos y cada clase de personaje sobresale en uno de los atributos.

Está la *Fuerza*, el atributo de *Tierra* y la estadística principal para los *Guerreros*.

El segundo atributo es la *Agilidad*, el atributo de *Aire* y el más importante para los *Arqueros*.

La *Vitalidad* es el tercer atributo. Es el atributo de *Agua* y el principal para los *Monjes*.

El último de los atributos es *Intelecto*, el atributo de *Fuego* y el más importante para los *Hechiceros*.

Estadísticas Derivadas

Hay un grupo de estadísticas que se derivan de los atributos de personaje. Se calculan durante la creación de personaje y pueden mejorarse más tarde mediante la experiencia. Después de la creación de personaje sus estadísticas derivadas no suelen cambiar cuando su atributo relacionado aumenta o disminuye.

La *Salud* es una medida de cuantas heridas puede soportar un personaje antes de quedar incapacitado o incluso muerto. Se calcula sumando *Fuerza* y *Vitalidad*. Hay dos marcadores de Salud en la ficha de personaje. Una para el daño letal y otra para el no letal.

Otra estadística derivada es la *Iniciativa*. Mientras más alta es tu iniciativa antes se te permite actuar en situaciones de combate.

La iniciativa se calcula sumando *Agilidad* e *Intelecto*.

La *Velocidad* es de 3 metros/turno para todos los personajes. Solo se reduce por carga y armadura pesada.

El *Chi* es la medida de la cantidad de poder elemental que un personaje puede almacenar en su cuerpo para usar sus poderes. Es igual a la suma del *Atributo principal del personaje* y su *Vitalidad*.

Habilidades

Aparte de atributos cada personaje tiene algunas habilidades. Las habilidades son capacidades aprendidas que pueden ser adquiridas y aumentadas más fácilmente que los atributos. Cada habilidad tiene un atributo correspondiente. No hay habilidades basadas en *Vitalidad*.

Proeza de Fuerza (Fuerza). Habilidad comodín para todas las proezas de fuerza, como levantar un peso, tirar una puerta abajo, escalar una cuerda, etc.

Melé (Fuerza). Esta habilidad permite al personaje usar todo tipo de armas de melé, desde dagas y espadas hasta bastones y mazas.

Desarmado (Fuerza). Esta habilidad cubre la lucha sin armas.

Uso de Armadura (Fuerza). Esta habilidad permite al personaje llevar armaduras pesadas. Cada punto en uso de armadura reduce la penalización de armadura en uno.

Dureza (Fuerza). Cada punto en dureza aumenta la *Salud* del personaje en uno.

Acrobacias (Agilidad). Habilidad comodín para todas las proezas de agilidad, como andar por la cuerda floja o hacer movimientos acrobáticos.

A distancia (Agilidad). Esta habilidad permite al personaje usar todo tipo de armas a distancia, desde armas arrojadizas como dagas o jabalinas hasta arcos y ballestas.

Artesanía (Agilidad). Esta habilidad permite al personaje fabricar y reparar objetos. El jugador debe escoger en que artesanía está especializado (por ejemplo: herrería, peletería, carpintería, etc.) Puedes escoger varias veces Artesanía si conoces varias artes.

Sigilo (Agilidad). Esta habilidad permite al personaje moverse sigilosamente y esconderse.

Juegos de manos (Agilidad). Esta habilidad permite al personaje robar bolsillos, forzar cerraduras y realizar trucos de magia.

Conocimiento (Intelecto). Esta habilidad representa los conocimientos del personaje en varias ramas. Como en artesanía, el jugador debe especificar en qué rama del saber se especializa. Algunas posibilidades son historia, religión, monstruos, armas, geografía, etc. Esta habilidad puede escogerse varias veces.

Curación (Intelecto). El personaje está entrenado en la atención a enfermos y heridos. Una prueba de habilidad exitosa puede multiplicar por 2 la velocidad de curación del paciente durante el día siguiente.

Percepción (Intelecto). Esta habilidad representa la atención y concentración del personaje.

Elocuencia (Intelecto). Esta habilidad es la medida de la capacidad del personaje para persuadir o engañar a la gente. También se usa cuando la diplomacia y etiqueta son importantes.

Afinidad elemental (Intelecto). Cada punto en esta habilidad incrementa en uno el Chi del personaje.

Clase

Cada personaje jugador debe escoger una de las cuatro clases básicas. Cada clase tiene un atributo principal y otorga al personaje habilidades especiales llamadas poderes. Las clases disponibles son Guerrero, Arquero, Monje y Hechicero.



Guerrero

El guerrero es un luchador cuerpo a cuerpo y está entrenado en el uso de todo tipo de armas y armaduras. La mayoría de los guerreros confían en la fuerza para superar obstáculos. Extraen su poder de la tierra. Su atributo principal es la Fuerza.

Arquero

El arquero es un luchador a distancia, incomparable en el uso de arcos y flechas. También es tremendamente ágil, lo cual le ayuda a esquivar ataques y moverse con gracia felina.

Los arqueros extraen su poder del aire. Los arqueros se centran en la Agilidad.

Monje

Los monjes de la Orden del Dragón de Agua son gente solitaria.

Normalmente viven en monasterios en las montañas, rezando y meditando. Pero

en momentos de necesidad usan su conocimiento para defender a los desvalidos y curar a los enfermos. Extraen su poder del agua. Su atributo principal es Vitalidad.

Hechicero

Los hechiceros son los maestros de la magia de fuego. También son guardianes del conocimiento y normalmente viajan por la tierra en busca de artefactos mágicos, aunque la mayoría de la gente común les teme. Los hechiceros extraen su poder del fuego. Su atributo principal es el Intelecto.

Creación de personaje

La creación de personajes es un proceso por pasos bastante sencillo.

- I. *Concepto y clase:*
Empieza pensando acerca del concepto del personaje. Imagina qué aspecto tiene tu personaje y qué le gusta. Cuáles son sus motivaciones. ¿Tiene alguna rareza? Cuando

tengas una imagen clara en tu mente de tu personaje, escoge una clase que se adapte a ella.

2. *Atributos:* El siguiente paso es asignar los puntos de atributo. Cada personaje **empieza con 1 punto** en cada atributo. El máximo es 5, y los personajes no pueden tener más de 4 en un atributo después de la creación de personaje. Puedes repartir 7 puntos entre tus atributos.

3. *Estadísticas derivadas:* Cuando estés contento con tus elecciones, calcula Salud, Chi e Iniciativa.

4. *Habilidades:* Ahora puedes repartir 10 puntos entre tus habilidades. No puedes poner puntos en cada habilidad y no puedes empezar con una habilidad mayor de 3. Escoge sabiamente. Después de esto estás casi listo.

5. *Poderes:* Empiezas con el poder de rango 1 de tu clase.

6. *Rellena tu hoja de personaje.* El último paso es escoger tu equipo. A algunos directores de juego les gusta asignar el equipo inicial, otros simplemente entregan algo de dinero y dejan al personaje jugador comprarlo durante la creación de personaje. Un personaje normal debería empezar el juego con 50 piezas de plata.

CAPÍTULO III: PODERES

Los personajes jugadores en CdlCD son campeones de los Dragones Elementales, así que tienen acceso a poderes sobrenaturales. Esos poderes están basados en los elementos y son alimentados por el Chi de los personajes. Cuando un personaje se queda sin Chi, no pueden realizar ninguna acción sobrenatural hasta que su Chi se haya recuperado.

Cada poder se activa haciendo una tirada de habilidad con éxito. ¡El coste de activación en Chi de cada poder es igual a su rango! La habilidad necesaria se indica en la descripción del poder.

Cada clase puede aprender su propia Vía y la Vía del Vacío. La Vía del Vacío actúa de manera diferente a los otros poderes y se explicará en suplementos posteriores.

Vía de la Tierra

I. Fuerza de la Tierra

El personaje usa el poder de la Tierra para aumentar su fuerza temporalmente.

Habilidad: Proeza de Fuerza: Se incrementa temporalmente la fuerza en una cantidad igual al Chi gastado.

Duración: 1 turno de combate por cada éxito.

Rango	Vía de la Tierra	Vía del Aire	Vía del Agua	Vía del Fuego
1	Fuerza de la Tierra	Agilidad del Viento	Vitalidad del Agua	Intelecto Llameante
2	Piel de Dragón	Aceleración	Onda Curativa	Mirada Ardiente
3	Terremoto	Lluvia de Flechas	Tsunami	Aliento de Dragón
4	Avatar de Tierra	Avatar de Aire	Avatar de Agua	Avatar de Fuego

2. Piel de Dragón

La piel del personaje se endurece y casi parece como si se hubiera cubierto de escamas.

Habilidad: Uso de Armadura.

Efecto: Se incrementa temporalmente la armadura en un punto por cada éxito.

Duración: Puede ser mantenido por 1 Chi/turno.

3. Terremoto

El personaje golpea su arma de melé en el suelo. El suelo empieza a temblar con más fuerza hasta que explota alrededor del personaje. Todos alrededor de él reciben daño.

Habilidad: Melé

Efecto: Cada uno en un radio de 2 metros por el Chi pagado recibe daño igual al número de éxitos sacados. No hay defensa posible.

Duración: Instantáneo.

4. Avatar de Tierra

El cuerpo del personaje se transforma y toma el aspecto de un Dragón de Tierra. Su piel se endurece como la roca y sus manos se tornan en garras de piedra.

Habilidad: Dureza.

Efecto: Para la duración de este efecto, la fuerza del personaje se incrementa en 4, incluso sobrepasando el límite usual de 5 y solo puede ser dañado por ataques basados en Aire. Sus ataques desarmados causan daño letal ahora.

Duración: puede ser mantenido por 4 Chi/ronda.

Vía del Aire

1. *Agilidad del Viento*

El personaje la extrae del Viento para aumentar su agilidad temporalmente.

Habilidad: Juegos de manos.

Efecto: La Agilidad es temporalmente incrementada por el número de Chi pagado.

Duración: 1 ronda de combate por cada éxito.

2. *Aceleración*

El personaje invoca una ráfaga de viento que hace su movimiento más rápido por un período pequeño de tiempo.

Habilidad: Acrobacias.

Efecto: La velocidad se dobla y se pueden hacer dos acciones por ronda.

Duración: Puede ser mantenido por 2 Chi/ronda.

3. *Lluvia de Flechas*

El personaje usa su arco para disparar una lluvia de flechas hechas de puro aire elemental a sus enemigos.

Habilidad: Combate a distancia.

Efecto: Todos en una zona de 2 metros por el Chi pagado hace un daño igual al número de éxitos obtenido. No hay defensa posible. La zona puede ser situada por el jugador en cualquier lugar de su rango máximo de su arma de ataque a distancia.

Duración: Instantáneo.

4. Avatar de Aire

El cuerpo del personaje se transforma en aire elemental y comienza a flotar. Él está rodeado de una constante ráfaga de viento.

Habilidad: Sigilo.

Efecto: Para la duración de este efecto, la agilidad del personaje es incrementada en 4, incluso sobrepasando el límite usual de 5 y solo puede ser dañado por ataques basados en Tierra. También puede volar con su Velocidad normal.

Duración: Puede ser mantenido por 4 Chi/ronda.

Vía del Agua

1. Vitalidad del Agua

El personaje la extrae del dragón elemental de Agua para aumentar su agilidad temporalmente.

Habilidad: Dureza.

Efecto: Su Vitalidad es temporalmente incrementada por el número de Chi pagado

Duración: 1 ronda de combate por cada éxito.

2. Onda Curativa

El personaje usa su Chi para curar las heridas de sus camaradas.

Habilidad: Curación.

Efecto: Cura un punto de daño letal por cada punto de Chi pagado. Éxitos adicionales cedен curación gratuita.

3. *Tsunami*

El personaje golpea su puño contra el suelo invocando a su patrón elemental. De repente una enorme ola de agua estalla desde donde el personaje está. Todo el mundo alrededor de él es arrastrado por la ola. La defensa contra esto es imposible.

Habilidad: Combate Desarmado.

Efecto: Cada uno en un radio de 10 metros por el Chi pagado es arrastrado por la ola una distancia igual al número de éxitos por 10 metros. Las víctimas de la ola deben hacer pruebas de Proeza de Fuerza para seguir a flote. Si fallan, ellos se llevan daño por ahogamiento.

4. *Avatar de Agua*

El cuerpo del personaje se convierte en agua elemental y empieza a resplandecer ligeramente desde dentro.

Habilidad: Acrobacias.

Efecto: Para la duración de este efecto, la vitalidad del personaje es incrementada en 4, incluso sobrepasando el límite usual de 5 y solo puede ser dañado por ataques basados en Fuego. Mientras esté en este estado el cura a todos sus aliados 2 puntos por ronda a quien esté en un radio de 5 metros.

Duración: Puede ser mantenido por 4 *Chi/ronda*.



Vía del Fuego

1. *Intelecto Lameante*

El personaje lo extrae del dragón elemental de Fuego para aumentar su intelecto temporalmente.

Habilidad:
Conocimiento.

Efecto: El Intelecto es temporalmente incrementado por el número de Chi pagado.

Duración: 1 ronda de combate por cada éxito o escena fuera del combate.

2. *Mirada Ardiente*

Los ojos del personaje brillan como ardientes ascuas rojas y los personajes pueden ver la verdadera naturaleza de las cosas.

Habilidad:
Percepción.

Efecto: Para la duración del efecto el personaje puede ver a través de cualquier ilusión. Puede también ver el aura de las personas (la cual revela el estado emocional del objetivo).

Duración: 1 ronda de combate por cada éxito.

3. *Aliento de Dragón*

El personaje abre su boca y exhala mortíferas llamas que devoran hasta el más poderoso enemigo.

Habilidad:
Elocuencia.

Efecto: Cualquiera en un cono de 45° con una longitud de 5m por el Chi pagado recibe daño igual al número de éxitos obtenidos. No hay defensa posible.

Duración:
Instantáneo.

4. *Avatar de Fuego*

El personaje arde con fuego elemental y empieza a flotar, sus brazos se han convertido en alas de fénix. Con un aleteo de sus alas, mantiene a sus enemigos a raya. Y de la muerte él trae vida.

Habilidad: Afinidad elemental.

Efecto: Para la duración de este efecto cualquier enemigo que ataque a sus aliados en un radio de 10m recibe daño de fuego igual a los éxitos obtenidos (no hay defensa posible). El personaje solo puede ser dañado por ataques basados en Agua.

Cuando muere su cadáver explota instantáneamente en ascuas y cualquiera de sus aliados dentro del

rango son completamente curados. A la siguiente salida de sol, el hechicero es renacido en el lugar de su muerte (con todos sus objetos).

Duración: Puede ser mantenido por 4 Chi/fonda.

Regeneración de Chi

El Chi se regenera a 1 punto/hora de descanso o es recargado completamente después de una noche entera de descanso.

CAPÍTULO IV: COMBATE

El combate en Cd/Cd funciona en rondas. La secuencia de acciones es determinada por la iniciativa de los personajes.



Un personaje con mayor Iniciativa actuará primero que uno con menos Iniciativa. En caso de empate, la tirada de un D6 decide quien actúa primero.

Ataques, Defensa y Daño

El combate se maneja como pruebas de habilidad. El atacante usa su reserva de dados de su habilidad de combate (Fuerza + Melé para armas de Melé, Fuerza + Combate desarmado para combate desarmado, Agilidad + Combate a distancia para arcos). La reserva de dados es también modificada por el arma usada. La mayoría de las armas otorgan uno o más dados de bonificación. El defensor puede ahora decidir cómo quiere defenderse.

Los personajes solo se pueden defender contra ataques de los que estaban prevenidos. Los Ataques a distancia solo pueden ser defendidos esquivando. Las defensas posibles son bloquear (Fuerza + Melé o Fuerza + Combate desarmado) y esquivando (Agilidad + Acrobacias). Advierte que los luchadores desarmados solo podrán bloquear ataques si llevan equipo adecuado.

Cuando un defensor tiene más éxitos que un atacante éste ha evitado el golpe. En el otro caso, el atacante ha golpeado y causado daño. El daño es igual al su margen de éxitos.

El daño causado puede ser reducido por armadura.

Armas a distancia

Cada arma a distancia tiene un corto y largo alcance catalogado en su descripción. Disparando a un objetivo más allá del largo alcance es imposible. Cuando atacas a un objetivo entre el corto y largo alcance dados hay una penalización de dos dados a la tirada de ataque.

Penalizador de armadura

Ciertas armaduras son pesadas y reducen la velocidad de movimiento y Agilidad de un personaje.

Esto puede ser contrarrestado por el entrenamiento en la habilidad Uso de Armadura.

Daño letal y no letal

Hay dos tipos de daño: daño letal y no letal. El combate desarmado suele hacer daño no letal. Un luchador desarmado puede usar éxitos adicionales para causar daño letal. Cada 2 éxitos causan 1 punto de daño letal.

Hay dos casillas de daño en la ficha de personaje. Una para el daño letal. Otra para el daño no letal. Cada daño letal también causa un punto de daño no letal. Cada vez que tu personaje recibe daño tú tachas las casillas adecuadas.

Cuando tu casilla de daño no letal se ha llenado, tu personaje está incapacitado.

Cuando tu casilla de daño letal se ha llenado, estás muriendo y necesitas atención médica.

Curación Natural

Un personaje que aún tiene más de la mitad de sus puntos de Salud recupera 1 punto/hora. Un personaje que ha perdido la mitad de su salud debe descansar un día por punto de Salud perdido. Un personaje moribundo necesita atención médica y necesita 1 semana para recuperar 1 punto de Salud.

CAPÍTULO V: EQUIPO

Arma	Daño	Habilidad	Precio
Puño	+0 No letal	Combate desarmado	-/-
Daga	+1 Letal	Melé	3 pp
Bastón	+1 No letal	Melé	3 pp
Espada Corta	+2 Letal	Melé	6 pp
Espada Larga	+3 Letal	Melé	7 pp
Espada a dos manos	+4 Letal	Melé	10 pp

Arma	Daño	Habilidad	Alcance (en m.)	Precio
Daga Arrojadiza	+1 Letal	Combate a distancia	Fue. / Fue. X2	3 pp
Arco Corto	+2 Letal	Combate a distancia	25 / 50	4 pp
Arco Largo	+3 Letal	Combate a distancia	40 / 80	8 pp
Ballesta	+4 Letal	Combate a distancia	50 / 100	10 pp

Armadura	Índice de armadura	Penalización	Precio
Ropa reforzada	+0	+0	15 pp
Armadura de cuero ligera	+1	-1	20 pp
Armadura de cuero pesada	+2	-2	25 pp
Armadura de escamas	+3	-3	30 pp
Armadura de placas	+4	-4	35 pp
Armadura de placas pesada	+5	-5	45 pp

FICHA DE PERSONAJE

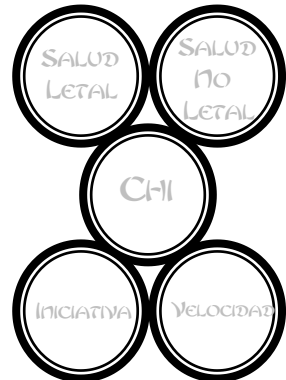
NOMBRE DEL PERSONAJE:

CLASE:

Agilidad	Intelecto
Fuerza	Vitalidad

Poder	Via	Rango

Habilidad	Atributo	Rango



Arma	Ataque	Daño

Armadura	Índice	Penalización

EQUIPO:

[illegible]

DINERO:

HISTORIA



**EL IMPERIO DEL DRAGÓN
NECESITA A SUS
CAMPEONES.**

**HÉROES DE LOS CUATRO
ELEMENTOS:**

TIERRA,

... AIRE,

... FUEGO,

... Y AGUA.

HÉROES COMO TÚ.

