

Hackeo y explicación del Worlds of Dungeons

Creación de PJ.

El PJ dispondrá de 6 características.

FUE	mide su físico y todo lo relacionado con actividades físicas.
DES	mide lo relacionado con habilidades manuales.
CON	mide la vida y aguante del PJ.
INT	mide su visión del mundo. Como observa y aprende de la vida
SAB	mide la parte académica del PJ.
CAR	mide como influye en el mundo y en los demás.

Para crear el PJ el jugador tirará 6 veces 2D6 y sumará las tiradas reservándolas a parte.

NOTA.*(aquí hago el cambio de no dejar al azar los bonos de las características)*

En función de las tiradas hay una tabla que marca que bonificados aparece en cada una de las características.

NOTA.(La diferencia frente al original es que aquí el jugador repartirá los bonificados en función del tipo de PJ que se va a crear).

Tirada	Resultado
1-6	0
7-9	+1
10-11	+2
12	+3

Habilidades. A parte de la dada por clase se elige otra habilidad mas.

Lista de habilidades	
Atletismo	Descifrar
Discernir	Engañar
Liderazgo	Saber
Sanar	Sigilo
Sobrevivir	

Vida. Para calcular la vida se tiene 1D6 + tantos dados como CON se tiene.

p.e. en nivel 1 un guerrero con CON: +2 tendría 1D6+2D6.

Si os cura un sanador se añade 1D6 mas en el lanzamiento de la curación a parte de lo arriba expuesto.

Clases.

Guerreros. tienen **Atletismo** como habilidad principal. Sus talentos son:

Nombre	Efectos
Duro	+1 a la Armadura
Enérgico	+6 a la vida (HP)
Guerrilla	+1 al daño y a la Armadura si no es completa ni usas escudo
Matar	+2 al daño en meleé

Pícaros. tienen **Sigilo** como habilidad principal. Su talentos son:

Nombre	Efectos
Pícaro	rápidamente, puedes tratar de abrir una cerradura, desarmar una trampa, o robar a alguien
Reflejos	siempre actúas primero, y puedes reaccionar si te sorprenden
Suertudo	una vez por sesión puedes convertir un 6- en un 7-9
Traición	+3 al daño si atacas sin ser percibido

Clérigos. tienen **Descifrar** y **Sanar** como habilidad principal. Sus talentos son:

Nombre	Efectos
Bendecir	con agua bendita puedes consagrar objetos: +3 al daño contra el mal, por un corto tiempo
Curar	puedes intentar remover enfermedades, neutralizar venenos, o sanar heridas con un toque
Expulsar	puedes intentar mantener a raya a muertos vivientes con el poder de tu fe y tu símbolo sagrado
Visión	bebe agua bendita para comulgar con tu dios por guía divina

Magos. tienen **Saber** como habilidad principal.
Empiezas con dos espíritus que puedes invocar (ver MAGIA, atrás)

Tienes **Invocar** y un Talento más a elección:

Nombre	Efectos
Trucos	conoces tres simples sortilegios: Luz, Sombra, Voces
Control	puedes intentar controlar cualquier espíritu, demonio, etc.
Ritual	puedes realizar rituales esotéricos, detallados en antiguos tomos y pergaminos; empiezas con dos rituales conocidos

Exploradores. tienen Sobrevivir como habilidad principal.

Sus talentos son:

Nombre	Efectos
Disparar	+2 al daño de rango
Explorar	cuando te adelantas a explorar siempre detectas al objetivo antes de que te detecte a ti
Mascota	tienes un compañero animal
Salvaje	puedes conversar con animales y tratar de comandarlos

Crear una clase propia. Elige una habilidad de Clase y dos Talentos.

Tirada de dados.

Para acciones diversas. Suma 2D6 + atributo necesario.

p.e.

para acciones físicas sería FUE,

para acciones manuales será DES,

para influir en los demás CAR,

para intuir algo INT,

para conocimientos académicos SAB.

Resultado de las tiradas:

Tirada	Resultado	
1-6	Fallo.	La acción no tiene resultado
7-9	Éxito parcial	Lo logras pero con un coste (un daño, algún coste, un pago, etc)
10-11	Éxito completo	Lo logras sin complicaciones
12	Exito crítico	Lo haces perfecto y con un beneficio o ventaja.

Habilidades. Si tienes una habilidad aplicable, no falla pero requiere una tirada para medir el éxito en el uso de la habilidad. Una tirada de 1-6 es un Éxito parcial. Una tirada de 7-9 será un Exito completo.

El dado del destino. Este dado mide como se establecen las situaciones, si son positivas o negativas en la partida.

El DJ tirará el dado y según las tiradas se marca la fortuna de las acciones: tiradas bajas mala fortuna, tiradas altas buena fortuna (o al menos no catástrofes).

El dado de destino puede marcar el clima, la actitud de un PNJ o si un monstruo errante aparece.

El DJ puede tirar si los jugadores realizan una acción por la cual solo la suerte es factor en la resolución.

Magia.

Se invoca a un genio o un elemental para realizar efectos sobrenaturales.

Un mago empieza el juego con el esotérico saber para invocar a dos genios o elementales. Un elemental tiene un nombre, apariencia y dos campos de poder (fuego, sombras, piedra, rayo, secretos, miedo, etc.).

Para invocar un genio o un elemental que conozcas requiere una de:

- 1 hora de ritual ininterrumpido. (Se puede hacer por la noche en la hora del sueño)
- Una dosis de **Maná** (10p por uso). **Si bebes más dosis de Maná en un día que tu Nivel** debes tratar de resistir sus efectos nocivos con una tirada de CON.
- Un objeto mágico que contenga al genio o al elemental atado.

Puedes comandar un genio o elemental por un efecto mágico simple que caiga dentro de sus campos (conviene dar ordenes específicas; los genios son caprichosos y crueles). (p.e. Mandar lanzar una bola de fuego, o congelar un lago).

Los ataques mágicos hacen $2D6+nivel+SAB$, o $3D6+nivel+INT$ si se ajustan especialmente a la situación (usar fuego contra un espectro de hielo, etc.)

NOTA. He sumado el bonificador de **SAB** para que así cada mago tenga una diferencia frente a los demás en los efectos de sus hechizos, sino serían todos iguales. Intento hacer lo mismo que en el combate cuerpo a cuerpo o a distancia, en donde el daño lo marcaba el arma y no importaba la habilidad del guerrero o el pícaro. Al sumarle la bonificación de Habilidades trato de diferenciar el daño de cada PJ por ser diferentes todos. Ya me dirás como lo ves en el juego.

PX y niveles. Se obtiene 1 PX por cada pieza de plata (en tesoro o moneda) que consigas en el dungeon. También recibes PX por derrotar enemigos y completar misiones (10 PX por algo fácil hasta 200 PX por algo difícil, pero principalmente el saqueo es lo que mas PX da a los jugadores)

La tabla de evolución es la siguiente:

NIVEL	DG+	HABILIDADES	ATRIBUTOS	TALENTOS	DAÑO	PX TOTAL
1	1+CON	CLASE+1	—	2		0
2	+1	—	—	—	—	1000
3	—	+1	—	+1	—	3000
4	+1	—	+1(MAX+3)	—	—	6000
5	—	—	—	—	+1D6	10.000
6	+1	+1	—	+1	—	15.000
7	—	—	+1(MAX+3)	—	—	21.000
8	+1	—	—	—	—	28.000
9	—	+1	—	+1	—	36.000
10	+1	—	+1(MAX+3)	—	+1D6	45.000

TABLA DE ENCUENTROS

Fuente: John Harper

Lanza un dado de Destino cada hexágono de cinco millas (o uno por día). El master puede adaptar el encuentro según la zona en la que se encuentre el grupo de jugadores. Si los Jugadores permanecen mucho mismo en el mismo hexágono/zona, vuelve a lanzar el dado.

1-3 Encuentro 4-6 No hay encuentro

Si se produce un encuentro, lanza dos dados de seis y consulta la siguiente tabla. El Master puede escoger una de las opciones y lanzar otro D6 usando los números entre corchetes. Decide el número de monstruos según el nivel del grupo de Jugadores.

2 Enviado de la Reina Hechicera [1-3] o cualquier Personaje No Jugador (PNJ) hostil [4-5] o recaudador de impuestos [6].

3 Guardabosques [1-3], Mercader [4-5] o algún PNJ amistoso [6]

4 Mercenarios de viaje [1-2], cazarrecompensas [3-4]) o aventureros [5-6] (lanza el Dado de Destino para ver si son amistosos u hostiles)

5 Arañas gigantes [1-3] u otro(s) monstruo(s) gigante(s) [4-6]

6 Espíritu [1-2], Elemental [3-4], Demonio [5-6] (lanza el dado de destino para comprobar si son amistosos u hostiles; un demonio 'amistoso' siempre ofrecerá un trato).

7 Kobolds [1], Goblins [2], Orcos [3], Lobo monstruoso [4], Necrófagos [5], Hadas malignas [6].

8 Bandidos [1-3] o Ladrones [5-6].

9 Ogro [1-3] o un monstruos muerto viviente [4-6].

***10+** Una feliz coincidencia: Lugar para descansar [1-3] (Posada, fuente curativa, círculo ganador...); o Tesoro [4-6] (arma o artefacto mágico, monedas, pergaminos, equipo...).

11 Monje errante [1-3] (Puede realizar curaciones o bendiciones) Mercader [4-5] u otro PNJ amistoso [6].

12 Agente del Nigromante [1-3] u otro PNJ hostil [4-5] o un recaudador de impuestos [6].