

RESUMEN DE REGLAS PARA

DUNGEON HACK

AVENTUREROS ERRANTES

Este es un resumen de reglas no oficial elaborado por Luis Gimeno bajo licencia Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0) para "Dungeon Hack", el juego OSR de Carlos Julián del Cerro, publicado por Yipikayei Ediciones. Para más material rolero, échale un ojo a www.lospergaminosdelfenix.com



Los Pergaminos
del **FÉNIX**



DUNGEON HACK

RESUMEN DE REGLAS PARA EL JUGADOR

TIEMPO Y ESPACIO

TIEMPO

Intervalos: 1 minuto, horas, días o años. Es lo que dura cada acción fuera de combate.

Asaltos: 10 segundos. Un ciclo de turnos completo en combate.

Turnos: Acción corta que un PJ hace en cada Asalto.

ESPACIO

Se usa el Sistema Imperial. Una criatura suele mover 6 casillas (30 pies, 9 metros); enanos y medianos 5 casillas (25 pies, 7,5 metros).

1 casilla = 5 pies = 1,5 metros

1 hexágono = 6 millas = 10 km (9,6 km)

MECÁNICAS BÁSICAS

RESOLUCIÓN DE ACCIONES

1. Quien lleva el PJ decide qué hacer y cómo.
2. Según la ficción el árbitro decide si tiene éxito, fracasa, o se requiere tirada (indicando característica o dificultad).
3. El jugador que lleva el personaje lanza 1d20 y si el resultado es igual o mayor que el de la característica, hay éxito. Un 1 es siempre fracaso y un 20 siempre éxito.
4. El árbitro interpreta el resultado de la acción en la ficción.

Fuerza - Representa poderío físico. Acciones físicas como forzar puertas o atacar con armas Cuerpo a Cuerpo.

Destreza - Mide la agilidad y reflejos. Evitar ataques, atacar a distancia, abrir cerraduras con ganzúa, trepar...

Constitución - Vitalidad y aguante. Aguantar respiración, caminar largas distancias, recuperar energía gastada...

Inteligencia - Mide el conocimiento. Aprender idiomas, investigar una localización, recordar información... *Característica de lanzamiento de conjuros para los magos.*

Sabiduría - Capacidad sensorial y fuerza espiritual. Avistar, escuchar, sentir... *Característica de lanzamiento de conjuros para los clérigos.*

Carisma - Liderazgo. Obtener seguidores, fortalecer lealtad. *Característica de lanzamiento de conjuros para los elfos.*

VENTAJA Y DESVENTAJA

Cuando se apliquen, se lanza 2d20 y se mira el resultado más alto o más bajo respectivamente. Se anulan entre sí. En su lugar se puede añadir modificadores numéricos al resultado del dado.

REACCIONES

Fuerza - Daño físico que no puede ser esquivado (caídas).

Destreza - Evitar ataques y daño físico esquivable.

Constitución - Reaccionar ante los efectos de venenos, enfermedades o muerte.

Inteligencia - Resistir conjuros y efectos mágicos (no ilusiones, encantamientos o posesiones).

Sabiduría - Descubrir mentiras, detectar engaños e ilusiones.

Carisma - Evitar efectos de encantamientos o posesión.

ENERGÍA

Se gastan para obtener ventaja, aumentar +1 la efectividad en una tirada o utilizar algunas habilidades especiales.

SALUD

Salud actual - Vitalidad en ese momento concreto. Es donde se aplica el daño. Hay conjuros y pociones que permiten hacer una tirada de curación y aumentar la salud actual.

Salud total - El máximo. Aumenta por lo general cuando subes de nivel.

MUERTE

Si la salud desciende a 0, la criatura cae inconsciente y no puede actuar hasta recuperarse. Si, además, desciende a -4, debe hacerse una tirada de Constitución. Si falla, se muere en 1d4 asaltos. Cada intervalo inconsciente se recupera 1 punto de salud. Cuando sea superior a 0 se recupera la consciencia.

DAÑO Y ABSORCIÓN

Si impactas con tu ataque, debes hacer una tirada de Daño a la que se restará la Absorción del contrincante. La diferencia es la salud que pierde.

Si eres impactado, debes hacer una tirada de Absorción que mitigará parte del Daño del contrincante. La diferencia es la salud que pierdes.

EFFECTIVIDAD

En tiradas de daño, absorción o curación tiras tantos dados como efectividad (lo normal es 1). Te quedas con el resultado más alto.

DADO DE USO

Indica una cuenta atrás. Tiene una categoría ($d20 > d12 > d10 > d8 > d6 > d4 > \text{consumido}$), desencadenante (*qué lo gasta*) y consecuencia (*qué pasa cuando se gasta*).

TIRADA DE PROBABILIDAD

Se usa el d20. Una probabilidad de 16+ es un 25% de probabilidades (sacar un 16 o más en un dado de 20 caras). También se puede usar 1d100.

OTRAS MECÁNICAS

CAÍDAS

Recibes 4 puntos de daño por cada 10 pies de altura (3 metros). No es posible recibir más de 100 puntos de daño (250 pies, 65 metros).

COMPETENCIAS EN ARMAS Y ARMADURAS

Si llevas una armadura en la que no eres competente, tendrás desventaja en todas las tiradas de Fuerza y Destreza. No podrás superar la efectividad 1 en la tiradas de absorción. Solo podrás moverte 10 pies (3 m).

Si estás usando un arma en la que no eres competente, realizarás los ataques con desventaja.

DESCANSO

8 horas por día (puede dormir y hacer tareas de baja intensidad como alimentarse o montar guardia) para recuperar 1d6 puntos de Salud actual y hacer una tirada de Constitución por cada punto de energía gastado (cada éxito recupera uno). Los clérigos, elfos y magos memorizan sus conjuros.

ENFERMEDADES

Al exponerte debes superar una reacción de Constitución o quedas infectado. Tienen un tiempo de incubación tras el cual manifiesta sus efectos. Algunas permiten superarse con cuidados y medicinas (repetir tiradas de reacción).

ENVEJECIMIENTO

Pasada la edad de envejecimiento de tu especie (enanos 280 años, medianos 90 años, humanos 45 años) debes superar anualmente una tirada de constitución o aumentar un punto a una característica al azar (tira 1d6).

IDIOMAS

Hablas tu idioma natal y puedes escribir si tienes 14 o menos en Inteligencia. Cuando entras en contacto con un idioma no mágico, lo conoces si superas una tirada de Inteligencia (-3 a idiomas poco habituales, -6 a exóticos). Si fallas, no puedes repetir.

INANICIÓN

Si no comes o bebes en 24 horas debes superar una tirada de constitución o aumentar dicha característica en 1 punto hasta que comas correctamente. El personaje que falla tres tiradas por no beber, muere.

PÉRDIDA DE CARACTERÍSTICAS

Algunos hechos son capaces de afectar a las características de los personajes. Si alguna obtiene un valor de 20+ o superior, el personaje muere.

PRIVACIÓN DEL SUEÑO

Si no duermes 6 horas como mínimo, sufres un -1 en todas tus tiradas. Se acumula por cada día de privación del sueño.

SOBRECARGA

Puedes llevar una armadura con la que seas competente y hasta cinco armas distintas (incluyendo escudos). Si llevas más de lo indicado, tendrás sobrecarga y harás con desventaja todas las tiradas de Fuerza y Destreza.

VENENOS

Debes superar una reacción de Constitución o sufrir sus efectos.

REGLAS DE COMBATE

Se estructura en **Asaltos** donde suceden los **Turnos** por bandos en orden de **Iniciativa**.

SORPRESA

Uno de los bandos sorprende al otro bajo una probabilidad de 14+. Si el bando que sorprende está preparado la probabilidad es de 8+. Si la criatura que se pretende emboscar es difícil de sorprender se tira con desventaja. Si se supera la tirada de sorpresa, se obtiene un asalto inicial tras el cual deberá tirarse iniciativa.

INICIATIVA

Uno de los jugadores tirará 1d20 y el árbitro otro. El bando que saque mayor resultado irá primero en cada Asalto. Cuando todas las criaturas del bando hayan finalizado su turno actuarán las del otro bando. Se repetirán los asaltos en el mismo orden de iniciativa hasta terminar el combate.

MANIOBRAS DE COMBATE

Durante tu turno puedes mover y realizar una acción como atacar, correr o socorrer a un aliado:

APRESAR

Debes superar una tirada de Fuerza y tener las dos manos libres. Si la criatura apresada intenta soltarse en su turno, debes repetir la tirada para mantenerla o se escapará.

APUNTAR

Gastas tu turno en apuntar y, si hasta el próximo turno no has recibido daño, atacarás a distancia con ventaja.

ATACAR A DISTANCIA

Atacas a cualquier objetivo visible en 120 pies (36 metros). Debes superar una tirada de Destreza para causar daño.

ATACAR CUERPO A CUERPO

Puedes atacar CaC a cualquier objetivo a 5 pies (1,5 metros). Debes superar una tirada de Fuerza para causar daño.

AYUDAR

Das ventaja a un aliado en la próxima acción de su siguiente turno.

CAMBIAR ARMA

Consumes el turno en dejar caer el arma que estés usando y coger otra que lleves encima.

CORRER

Gastas tu turno en moverte el doble.

LANZAR OBJETO

Es como un ataque a distancia. Si es un frasco o vial de cristal, con un 8+ se rompe y libera su contenido (si es un material resistente, un 14+).

LANZAR CONJURO

Si no mueves puedes lanzar conjuro. El clérigo necesita tener en una de sus manos su símbolo sagrado, el mago las dos manos libres (puede llevar un bastón) y el elfo solo una mano libre. Hay conjuros tardan más de un asalto en lanzarse. Si lo cortas el lanzamiento o recibes daño, el conjuro se interrumpe y se gasta.

POSICIÓN DEFENSIVA

Hasta el inicio de tu próximo turno cada vez que tires para evitar un ataque lo haces con ventaja.

PROTEGER

Das ventaja a un aliado en sus tiradas para evitar ataques de enemigos a 5 pies (1,5 metros) hasta el inicio de su próximo turno.

RETRASAR ACCIÓN

Puedes esperar a que suceda una acción determinada en ese Asalto para actuar. Si no sucede la condición, pierdes el turno.

USAR UN OBJETO

Puedes usar un objeto que esté en tus manos. Tardas un turno en sacarlo del cinto y 1d3 en recuperarlo desde la mochila.

CRÍTICO Y PIFIA

Un 20 natural es un crítico. En una tirada de ataque significa que haces el doble de daño. Un 1 natural es una pifia. En una tirada para defenderse, el enemigo te hace el doble de daño.

EVITAR ATAQUES

Te defiendes del ataque de una criatura durante su turno realizando una reacción de Destreza.

COBERTURA

Puedes refugiarte, obteniendo bonificadores a la reacción de Destreza. Ganas +2 si se ve la mitad, +4 una tercera parte, +8 una décima parte. Si atacas a un enemigo cubierto, serán penalizadores a la tirada de ataque (-2, -4 y -8 respectivamente).

VENTAJA EN ATAQUE

Si la víctima no ve al atacante acercarse, el ataque se realiza con ventaja.

Si la criatura no puede defenderse significa impacto automático.

Atacar CaC a una víctima a quien no puedes ver se hace con desventaja y a distancia es fallo automático.

DESMORALIZACIÓN

Un grupo de criaturas abrumado en inferioridad numérica, con efectivos a menos de la mitad o si muere su líder, deberá hacer una tirada de desmoralización (2d6).

Si el resultado es mayor que su puntuación de moral, huyen o se rinden.

ENEMIGOS SUPERIORES

Los jugadores tienen un penalizador de -1 al realizar cualquier acción como atacar o reaccionar por cada 3 niveles de diferencia contra un enemigo.

ENFRENTAMIENTOS

Si se enfrentan dos PJ deben realizar la tirada de forma normal resultando en que:

- El que supere la tirada consigue lo que se propone.
- Si varios tienen éxito, gana quien supere en más puntos su valor de característica.
- Si nadie tiene éxito, gana quien falle por menos puntos su valor de característica.

Se aplica el máximo daño sumando un punto por cada grado de efectividad por encima del primero. La absorción se tira de forma normal.

REGLAS DE MAGIA Y CONJUROS

Un lanzador de conjuros debe memorizar cada mañana los que va a lanzar durante el día. Puede memorizar un conjuro en cada espacio, que puede contener uno de nivel igual o inferior a su espacio.

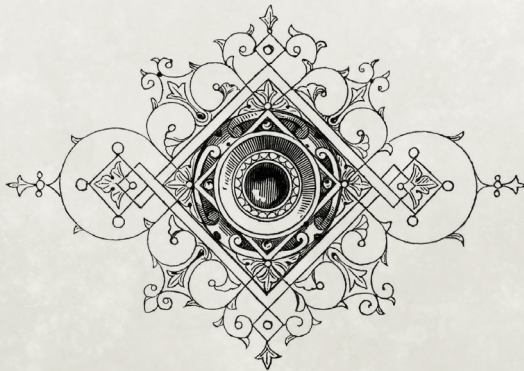
Cuando un conjuro se usa, se olvida hasta que vuelve a ser memorizado. Es posible memorizar el mismo conjuro en varios huecos para lanzarlo varias veces en un mismo día.

Los **clérigos** pueden gastar cualquier conjuro de su lista de entre los que pueden lanzar debido a su nivel.

Los **magos** y **elfos** tienen un número limitado de conjuros conocidos de entre los que tendrán

que memorizar los que deseen. Conocen 4 conjuros a nivel 4 y dos nuevos cada nivel. También pueden aprender nuevos conjuros estudiando libros y pergaminos antiguos (requiriendo tantos días de estudio concienzudo como nivel tenga el conjuro).

Si no mueves puedes lanzar conjuro. El clérigo necesita tener en una de sus manos su símbolo sagrado, el mago las dos manos libres (puede llevar un bastón) y el elfo solo una mano libre. Hay conjuros tardan más de un asalto en lanzarse. Si lo cortas el lanzamiento o recibes daño, el conjuro se interrumpe y se gasta.



LICENCIA

Todo el contenido de esta publicación es parte del Game Content y están bajo la OPEN GAME LICENSE Versión 1.0a, exceptuando la maquetación y las ilustraciones, que se consideran Product Identity y pertenecen a sus autores.

LICENCIA DE JUEGO OPEN GAME LICENSE Versión 1.0a. The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, nonexclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You

have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. System Reference Document 5.0 Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwab, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Lamentations of the Flame Princess: Weird Fantasy Role-Playing Player Core Book: Rules & Magic Copyright 2013, James Edward Raggi IV. *The Black Hack* Copyright 2016, David Black.

The Item Hack Copyright 2017, Nathan Carmen.

Estrellas Errantes Copyright 2017, Carlos Julián del Cerro.

Dungeon Hack Copyright 2018, Carlos Julián del Cerro.

END OF LICENSE