

ARO ILUN

Índice

A Índice	2
I ntroucción	3
R eglas del mundo de A ro Ilun	4
C reación de personajes	4
C ombate.....	7
A rmas.....	8
I ta M agia.....	10
B estiario	13
D esarrollo de juego.....	15
F A Q	16
R otas	16

Introducción

Sobre Aro Ilun

Aro Ilun es un juego de rol ambientado en un mundo de fantasía. Aquí nadie se ha inventado nada nuevo. Al igual que Lord Dunsany, Robert E. Howard, las mitologías nórdicas y todas las obras que han bebido de las mismas fuentes, este juego mezcla magia, espada, orcos y elfos.

Aro Ilun no es más que un sistema de reglas muy simples. Las reglas no son cerradas y en cualquier momento las puedes modificar según tus necesidades o experiencias.



Reglas del mundo de Aro Ilun

Creación de personajes

Contenidos

- 1 Características
- 2 Razas
- 3 Profesiones
- 4 Habilidades
- 5 Lanzam
 - 5.1 Pifias
 - 5.2 Exitos

Características

Cada jugador debe crear un personaje. Cada uno de ellos tiene unas características o atributos básicos que conforman el personaje. Estos son los atributos:

- Inteligencia (Int)

En muchas ocasiones es imprescindible usar la cabeza. Por ejemplo para entender lo que dice en un libro.

- Fuerza (Fue)

La fuerza resulta determinante para infligir daño en el combate así como para afrontar distintas situaciones en las que se requiera.

- Destreza (Des)

La fuerza bruta no siempre es suficiente, para manejar armas de manera eficaz también cuenta la destreza.

- Carisma (Car)

Para dar ordenes, para que los demás te sigan o para ser un buen mago se necesita personalidad. Tiene su lado malo si lo que quieres es pasar desapercibido.

- Percepción (Per)

Necesitas todos tus sentidos: vista, oído, olfato,... para buscar lugares secretos, distinguir objetos mágicos, etc... este es un atributo que mide el nivel de los seis o más sentidos.

- Resistencia (Res)

Los puntos de vida del personaje se miden con el atributo de resistencia: $Res \times 4 =$ Puntos de vida. La resistencia nos vendrá bien para salir airosos de situaciones críticas como la sed, el hambre, el buceo, etc...

Al crear el personaje hay que asignar puntos a cada uno de los atributos. ¿Pero de qué manera? Existen distintas formas de repartir los puntos: puede hacerse de forma totalmente aleatoria, por decisión de los jugadores/master o de alguna manera mixta. Los jugadores prefieren generalmente repartir los puntos ellos mismos. Un reparto aleatorio puede resultar en personajes débiles o descompensados, pero si los propios jugadores deciden el reparto todo el mundo estará contento. Entre las 6 características básicas hay que repartir 48 puntos, con un máximo de 12 puntos en cada una de ellas.

Por ejemplo: El jugador Antonio ha creado el personaje Hank Tonhío con las siguientes características:

Int	Fue	Hab	Car	Per	Res
6	12	6	7	5	12

Es un tipo fuerte y con gran resistencia. Por contra la inteligencia y la sensibilidad no son su mejor arma. De todas formas tumbar a este jugador será difícil.

Por ejemplo: El jugador Joxepo ha creado el personaje Joxepolas con las siguientes características

Int	Fue	Hab	Car	Per	Res
10	7	7	11	7	6

Joxepolas tendrá mejores habilidades para la magia, pero si tiene que pelear más le vale esconderse

Razas

Las razas principales que puede elegir el jugador son las habituales en esta ambientación. La elección tiene su importancia ya que se pueden asignar puntos extra en las características según la raza elegida. Los valores que se dan a continuación son orientativos, puedes modificarlos a tu gusto.

- **Hombres:** estos no tienen puntos especiales, pero mediante los puntos de experiencia pueden subir su nivel más fácilmente.
- **Elfos:** +4 resistencia, +3 carisma, +4 percepción
- **Semi-Elfos:** +1 resistencia, +2 carisma, +2 percepción
- **Halflings o medianos:** +3 inteligencia, +2 resistencia.
- **Enanos:** +3 fuerza, +3 resistencia.

Según la raza también pueden añadirse/restarse más puntos en las habilidades.

Por ejemplo: Si Joxepolas es elfo:

Int	Fue	Hab	Car	Per	Res
10	7	7	14	11	10

Aumenta la resistencia de Joxepolas

Profesiones

Los jugadores pueden elegir una profesión concreta: agricultor, trovador, pastor, soldado, artesano,... pero no se permite elegir un superpersonaje tipo *mago poderoso que vive en un castillo*. Según la profesión el master puede aumentar +1 en las **habilidades**. De todas formas, que alguien sea por ejemplo herrero no significa que sea un buen herrero.

Habilidades

Además de unas características esenciales los jugadores también pueden elegir habilidades para su personaje. Cada una de las habilidades está vinculada a una característica, por ejemplo la oratoria con la inteligencia, percepción y seguir rastros,... por tanto es importante conocer la relación a la hora de confeccionar mejor el personaje. Podrían pensarse infinidad de habilidades, aquí no hay más que una lista representativa. Queda en manos de los jugadores poder elegir otras siempre con la moderación del Master. Las dos primeras son fundamentales para el combate. En total hay que repartir 50 puntos, con un máximo de 5.

- **Armas cuerpo a cuerpo (Fue)**
- **Armas arrojadas (Des)**
- **Equitación (Des)**
- **Ratación (Des)**
- **Elvasión (Des)**
- **Salto (Fue)**
- **Escalada (Des)**
- **Remo (Fue)**
- **Navegación (Per)**
- **Lectura (Int)**
- **Escritura (Int)**
- **Canto (Car)**
- **Idiomas (Int)**
- **Oratoria (Car)**
- **Conocimiento Animal (Int)**
- **Conocimiento Humano (Int)**
- **Conocimiento de Plantas (Int)**
- **Conocimiento de Minerales (Int)**
- **Meteorología (Per)**
- **Espeología (Per)**
- **Primeros Auxilios (Int)**

- Artes marciales (Des)
- Agricultura (Int)
- Caza (Des)
- Herrería (Des)
- Carpintería (Des)
- Comercio (Int)
- Búsqueda (Per)
- Vista (Per)
- Oído (Per)
- Rastreo (Per)
- Sigilo (Des)
- Ocultación (Int)
- Disfrazarse (Int)
- Robo (Des)
- Engaño (Int)
- ... la que tu propongas

Por ejemplo: *Joxepolas el elfo ha repartido los puntos de esta manera: Armas arrojadizas: 5, vista: 5, caza: 4, carpintería: 4, sigilo: 4, rastreo: 4, armas cuerpo a cuerpo: 5, conocimiento de plantas: 5, oído: 5, primeros auxilios: 5 y canto: 4. Con esas habilidades está claro que Joxepolas puede sobrevivir en un bosque sin problemas. El Master le concede +1 en vista y oído por considerarlos habilidades natas de los elfos.*

Lanzamientos

En el desarrollo del juego hay que hacer frente a todo tipo de situaciones. El éxito o el fracaso no depende totalmente del azar pero sí en parte. Por un lado se tienen en cuenta las características y habilidades y por otro se hace un lanzamiento de dados. Las distintas situaciones pueden tener un nivel de dificultad distinto, asociado a una característica o habilidad concreta:

Rivel	Puntos	Ejemplo
Fácil	10	Un salto, ocultarse en un bosque
Medio	15	Encontrar una puerta secreta
Difícil	24	Romper una cadena gruesa
Muy difícil	30	Irigar en una ciudad élfica

Imposible	35	Irigar en San Sebastián
-----------	----	-------------------------

La mayoría de acciones simples no precisan de una tirada de dados ya que el éxito es seguro. Debe ser el Master quién decida la dificultad del lanzamiento. A continuación el jugador lanza el dado y suma el resultado a sus características y habilidades y el total debe superar la dificultad impuesta. Pueden darse estos lanzamientos:

- Lanzamientos de característica: $D10 + \text{Característica} > \text{Dificultad}$
- Lanzamiento de característica y habilidad: $D10 + \text{Característica} + \text{Habilidad} > \text{Dificultad}$

Pueden hacerse lanzamientos enfrentados de los dos tipos. Por ejemplo dos personajes que se persiguen corriendo harían una tirada $D10 + \text{Fuerza}$ y el que logre mayor puntuación gana.

Por ejemplo: *El guerrero HankThonio se encuentra frente a una puerta de madera cerrada y la quiere tirar abajo. El Master considera que la dificultad es media. HankThonio tira $D10$ y saca un 5 que sumado a su fuerza (12) da un total de 17 puntos por lo que supera los 15 de dificultad media: ¡la puerta cae con estrépito! Por ejemplo: Joxepolas está en la ciudad sin dinero. Aunque no sea muy hábil trata de robarle la bolsa de monedas a un anciano. El Master considera que la dificultad es fácil. Joxepolas lanza $10D$ y consigue 7 puntos, y aunque no tiene habilidad para el robo se le suman 7 puntos de habilidad y con 14 puntos consigue su objetivo. Abre la bolsa y consigue $10D$ monedas de oro.*

Pifias

Si en un lanzamiento de $D10$ se saca el valor más bajo del dado (0 o 1) estaríamos ante una pifia, es decir, un fallo garrafal del personaje con consecuencias más o menos graves: caerse al suelo, perder un arma, autoherirse,... siempre a elección del

Master según la situación. Se vuelve a lanzar y si nuevamente se saca el valor mínimo las consecuencias deben ser más graves.

Éxitos

Por contra, si se saca el valor más alto en un lanzamiento D10 el jugador puede lanzar de nuevo. Si en el lanzamiento se consigue una puntuación mayor de 25 se consigue un éxito inmediato. En caso de lanzamientos de habilidad se sumaría un punto y a la hora de repartir puntos de experiencia debe tenerse en cuenta.

Rota: Una opción simplificada es que sacar la puntuación máxima en D10 supongo éxito directo y lo contrario con la mínima. Esta aproximación es generosa pero agiliza mucho la partida.

Combate

Contenidos

- 1 [Sistema de combate](#)
 - 1.1 [Armas arrojadizas](#)
- 2 [Situaciones especiales](#)
- 3 [Armas](#)
- 4 [Armas de mano](#)
 - 4.1 [Espadas](#)
 - 4.2 [Hachas](#)
 - 4.3 [Martillos](#)
- 5 [Proyectiles](#)
- 6 [Protectores](#)

Sistema de combate

El combate será cuerpo a cuerpo en la mayoría de las situaciones. Para ganar/perder un combate hay que huir, perder el conocimiento o morir. ¿Quién golpea primero? eso lo decide la característica de

destreza. A partir de ahí los golpes irán por turnos.

- Iniciativa para primer golpe: Destreza + D10. Quien saque más puntos ataca primero.

Uno ataca y el otro se defiende. Son tiradas enfrentadas:

- Ataque: Fuerza + Armas cuerpo a cuerpo + D10.
- Defensa: Destreza + Armas cuerpo a cuerpo + D6 + protección.

Si el ataque supera a la defensa el oponente recibirá daño. El daño infligido dependerá de las características del arma, y restará puntos de vida. Para una mejor defensa conviene utilizar protecciones. En el caso de usar trajes nos evitaremos perder puntos de vida.

Armas arrojadizas

En algunos sistemas se distinguen armas de mano y arrojadizas pero aquí no: las espadas, hachas, martillos también pueden arrojarse, aunque sea más difícil ser preciso. De la misma manera las flechas pueden usarse como cuchillos pese a que el daño sea menor. Las piedras, flechas y los proyectiles de cualquier tipo pueden lanzarse desde mayores distancias. En ese caso el primer golpe lo dará quien lanza el proyectil. Cuando dos guerreros se lanzan flechas tienen dos opciones: protegerse o lanzar.

- Ataque: Destreza + Armas arrojadizas + D10.

Para que el ataque tenga éxito hay que superar los puntos dependiendo de la distancia.

- Cercano (Hasta 25m.): 15
- Medio (De 25m hasta 50m.): 20
- Lejano (>50metros): 30

La defensa se calcula de la misma manera, pero si se lanza por sorpresa no

hay opción para la defensa; o si haciendo una tirada de percepción. Para defenderse puede usarse un escudo pero también una espada, aunque habrá que ser más diestro.

Situaciones especiales

Según las circunstancias de combate la capacidad de ataque y defensa puede variar.

- **Caballos:** si un caballero carga con lanza +D10, y con el caballo quieto +D6.
- **En el agua:** -D6 en ataque y defensa.
- **Bajo el agua:** -D10 en ataque y defensa.
- **En la oscuridad:** -D10 en ataque y defensa.
- **En el aire:** al atacar por aire +D6. Sobre una montura voladora +D10.
- **Lanzamientos/ataques a favor/contra del viento o gravedad:** +D6/-D6 en daño.

Armas

Las armas tienen dos funciones: Ataque y Defensa. Con una espada además de hacer daño también podemos defendernos de un ataque. Si nos defendemos con un bastón de madera lo tendremos más difícil ya que su valor defensivo será menor. De la misma manera, un escudo puede parar un golpe pero también puede servir para golpear de forma efectiva.

Armas de mano

Puñal

Daño	Defensa	Distancia	Precio
6d-1	0	10/15/20	2

Daga

Daño	Defensa	Distancia	Precio
6d	0	15/20/25	2

Cuchillo larga

Daño	Defensa	Distancia	Precio
6d+1	0	15/20/25	3

Bastón de madera

Daño	Defensa	Distancia	Precio
6d	+1	5/10/20	-

Bastón de madera largo

Daño	Defensa	Distancia	Precio
6d	+1	10/15/20	-

Lanza de madera y acero, corta

Daño	Defensa	Distancia	Precio
6d	+1	15/20/25	4

Lanza de madera y acero, larga

Daño	Defensa	Distancia	Precio
6d+1	+1	15/25/30	5

Lanza de acero/Alabarda

Daño	Defensa	Distancia	Precio
6d+2	+2	15/25/30	7

Maza cuadrada

Daño	Defensa	Distancia	Precio
6d+1	+2	5/10/20	5

Mazo redondo

Daño	Defensa	Distancia	Precio
6d+2	+2	5/10/20	6

Espadas

Espada corta

Daño	Defensa	Distancia	Precio
6d	+2	5/10/20	4

Espada larga

Daño	Defensa	Distancia	Precio
6d+1	+3	5/10/20	7

Espada a dos manos/mandoble

Daño	Defensa	Distancia	Precio
6d+2	+3	5/10/20	8

Espada élfica

Daño	Defensa	Distancia	Precio
10d	+2	5/10/20	-

Hachas

Hacha normal

Daño	Defensa	Distancia	Precio
6d	+1	10/15/25	3

Hacha grande

Daño	Defensa	Distancia	Precio
6d+1	+2	10/15/25	5

Hacha larga

Daño	Defensa	Distancia	Precio
6d+2	+3	10/15/25	6

Hacha de guerra de doble hoja

Daño	Defensa	Distancia	Precio
10d	+4	15/20/25	10

Martillos

Martillo normal

Daño	Defensa	Distancia	Precio
10d	+1	5/10/20	3

- Martillo de piedra

Daño	Defensa	Distancia	Precio
10d	+2	5/10/20	5

- Martillo de guerra, madera

Daño	Defensa	Distancia	Precio
10d+1	+2	5/10/20	8

- Martillo de guerra, acero

Daño	Defensa	Distancia	Precio
10d+2	+4	5/10/20	10

Proyectiles

Piedras

Daño	Defensa	Distancia	Precio
d6	+2	10/15/25	2

Cuchillo

Daño	Defensa	Distancia	Precio
d6	+1	10/15/25	2

Flechas

Daño	Defensa	Distancia	Precio
d6	0, arkoa +1	20/30/40	2

Ballestas

Daño	Defensa	Distancia	Precio
d6+1	+1	20/30/40	2

Habailak

Daño	Defensa	Distancia	Precio
d6	+1	20/30/40	2

Protectores

Las protecciones pueden llevarse por todo el cuerpo o para cubrir determinadas partes: cabeza, antebrazos, e.a. Pueden servir para golpear, como los escudos.

Escudo pequeño

Ataque	Defensa	Distancia	Precio
0	+2	10/15/25	4

Escudo de madera

Ataque	Defensa	Distancia	Precio
-2	+4	10/15/25	6

Escudo de hierro

Ataque	Defensa	Distancia	Precio
-3	+6	10/15/25	8

Escudo de acero

Ataque	Defensa	Distancia	Precio
-2	+4	10/15/25	10

Traje de piel

Ataque	Defensa	Distancia	Precio
0	0	10/15/25	7

Traje élfico

Ataque	Defensa	Distancia	Precio
0	+3	10/15/25	-

Traje de acero

Ataque	Defensa	Distancia	Precio
-1	+2	10/15/25	15

La Magia

Contenidos

- **1 Introducción**
 - **1.1 Encantamiento**
 - **1.2 Hechicería**
 - **1.3 Elemental**
 - **1.4 Rigromancia**
- **2 Runas**
 - **2.1 Palabras antiguas**
 - **2.2 Objeto mágicos**

Introducción

En principio todos los jugadores tienen posibilidad de practicar magia, aunque siempre estará limitada según las características de cada uno y la dificultad de la acción. Las técnicas de magia deben aprenderse de alguna manera: a través de un libro, escrito o inscripción, por enseñanza o por cualquier manera que imagine el Master. En esa situación el personaje tendrá la oportunidad de aprender una o más técnicas con una tirada de Inteligencia de la dificultad que considere el Master. En un turno el personaje solo tendrá una oportunidad para aprender y no podrá hacer otra cosa. En Aro Ilun existen varios tipos de magia, cada una de ellos vinculado a una característica. Estas son las principales:

- Encantamiento <-> Carisma
- Hechicería <-> Inteligencia
- Elementalista <-> Percepción
- Rigromancia <-> Resistencia & Inteligencia

Como norma general, para que la magia tenga éxito debe sumarse la característica a la tirada de dados y superar la dificultad que requiere la magia. Puede agregarse el nivel del personaje.

Característica + D10 + Nivel > Dificultad

La dificultad de un hechizo la debe ajustar el Master según las circunstancias de la aventura. A continuación se explica cada uno de los tipos de Magia además de una posible lista de técnicas con una dificultad orientativa.

Encantamiento

El encantamiento consiste en alterar la percepción del mundo engañando a los sentidos. Puede lograrse a través de distintos caminos: brebajes, humos, palabras, canto, gestos, mirada, etc... Estos son algunos encantamientos conocidos

- Desaparecer. >16
- Voz alta. >15
- Control de la voluntad a través de la voz. >16
- Encantar con una canción. >15
- Aumentar de tamaño. >18
- Cambiar el aspecto para parecer maravilloso/horripilante. >16
- Iluminar/oscurer el día. >19
- Imágenes encantadoras/terroríficas. >18
- Crear un aspecto falso. >17
- Multiplicarse. >19
- Percibir un encantamiento o magia. >15
- Percibir un objeto mágico. >15
- Control de animales. >16
- Control de humanos. >20

En las tiradas de encantamiento deben igualarse o superar los puntos para lograr éxito. La duración de un encantamiento es de D6 turnos.

Hechicería

Es la magia pura y dura, conseguir romper las reglas de la naturaleza y la física.

- Abrir puertas. >16
- Zarrailak ireki. >15
- Cerrar heridas. >16. No cura pero puede detener hemorragias.

- **Curar.** >16. Se pueden curar D6 puntos de vida, los cuales se le restan al hechicero.
- **Crear luz.** >16. Duración D6 turnos.
- **Crear ruido.** >16. Duración D6 turnos.
- **Mover objetos.** >17. Duración D6 turnos.
- **Endurecer objetos.** >17
- **Romper objetos.** >17
- **Teletransportarse.** >19
- **Quitar puntos de vida.** >20. Quitar D10 puntos.
- **Aumentar/Disminuir características:** Inteligencia, Fuerza, Destreza, Carisma, Percepción. >19. Cantidad D6 y Duración D6 turnos.
- **Aumentar/Disminuir el poder de las armas, defensa o daño en D6.** >18.
- **Volar.** >24. Duración D10 turnos.
- **Controlar dragones.** >28. Duración D10 turnos.
- **Resucitar muertos.** >29. Duración D10 turnos.
- **Resurrección permanente.** >34
- **Matar.** >34
- **Resurrección múltiple.** >40. Duración D10 turnos.

Elemental

Es el poder de manipular tierra, agua, fuego y viento. En caso de éxito, en la mayoría de veces hay que volver a tirar los dados para decidir la cantidad del elemento manipulado.

- **Encender fuego.** >15
- **Helar agua.** >16. Cantidad D10.
- **Calentar/Helar cosas.** >16. Cantidad D10.
- **Secar tierra.** >16. Cantidad D10.
- **Mover tierra.** >17. Cantidad D10. Defensa D6/2.
- **Humedecer tierra.** >17. Cantidad D10.
- **Llevar polvareda.** >17. Cantidad D10.
- **Sacar agua de la tierra.** >17. Cantidad D6.

- **Sacar agua del aire.** >17. Cantidad D6.
- **Abrir la tierra.** >18. Cantidad D6.
- **Crear niebla.** >19. Cantidad D10.
- **Provocar lluvia.** >19. Cantidad D10.
- **Provocar viento.** >19. Indarra D10. Defensa D6/2.
- **Generar hielo del aire.** >18. Cantidad D6. Defensa bezala D6.
- **Lanzar hielo.** >20. Mina D10. Defensa bezala D6.
- **Provocar nieve.** >20. Cantidad D10.
- **Lanzar fuero** >22 Mina D10. Defensa bezala D6.

Rigromancia

La más oscura de las artes mágicas: manipulación de cadáveres, conocer los secretos de vivos y muertos (incluso del master). Es una magia muy poderosa pero muy peligrosa para quien la practica ya que resta puntos de vida.

- **Podredumbre** > 25. Puntos de vida perdidos D6.
- **Resucitar animales** > 25. Puntos de vida perdidos D6.
- **Sacar secretos a los cadáveres** > 25. Puntos de vida perdidos D6/2.
- **Manipulación de fantasmas y almas perdidas.** > 25. Puntos de vida perdidos D6.
- **Decrepitud** > 28. Puntos de vida perdidos D6.
- **Manipulación de zombies** > 28. Puntos de vida perdidos D6.
- **Conocer el futuro a través de los muertos** > 29. Puntos de vida perdidos D6/2.
- **Evitar la muerte** > 30. Puntos de vida perdidos D10.
- **Convertir un muerto en zombie** > 32. Puntos de vida perdidos D10.
- **Resucitar un muerto** >34. Puntos de vida perdidos D10.
- **Resurrección múltiple** >40. Puntos de vida perdidos D10.

En caso de no conseguir éxito se quita un punto de vida.

Runas

Con las runas pueden expresarse las palabras del lenguaje primigenio del mundo de Aro Ilun. A través de las runas nos acercamos a la esencia de las cosas y se facilita el flujo de la magia. Uniendo las runas representamos las palabras antiguas y si las escribimos en objetos o en el propio cuerpo del mago se facilitará el éxito en las técnicas mágicas. Por desgracia las runas están olvidadas. Para recuperar su conocimiento es preciso encontrarlas en libros, pergaminos, tumbas, y similares y superar una tirada de inteligencia. A partir de ahí pueden formarse palabras para mejorar el efecto deseado. En concreto añade un D6 para superar el nivel de dificultad.

- Libros
- Botas
- Armas

Palabras antiguas

- UR : agua, URA: el agua
- LUR: tierra, LURRA: la tierra
- SU: fuego, SUA: el fuego
- HAIZQ: viento, HAIZQAK: los vientos
- HIL: morir, matar

Por ejemplo: *Joxepolas conoce unas pocas runas: A, U y S. Con ellas puede formar la palabra antigua SUA. Ahora puede aumentar un D6 en cualquier magia relacionada con el fuego.*

Objeto mágicos

En el mundo existen objetos mágicos y pueden crearse o potenciarse mediante las runas:

- Espejos
- Bolas de cristal
- Joyas/Gemas
- Anillos
- Báculos
- Cuerdas
- Prendas y alfombras
- Protecciones

Bestiario

A continuación se ofrece una lista de los seres que pueden encontrarse en el mundo. En principio se trata de **PRJs**, con todas las características y con algunas habilidades concretas. Estos seres no tienen por qué tener limitaciones en sus características. Se pueden asignar otras propiedades y ajustarlas según tus necesidades.

Bestiario de Aro Ilun

Orcos

Int	Fue	Des	Car	Per	Res	Armas	CC	Armas	Ar.
6	12	6	6	7	10	4		5	

Orcos negros

Int	Fue	Des	Car	Per	Res	Armas	CC	Armas	Ar.
6	14	7	7	8	12	5		4	

Trolls

Int	Fue	Des	Car	Per	Res	Armas	CC	Armas	Ar.
6	10	6	6	5	8	3		4	

Trolls negros

Int	Fue	Des	Car	Per	Res	Armas	CC	Armas	Ar.
7	12	8	7	6	10	5		5	

Trolls de las cavernas

Int	Fue	Des	Car	Per	Res	Armas	CC	Armas	Ar.
3	16	4	4	6	18	6		2	

Goblins

Int	Fue	Des	Car	Per	Res	Armas	CC	Armas	Ar.
10	4	8	6	8	6	3		5	

Trasgos

Int	Fue	Des	Car	Per	Res	Armas	CC	Armas	Ar.
7	8	7	5	6	8	3		3	

Duendes

Int	Fue	Des	Car	Per	Res	Armas	CC	Armas	Ar.
10	4	8	6	8	6	3		5	

Gusanos gigantes

Int	Fue	Des	Car	Per	Res	Armas	CC	Armas	Ar.
2	14	3	4	8	16	3		3	

Hombres lobo

Int	Fue	Des	Car	Per	Res	Armas	CC	Armas	Ar.

10	12	8	10	14	12	4		3	
----	----	---	----	----	----	---	--	---	--

Vampiros

Int	Fue	Des	Car	Per	Res	Armas	CC	Armas	Ar.
11	11	10	12	12	10	4		4	

Basajaun

Int	Fue	Des	Car	Per	Res	Armas	CC	Armas	Ar.
7	12	6	7	10	12	3		2	

Hidra

Int	Fue	Des	Car	Per	Res	Armas	CC	Armas	Ar.
7	14	7	8	10	16	4		4	

Grifos

Int	Fue	Des	Car	Per	Res	Armas	CC	Armas	Ar.
6	8	6	7	8	10	4		3	

Hipogrifos

Int	Fue	Des	Car	Per	Res	Armas	CC	Armas	Ar.
7	8	6	7	8	10	4		3	

Kerberos

Int	Fue	Des	Car	Per	Res	Armas	CC	Armas	Ar.
6	7	5	6	9	8	4		1	

Muertos

Int	Fue	Des	Car	Per	Res	Armas	CC	Armas	Ar.
4	5	4	3	4	4	4		4	

Espíritus

Int	Fue	Des	Car	Per	Res	Armas	CC	Armas	Ar.
8	5	5	8	8	-	-		-	

Almas perdidas

Int	Fue	Des	Car	Per	Res	Armas	CC	Armas	Ar.
6	3	2	4	7	-	-		-	

Demonios

Int	Fue	Des	Car	Per	Res	Armas	CC	Armas	Ar.
16	14	10	14	12	12	5		5	

Animales

Perros

Int	Fue	Des	Car	Per	Res	Armas	CC	Armas	Ar.
5	4	4	4	8	8	3		-	

Perros de guerra

Int	Fue	Des	Car	Per	Res	Armas	CC	Armas	Ar.
6	7	5	6	10	10	3		-	

Osos

Int	Fue	Des	Car	Per	Res	Armas CC	Armas Ar.
7	12	6	8	7	14	5	-

Lobos

Int	Fue	Des	Car	Per	Res	Armas CC	Armas Ar.
8	7	5	6	10	10	4	-

Aves rapaces

Int	Fue	Des	Car	Per	Res	Armas CC	Armas Ar.
8	5	7	7	12	5	3	-

Bichos gigantes

Int	Fue	Des	Car	Per	Res	Armas CC	Armas Ar.
6	12	6	6	8	12	4	4

Helinos

Int	Fue	Des	Car	Per	Res	Armas CC	Armas Ar.
8	8	7	8	10	9	4	-

Caballos

Int	Fue	Des	Car	Per	Res	Armas CC	Armas Ar.
7	10	6	7	8	11	4	-

Toros

Int	Fue	Des	Car	Per	Res	Armas CC	Armas Ar.
6	14	6	8	6	14	5	-

Pulpos

Int	Fue	Des	Car	Per	Res	Armas CC	Armas Ar.
8	14	8	6	7	12	5	4

Krakens

Int	Fue	Des	Car	Per	Res	Armas CC	Armas Ar.
8	14	8	7	7	14	5	4

Tiburones

Int	Fue	Des	Car	Per	Res	Armas CC	Armas Ar.
10	11	6	7	7	10	4	-

Dragones

Serpiente dragón

Int	Fue	Des	Car	Per	Res	Armas CC	Armas Ar.
12	14	14	14	14	16	5	8

Dragones

Int	Fue	Des	Car	Per	Res	Armas CC	Armas Ar.
15	15	15	15	15	18	5	8

Dragones de hielo

Int	Fue	Des	Car	Per	Res	Armas CC	Armas Ar.
16	18	14	16	16	20	7	10

Dragones de agua

Int	Fue	Des	Car	Per	Res	Armas CC	Armas Ar.
16	18	14	16	16	20	7	10

Dragones de fuego

Int	Fue	Des	Car	Per	Res	Armas CC	Armas Ar.
20	20	14	16	16	20	7	10

Escenarios y Localizaciones

Contenidos

- 1 [El mundo de Aro Ilun](#)
 - 1.1 [Escenario general](#)
 - 1.2 [Ciudades](#)
 - 1.3 [Edificios](#)
 - 1.4 [Otros](#)

El mundo de Aro Ilun

El mundo puede haber de todo: llanura, bosque, desierto, mar, ciudades bajo tierra, tierras heladas, montañas, ciudades bajo el mar, lugares suspendidos en el aire, en definitiva cualquier cosa que puedas imaginar. Es más, el escenario no tiene por qué limitarse a un único mundo. Si hace falta puede existir más de un mundo. La manera de pasar de uno a otro sería decisión del Master.

De todas maneras, crear una aventura ya es de por sí bastante trabajo así que bastará con un mundo y un escenario reducido; hay que tener en cuenta que cuanto más grande sea el escenario surgen mayor número de variables y posibilidades a controlar. Por eso es mejor crear un escenario pequeño pero rico en detalles que un mundo infinito.

Escenario general

En un escenario hay que detallar todos los accidentes geográficos de importancia:

- Ríos
- Montes
- Bosques
- Lagos
- Mares
- Ciudades
- Pueblos
- Castillos

- Cuevas
- etc...

Ciudades

Al pensar en ciudades o pueblos lo importante es señalar las características generales (población, murallas, torres, entorno,...) así como la localización de tiendas, artesanos y otros edificios relevantes.

Edificios

Los edificios son construcciones de más de un piso. Según su importancia en la aventura pueden diseñarse con mayor nivel de detalle cuarto a cuarto o por pisos.

Otros

- Cuevas
- Simas
- Criptas
- Cementerios, ...

Desarrollo de juego

La principal responsabilidad del Master es organizar una partida y favorecer su correcto desarrollo haciendo cumplir las reglas, pero ante todo hacer que el juego sea interesante y entretenido. A los jugadores, salvo a los raritos, no les importara si el Master es ultrariguroso y si se ha leído 300 páginas de reglas más las extensiones. Muchas veces una aplicación laxa de las reglas puede facilitar que el juego sea más ágil y la experiencia más divertida. Las tareas serían:

- Inventarse una buena aventura.
- Diseñar los escenarios y personajes **PRJ**.
- Prever las situaciones y posibilidades en una medida aceptable.

FAQ

- ¿Qué es esto?

Aro Ilun es un juego de rol ambientado en un mundo fantástico.

- Vale, pero ¿qué es esto?

Un grupo de jugadores deben crear un personaje y conseguir unos objetivos creados por y bajo la supervisión de un Master y aceptando unas reglas generales.

- ¿Quién es el Master?

El Master o DJ (Director de juego) es el gestor de la aventura, escenarios, PJs y el que arbitra la partida. Debe hacer cumplir las normas para que la acción sea creíble y a la vez debe tratar de hacer que la partida sea divertida e interesante. Por tanto debe buscar un punto intermedio entre la aplicación estricta de las reglas y la flexibilidad.

- ¿Qué es D10 y D6?

Son dados, D10 de 10 caras y D6 el de 6 caras de toda la vida. Pueden encontrarse en tiendas especializadas de juegos de rol, modelismo, comics, etc...

- ¿Qué es un PJ?

Un Personaje Jugador, un aventurero creado por los participantes en el juego.

- ¿Qué es un PRJ?

Personaje No Jugador, son seres controlados por el Master

- ¿Qué se necesita para montar una partida de Aro Ilun?

Por lo menos un Master y un grupo de jugadores. El Master debe tener un conocimiento mínimo de las reglas y los jugadores unas fichas para anotar sus atributos y habilidades. Se precisan también dados D10 y D6. El resto es opcional: aperitivos salados, cerveza, pociones, etc...

Notas

Aro Ilun más que versión beta está en versión alfa. Cualquier ayuda o sugerencia será bienvenida. Para las últimas noticias y novedades y para usar los generadores de personajes y escenarios visita:

<http://aroilun.nafarroa.org>

ARO ILUN