



old school hack

EL JUEGO BÁSICO

*por Kirin Robinson
basado en un juego de Eric Provost*

Índice



Enero de 2011
Juego Básico v1.1
por Kirin Robinson
Con agradecimientos a Scott Moore y otros
Basado en un juego de Eric Provest
www.oldschoolhack.net

Traducido por Pablo Iglesias. Revisado por Hugo Gonzalez. Intentaron maquetarlo José Fco. y Jaime, Paco casi lo consigue, pero fue Rafa quien lo remató.
Versión conBarba 13.07.07
www.conbarba.es

agradecimientos

La mayor parte de este juego está basado en el excelente **Red Box Hack** de Eric Provest, el cual es su intento de capturar lo que él consideraba lo mejor de la versión de la Caja Roja original del juego de Gygax, llevándolo a una nueva dirección. Sin el innovador trabajo de Eric y la generosidad con la cual distribuyó su juego para que cualquiera pudiera jugarlo y modificarlo, este "hack" de su hack no existiría.

Me prestaron apoyo y ánimo la estupenda gente de los foros Story-Games y Circvs

Maximvs. Por supuesto también tengo que dar gracias a mi fantástico grupo de compañeros de juego y a mi hermano mayor, sin ellos jamás habría tomado contacto con los juegos de mesa y rol por primera vez.

Para terminar, tengo que subrayar el maravilloso legado que Gary Gyax, sus amigos y el resto de autores nos ha dejado, sin los cuales ninguna de estas aventuras sería posible.

Descansa en paz, querido amigo.

licencia

Old School Hack es un juego de rol gratuito y no comercial que puedes expandir escribiendo tus propios suplementos y demás contenidos.



bases del juego

RECONOCIMIENTOS E ÍNDICE	1
INTRODUCCIÓN Y PREPARACIÓN	2
CREACIÓN DE PERSONAJES	3
CLASES DE PERSONAJES	4-10
<i>Guerrero, Lanzador de hechizos, Clérigo, Ladrón, Elfo, Enano, Goblin</i>	
HOJA DE PERSONAJE	11
ARMAS Y ARENAS	12
ARMADURA Y CURACIÓN	13
REGLAS DE COMBATE	14
PUNTOS DE ASOMBRO Y SUBIDAS DE NIVEL	15
DE AVENTURAS	16
DIRIGIR COMBATES Y CREACIÓN DE MONSTRUOS	17, 18
TESORO Y EQUIPO MÁGICO	19
FAQ Y COMENTARIOS FINALES	20

apéndices útiles

CARTAS DE COMBATE	21, 22
TABLERO DE COMBATE	23, 24
MARCADORES DE PERSONAJE	25

Introducción y preparación

El pedigrí de este juego de rol debería ser bastante obvio, puesto que de hecho no es el único que trata de cubrir este rincón en particular. Sin embargo, creo que se puede decir con seguridad que Old School Hack *reimagina* el juego originario de rol de fantasía de Gary Gygax con el claro objetivo de capturar su espíritu y sensaciones propias, pero con un nuevo reglamento que emplee las ventajas de las más recientes mecánicas de diseño de juegos.

He trabajado mucho para lograr que este juego sea lo más accesible, intuitivo y fácil de comprender que sea posible (aunque presupongo cierto conocimiento acerca del funcionamiento básico de los juegos de rol), y puedo decir con satisfacción que ha resistido los rigores de una considerable cantidad de pruebas de juego para encon-

trar el equilibrio justo entre las mecánicas, el sabor, y la narración de los juegos que persiguen crear aventuras entretenidas.

Deberéis reunir entre dos y siete personas para jugar, una de las cuales designaréis como DJ (lo cual significa... bueno, ya sabéis). Probablemente seas tú, puesto que eres la clase de persona que se está tomando el tiempo de leer la introducción del juego.

Old School Hack debe jugarse de manera flexible e improvisada, poniendo un ojo en permitir que cada personaje brille a su manera y dejándose llevar asimismo por los fabulosos escenarios, mazmorras y entornos inspirados por décadas de aventuras fantásticas publicadas y por todas las grandes peripecias surgidas de nuestra imaginación.

¿hasta dónde podemos llegar con esto?

Este documento representa, con un poco de suerte, el primero de una colección de juegos escalonados: éste sería el **Juego Básico**, dedicado a las actividades y opciones de personaje que un grupo tendría durante los primeros cuatro niveles de juego. Una vez que tú y tu grupo los hayáis obtenido, el siguiente peldaño (al que llamaremos provisionalmente **Juego Heroico**) os llevará a través de los niveles quinto al octavo de vuestros personajes, y después de ése, el último juego (tal vez llamado **Juego Mítico**) os conducirá desde el nivel noveno hasta el duodécimo.

Cada vez que lo alcancéis, el siguiente juego dará a vuestros personajes más puntos de golpe y acceso a nuevos conjuntos de talentos y opciones de clase, al mismo tiempo que proporcionará al DJ más y más herramientas con las que enriquecer su mundo y las tramas que tiene en juego.



lo que necesitaréis

UN PUÑADO DE DADOS

El juego utiliza principalmente **d10s** y **d12s**. Alguno de los d10s deberían ser de un aspecto más impresionante, esos serán los dados “¡Zas!”.

CONTADORES DE PERSONAJES Y TIPOS MALOS

Algo que represente a los buenos y a los malos. Hay una hoja en la sección de apéndices. Una taladradora y unas arandelas te pueden ser de inestimable ayuda.

UN CUENCO LLENO DE CONTADORES

Podéis usar fichas de póquer, garbanzos, monedas o cualquier cosa que sea manejable. El cuenco debe estar al alcance de todos.

SET DE CARTAS DE COMBATE

Un set por jugador y uno más para el DJ. Cada set viene con un útil mostrador con interesante información sobre el personaje.

VARIAS HOJAS IMPRESAS

Al menos una copia de cada una de las siete **Hojas de Clase** y **Hojas de Personaje** para todos, y quizá una copia extra de las **Hojas de Armas y Arenas** y otra de **Armadura y Curación**.

TABLERO HEXAGONAL DE COMBATE

Necesitarás un conjunto extra de contadores de personajes y tipos malos para el tablero de acciones.

la ambientación

El juego tiene lugar en un mundo medieval fantástico repleto de magia que se encuentra en la frontera de la civilización. Esta “frontera” puede ser geográfica (una zona fronteriza o en una linde salvaje) o histórica (tras alguna clase de cataclismo o durante el declive de un gran imperio). Por tanto, se trata de un mundo donde existen peligros fantásticos en multitud de antiguas ruinas y cubiles subterráneos.

Siempre hay alguna clase de maléfico plan en ciernes o una oscuridad que está extendiéndose sobre parajes siniestros, y siempre

es cosa de los jugadores revelarlos y derrotarlos, ya sea persiguiendo la justicia y la gloria, ya sea por su propia ansia de poder.

Si a lo largo de múltiples sesiones de juego la partida progresa más allá del tipo de aventuras iniciales implícitas en estas reglas se puede explorar más y más zonas del mundo; los personajes podrían terminar viajando a otros mundos o incluso a lugares más extraños aún, conforme emprenden nuevas hazañas en busca de la fama y la gloria.

Creación de Personajes

CÓMO FABRICAR UN SAJA-Y-RAJA A LA VIEJA USANZA

- 1º Cada jugador coge una de las siete **Hojas de Clase**. Una vez escogida, esa clase te pertenece a ti y nadie más puede jugar con ella, así que no des el coñazo con el tema. Echa un vistazo a la hoja de clase y léela tanto como puedas, prestando especial atención a tu **capacidad** y a tu **limitación***, además de los talentos que ofrece la clase.
- 2º Coge una **Hoja de Personaje** y tira tus atributos. Lanza 2d10 y consulta la tabla de bonificación (bonus) de atributo (hay una copia en tu hoja de clase); asigna la bonificación (de -2 a +5) a uno de los seis atributos que veas apropiado. Haz esto cinco veces más. No te preocupes demasiado por tener la “característica principal” apropiada para tu clase, ya que el sistema no da demasiada importancia esas cosas.
- 3º Rellena la sección **Clase y Concepto** de tu hoja de personaje con algo molón, como el nombre del nivel de la clase que has escogido más un pequeño detalle extra: “prestidigitador entusiasta y curioso” o “pequeño bastardo escurridizo” son un par de ejemplos. Si ya se te ocurrió algo puedes poner nombre a tu personaje ahora.
- 4º Escoge un único **Talento** de tu hoja de clase, el que creas que suena más divertido. ¿Te cuesta escoger sólo uno? Tranquilo, podrás elegir uno nuevo en cada nivel. Ah, sí, esto es bastante importante: los talentos son de tres tipos:

talentos constantes

Estos talentos o están siempre en uso o bien pueden usarse tantas veces como quieras.

talentos de arena

Una vez utilizados *con éxito* en combate, no se pueden usar hasta que te muevas a una nueva Arena.

Sin embargo, gastar un **Punto de Asombro** te permite *reutilizar* un talento de arena, incluso si aún te encuentras en la misma arena.

talentos diarios

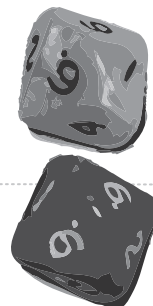
Sólo pueden usarse *una vez al día*, o al menos hasta que comas y te tomes un buen descanso.

Con *dos Puntos de Asombro* y una breve explicación, normalmente puedes recargar, fuera de combate, un talento diario agotado, si tu DJ no tiene una buena razón para no permitirte.

* **Las limitaciones** son, por cierto, sugerencias completamente opcionales de interpretación para la clase que has escogido. Siéntete libre de ignorarlas, modificarlas o darles tu propio toque personal.

TABLA DE BONUS DE ATRIBUTO (tira 2d10)

5 o menos	-2
de 6 a 8	-1
de 9 a 11	0
12 o 13	+1
14 o 15	+2
16 o 17	+3
18 o 19	+4
20	+5



algunos objetivos de aventura

ELIGE, TIRA UN DADO O CRÉALO POR TU CUENTA

- 1 Un clérigo ha adivinado el paradero de una rara cura para un pariente enfermo.
- 2 Sigues la pista del bandido que asesinó a uno de tus padres.
- 3 Un antepasado forjó una poderosa arma, pero fue robada y desde entonces sigue perdida.
- 4 Debes cinco mil piezas de oro a un peligroso señor de los bajos fondos.
- 5 Recogerás algo de cada enemigo al que hayas derrotado.
- 6 Estás obsesionado con encontrar un extraño y fantástico lugar que la mayoría de la gente considera sólo un mito.
- 7 Una peligrosa persona con poder (o influencia) debe ser detenida, y tú eres quien debe hacerlo.
- 8 Un antiguo amante o amigo ha desaparecido, o está metido en algo peligroso.
- 9 Un asesino te persigue y no sabes por qué.
- 10 Debes ponerte a prueba frente a algún peligro para ingresar en el gremio/círculo/escuela al que ansías pertenecer.
- 11 Fuiste mencionado en una solemne profecía.
- 12 ¡Uno de estos días vas a escupirle en el ojo a un dragón!

Puedes ver que algunos talentos (como la mayoría de hechizos) se etiquetan también como **Talentos de Preparación**. Usarlos en combate requiere que seas vulnerable durante un momento antes de que tenga efecto.



- 5º Consulta la **Hoja de Armas y Arenas** y escoge la categoría a la que pertenece tu arma inicial. Puede ser cualquier cosa, desde una *espada corta* hasta una *varita mágica* o un *barrilete de cerveza*, el único requisito es que le asignes una categoría que tenga sentido. Anótala y señala en qué arena tiene bonificación (bonus). ¡Recuerda que a las armas pesadas o muy pesadas les afectan las reglas de estorbo!
- 6º Manteniendo las (sencillas) reglas de estorbo en mente, elige un tipo de armadura de la **Hoja de Armadura y Curación**. Los lanzadores de hechizos pueden llevar armadura, pero podrían querer los puntos de asombro gratuitos que se consigue después de combatir sin protección y así poder recargar sus talentos de hechizo.
- 7º Apunta el equipo inicial de tu clase (en tu Hoja de Clase), determina tu dinero y anótalo en la casilla de la **Bolsa de Dinero**. Si llevas al Goblin debes examinar las listas de equipo de las clases del resto de jugadores y exigir cosas como las de ellos.
- 8º ¡Elige un **Objetivo de la Aventura** y escríbelo en tu hoja de clase! Debería ser algo divertido que encaje con tu concepto y que sea (relativamente) factible de alcanzar con un poco de suerte y trabajo duro.

El Guerrero

El guerrero es un peligroso combatiente, experto en sobrevivir en las peores situaciones

capacidad: Brazo de Acero

Lo tuyo es golpear. Puedes sumarle un +1 a cada tirada que hagas para golpear algo.

limitación: Mantenimiento

Mantener el tipo en combate requiere una constante concentración, así como práctica y precisión, además de estar siempre afilando armas y bruñendo armaduras. Debes gastar gran parte de tu tiempo libre entrenando o trabajando en tu equipo.

TABLA DE BONUS DE ATRIBUTO (tira 2d10)

5 o menos	-2
de 6 a 8	-1
de 9 a 11	0
12 o 13	+1
14 o 15	+2
16 o 17	+3
18 o 19	+4
20	+5

equipo inicial

Un saco de dormir, una petaca de cuero rellena de vino, un zurrón lleno de víveres y queso seco, algo de yesca y pedernal, tres antorchas, una piedra de afilar, un pequeño costurero, unas cuantas velas, una palanca.

DINERO INICIAL:

1d10 piezas de oro, 1d12 piezas de plata



objetivos de aventura

talentos disponibles

(escoge uno de primer nivel)

ARMADURA DE CICATRICES *talento constante*

Acabar vapuleado tan a menudo tiene sus ventajas. Eres bastante más duro que la mayoría y puedes aguantar mejor que muchos cualquier castigo. Empiezas con siete puntos de golpe en lugar de los cinco habituales. Además, normalmente tienes alguna vieja historia de guerra y un semblante de “no me molestes” que te otorga un +2 en cualquier tirada de encanto con la que intentes disuadir a alguien de usar la violencia.

ARMA PREDILECTA *talento constante*

Has alcanzado una enorme familiaridad y destreza con un arma específica a tu elección y la usas como una extensión natural de tu cuerpo. Mientras la empuñes, todos los dados que uses en un ataque son **Dados “¡Zas!”**. Si por cualquier razón adoptaras otro tipo de arma bastará con un semana de entrenamiento para cambiar tu **Arma Predilecta** a ésta.

ARREMETIDA *acción doble, utilizable una vez por arena*

Eres un experto en lanzarte al ataque. Una vez por arena pues hacer una acción de **movimiento** y una **acción de ataque** en el mismo turno, con un +2 al ataque.

LEVANTAMIENTO *talento constante*

Tienes un poco más de vitalidad que la mayoría. Puedes cargar un **arma o armadura pesada** más de lo que tu bonificación de **Músculo** te permitiría, y cuando escoges no llevar protección alguna tu sugerente físico te otorga un +2 en cualquier tirada de **Encanto** que hagas contra alguien que pueda sentirse atraído por ti.

APROVECHAR DEBILIDAD *ataque de preparación, utilizable tras descanso*

La práctica en combate te ha entrenado para detectar el talón de Aquiles de tu enemigo. Cada dos asaltos puedes estudiar cuidadosamente a un monstruo u oponente y descubrir su punto débil. Si eres capaz de realizar una acción de preparación sobre aquél, todos los ataques posteriores que le hagas tendrán un +2 para golpear y producirán 1 punto de daño adicional.

↑ experiencia

Puntos de asombro usados



El grupo sube de nivel cuando todos gasten 12 puntos de asombro

- 1° ☒ Hombre de armas
- 2° ☐ Mercenario
- 3° ☐ Guerrero
- 4° ☐ Héroe



notas de juego

- preparación
- constante
- por arena
- tras descanso

El Mago

El mago ha estudiado el funcionamiento interno de las fuerzas mágicas que impregnan el mundo, y tiene cierto grado de control sobre ellas.

capacidad: Roce a Través del Velo

Ves el influjo de las fuerzas místicas, los rastros que han dejado otros hechiceros, si un hechizo está activo o si se realizó en el último par de días. No sólo eso, también puedes dejar tu firma mágica sobre cualquier muro u objeto, sólo visible a los ojos de quienes creas que deberían verla.

limitación: Sed de Poder

No tendrías el conocimiento que tienes si no fueras un maniaco del control. Algún día el tiempo y el espacio cambiarán a tu antojo, y quién sabe cómo te afectará eso.

TABLA DE BONUS DE ATRIBUTO (tira 2d10)

5 o menos	-2
de 6 a 8	-1
de 9 a 11	0
12 o 13	+1
14 o 15	+2
16 o 17	+3
18 o 19	+4
20	+5

equipo inicial

Una capa lo suficientemente cálida para dormir, un pellejo de agua, algo de comida desecada, un pequeño cuchillo, unas pocas bolsas de componentes exóticos, una funda con pergaminos y útiles de escritura, un librito sellado para anotaciones, polvo deslumbrante para impresionar a la gente.

DINERO INICIAL: 2d10 piezas de oro

objetivos de aventura

talentos disponibles

(escoge uno de primer nivel)

LIBRO DE PODER *objeto mágico, utilizable en cualquier momento fuera de combate*



Has adquirido un grimorio, ya sea porque lo hayas encontrado, robado o recibido, que contiene gran cantidad de hechizos, secretos y conocimientos. Empleando un par de minutos para buscar en su interior siempre encuentras algún dato relevante sobre cualquier materia, ya sea porque te lo diga el DJ o porque lo improvises tú mismo (con su visto bueno).

HECHIZO DE SUEÑO *talento de preparación, un solo uso, se recupera tras un descanso*



Puedes hacer que tu voz adopte un tono sobrenaturalmente tranquilizador. Si te escuchan y tienes éxito en una tirada de *Encanto* contra su voluntad, dos oponentes o cualquier número de secuaces en tu arena caerán dormidos. Continuarán dormidos independientemente de la cantidad de ruido, pero una buena sacudida o una suave patada es todo lo que necesitan para volver a despertarse.



HILOS DE MARIONETA *talento de preparación, utilizable una vez por arena*



Mediante un gesto de tu báculo, herramienta o solo de tus dedos haces que hasta tres objetos pequeños y ligeros floten a tu alrededor a merced de tus deseos, de modo que incluso danzarán si tarareas una melodía. Si realizas el hechizo en combate, tu armadura se considerará una categoría superior (como si tuvieras un arma larga) hasta que recibas daño.



CONTROLAR PÓRTICO *talento de preparación, se usa en cualquier momento*



Puedes hablar con todo tipo de puertas, de modo que puedes pedirles que se abran con una tirada de *Encanto*, que te cuenten quién las ha atravesado recientemente o que se traben para impedir el paso, oponiendo tu *Voluntad* contra el *Músculo* de quien esté intentando abrirla. Sólo puedes afectar a una puerta a la vez de esta manera.



PROYECTIL MÁGICO *talento de preparación, un solo uso, se recupera tras un descanso*

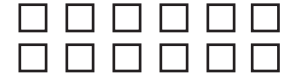


Este hechizo dispara un rayo mágico que acierta automáticamente a cualquier objetivo dentro de tu arena o alguna adyacente, causando 2 puntos de daño sin necesidad de tirar. Puedes incrementar su daño hasta 3 puntos si fuerzas el lanzamiento hasta sufrir 1 punto de daño tú mismo.



experiencia

Puntos de asombro usados



El grupo sube de nivel cuando todos gasten 12 puntos de asombro

1° ☒ Prestidigitador

2° ☐ Hechicero

3° ☐ Teúrgo

4° ☐ Mago

notas de juego



preparación

constante

por arena

tras descanso

El Clérigo

Ya se trate de un guerrero sagrado o de un monje luchador, la fe del clérigo inspira hazañas virtuosas, cura a los heridos y ayuda a los compañeros a recuperarse.

capacidad: Favor Divino

Te encuentras bajo el ala de una o más deidades y cuentas con su protección. Mientras vistas los símbolos de tu fe de modo que sean bien visibles tu **Clase de Armadura** aumentará en un punto.

limitación: Humildad

Te has atado a las restricciones de tu fe, sean cuales sean. Es importante para ti mostrar los ideales de esa fe a los demás.

TABLA DE BONUS DE ATRIBUTO (tira 2d10)

5 o menos	-2
de 6 a 8	-1
de 9 a 11	0
12 o 13	+1
14 o 15	+2
16 o 17	+3
18 o 19	+4
20	+5

equipo inicial

Un saco de dormir, algunos atavíos sagrados, un símbolo de tu fe, pan, queso y una pequeña botella de vino, una caja ornamentada llena de inciensos u otros elementos rituales, jabón y alguna vendas.

DINERO INICIAL:

1d10 piezas de oro, 1d12 piezas de plata



objetivos de aventura

talentos disponibles

(escoge uno de primer nivel)

PLEGARIAS DE LOS HERIDOS *talento de preparación, un solo uso, se recupera tras un descanso*

- Este hechizo invoca a tu deidad para cerrar heridas y restaurar la salud y la energía. Imponiendo tus manos sobre cualquiera, tú incluido, al que le queden 2 puntos de vida o menos puedes sanarlo (mediante un rápido ritual que ilumina la zona en la que os encontráis) hasta su total de puntos de vida menos 1.

AURA DE MAL *talento constante*

- Más allá de la malevolencia encerrada en el corazón de cualquier persona, algunos lugares, objetos y personas rezuman verdadera maldad a causa de la mancha de dioses caídos o demonios. Tú eres capaz de sentir esta clase de mal supremo simplemente concentrándote un instante, de modo que con una tirada de *Atención* puedes discernir la fuente o la naturaleza de este mal si está disfrazado.

ARMA BENDECIDA *talento de preparación, utilizable una vez por arena*

- Puedes empuñar un arma e imbuirla de esencia divina a cambio de un poco de tu salud. Cuando tocas el arma debes declarar un propósito para tu bendición, que puede ser desde algo breve a un objetivo a largo plazo: a partir de ese momento causará 1 punto de daño extra en cada ataque con éxito, pero tu personaje perderá permanentemente un punto de vida. Una vez que se alcance el propósito, o si este se torna inalcanzable, el arma pierde sus propiedades divinas y tú recuperas tu punto de vida.

REPELER NO-MUERTOS *talento de preparación, un solo uso, se recupera tras un descanso*

- Invocando a tu dios y enarbolando su símbolo sagrado adquieres un aura sagrada o blasfema que te rodea a ti y a quienes estén cerca. Cualquier no-muerto que **no sea un secuaz** debe tirar su *Valentía* contra tu *Voluntad*+2 para atacar a alguien de tu grupo, mientras que los **secuaces** no pueden atacar. Si en tres turnos de concentración no sufres daño, el aura se dispersará destruyendo (si es sagrada) o poniendo bajo tu control (si es blasfema) a los no-muertos que estén en tu arena.

SERMÓN *sólo fuera de combate, un solo uso, se recupera tras un descanso*

- Mediante un apasionado discurso que dure al menos cinco minutos puedes inspirar durante una hora a la gente que tengas a tu alrededor (otorgándoles +2 o +1 a sus ataques), o convencerles de tu punto de vista (ganando un +5 a tu siguiente tirada de *Encanto* con quien haya escuchado tu sermón).

preparación
constante
por arena
tras descanso

↑ experiencia

Puntos de asombro usados



El grupo sube de nivel cuando todos gasten 12 puntos de asombro

1° ☒ Acólito

2° ☐ Guardián de la fe

3° ☐ Adepto

4° ☐ Sacerdote

notas de juego

El Ladrón

Todo agilidad y artimañas, el ladrón es alguien capaz de colarse en lugares de difícil acceso y descubrir secretos que supuestamente nadie debe conocer.

capacidad: Aprovecha la Ocasión

En todo momento la fortuna te sonríe y te saca las castañas del fuego. Así que una vez por sesión consigues un éxito automático en una tirada de ingenio o valentía o en una tirada de ataque.

limitación: Avaricioso

Tu codicia y rechazo ante la idea de compartir está constantemente en conflicto con la obvia conveniencia de tener amigos y compañeros de viaje.

TABLA DE BONUS DE ATRIBUTO (tira 2d10)

5 o menos	-2
de 6 a 8	-1
de 9 a 11	0
12 o 13	+1
14 o 15	+2
16 o 17	+3
18 o 19	+4
20	+5

equipo inicial

Un par de bolsas vacías, un estuche de cuero lleno de herramientas y ganzúas, un quinqué con pantallas y un frasco extra de aceite, unos 8 metros de cuerda con un gancho, un manto, una pequeña lente de cristal.

DINERO INICIAL: 2d12 piezas de plata



objetivos de aventura

talentos disponibles

(escoge uno de primer nivel)

MANOS OCUPADAS *talento de preparación, utilizable en cualquier momento*



Una tirada exitosa de *Ingenio* contra la *Atención* de un oponente de la misma arena te permite apoderarte de cualquier objeto visible que no esté sujetando activamente, sin importar cuál sea la situación. En mitad de un combate esto habitualmente se nota, aun a pesar del éxito.



PUÑALADA RASTRERA *ataque especial, utilizable una vez por arena*



Cuando ataques a un oponente que esté atacando a otra persona esta ronda consigues +2 a tu tirada para golpearlo y le causas 2 puntos de daño extra.

DISTRACCIÓN *talento de preparación, un solo uso, se recupera tras un descanso*



En lugar de hacer la habitual tirada de *Músculo* para realizar una acción de **Presionar** y forzar a un oponente a moverse a otra arena a la que tenga acceso, puedes elegir tirar voluntad+2... ¡y además no necesitarás estar presente en la misma arena! Sin embargo, sí que debes describir cómo lo haces. (También puede ser útil, fuera de situaciones de combate, para atraer enemigos a lugares donde te interese que estén).



DAGAS INTERMINABLES *talento de preparación, un solo uso, se recupera tras un descanso*



Es como si siempre llevaras contigo un arsenal de cosas afiladas camufladas a lo largo de tu cuerpo; puedes usarlas al mismo tiempo que tu arma principal como arma secundaria de **proyectil** o **ligera**. Cualquier intento de desarmarte siempre te dejará con una última y pequeña hoja, oculta en cualquier parte. Estas dagas no cuentan de cara a tu número total de tipos de armas transportables.

REFLEJOS DE VÉRTIGO *reacción inmediata, utilizable en cualquier momento*



Siempre que seas sorprendido por algo o alguien, incluyendo trampas, puedes sumar +2 a la siguiente tirada de dados que hagas, siempre y cuando ocurra acto y seguido.



↑ experiencia

Puntos de asombro usados



El grupo sube de nivel cuando todos gasten 12 puntos de asombro

- 1° ☒ Pícaro
- 2° ☐ Salteador
- 3° ☐ Explorador
- 4° ☐ Sombra



notas de juego

- preparación
- constante
- por arena
- tras descanso

El Elfo

Criatura de bosques misteriosos, el elfo posee una gracia natural que proviene de ser uno de los primeros creados. Los elfos practican disciplinas marciales marcadas por su innata afinidad con determinadas formas de magia.

capacidad: Sentidos Agudizados

Has logrado una conexión con el mundo que te rodea que parece casi antinatural. Aumenta tu bonificación de Atención en 1, y cualquier tirada de iniciativa que hagas suma un +2.

limitación: Inquieto

Por alguna razón has llevado una vida de un modo que el resto de los elfos consideran extraño, y has dejado a los tuyos para irte de aventuras. Sabes que esto te coloca al margen de tu estirpe y que los demás elfos piensan que eres raro.

TABLA DE BONUS DE ATRIBUTO (tira 2d10)

5 o menos	-2
de 6 a 8	-1
de 9 a 11	0
12 o 13	+1
14 o 15	+2
16 o 17	+3
18 o 19	+4
20	+5

equipo inicial

Una capa de camuflaje, algo de pan élfico, un pellejo de agua, una pequeña bolsa de nueces y bayas, un cuchillo de cortar de exquisita manufactura, una runa o cualquier otra herencia, una roca imantada.

DINERO INICIAL: 1d10 piezas de plata



objetivos de aventura

talentos disponibles

(escoge uno de primer nivel)

PUNTERÍA PERFECTA *ataque retrasado, utilizable una vez por arena*



Cualquier ataque retrasado que realices con un arma de proyectiles consigue un +2 a la tirada si no es interrumpido durante el **Turno de Ataque**. Fuera del combate nunca fallas un disparo, siempre que apuntes durante un minuto a tu objetivo. Puedes comenzar el combate de esta forma.

AMIGO ANIMAL *talento constante*



Puedes hablar con cualquier animal nativo de los bosques (y también con unos pocos de otros entornos), aunque estos no tienen por qué ser amistosos contigo. Si logras entablar amistad con algún animal éste viajará contigo y te prestará ayuda durante al menos un día, quizás más.

PISADA DEL BOSQUE *talento constante*



Logras un bonificador de +2 a cualquier tirada que el DJ te pida para desplazarte de una arena a otra. Además no es posible rastrear tu paso y jamás te pierdes en bosques.

FUEGOS FATUOS *talento de preparación, un solo uso, se recupera tras un descanso*



Eres capaz de invocar una fuente de luz flotante que sigue tus órdenes y que puede refulgir con la intensidad de una antorcha o la suavidad de una vela. Por otro lado, también puedes ligar el fuego fatuo a un objeto para que se ilumine de la misma forma y especificar qué condiciones le hacen brillar (la proximidad de orcos es una bastante común).



ATAQUE CERTERO *talento de preparación, utilizable una vez por arena*



Mediante un **Ataque de Preparación** puedes atacar a un oponente de una forma inesperada (normalmente de alguna manera que implique el uso espectacular del escenario que os rodea), causando 1 punto de daño extra y la posibilidad de infligirle algún **espectacular efecto** adicional si consigues impactar (como derribarlo, hacer que se sienta como un idiota, marcar tu inicial sobre su ropa, etc).



↑ experiencia

Puntos de asombro usados



El grupo sube de nivel cuando todos gasten 12 puntos de asombro

1° ☒ Trotamundos

2° ☐ Susurrador

3° ☐ Arco veloz

4° ☐ Guardián



notas de juego

preparación

constante

por arena

tras descanso

El Enano

El enano es una barbuda bola de furiosa fanfarronería proveniente de los reinos subterráneos. Los enanos son artesanos y guerreros natos, y tienden a ser ferozmente leales.

capacidad: Ferocidad y Orgullo

Eres un enano, de modo que no se te puede **Empujar** de tu arena (aunque sí se te puede **Lanzar**). Además tu bonificación de voluntad aumenta en 1.

limitación: Orgullo y Ferocidad

Sudas tinta para perdonar cualquier ligera ofensa que creas que se te ha hecho.

TABLA DE BONUS DE ATRIBUTO (tira 2d10)

5 o menos	-2
de 6 a 8	-1
de 9 a 11	0
12 o 13	+1
14 o 15	+2
16 o 17	+3
18 o 19	+4
20	+5

equipo inicial

Un pico y martillo pequeños, una bolsa de pétreo pan enano, un pellejo de cerveza, una jarra extra, armadura y arma bruñidas, una piedra de afilar, un equipo portátil de pesas y balanzas.

DINERO INICIAL:
1d12 piezas de oro, 1d12 piezas de plata



objetivos de aventura

talentos disponibles

(escoge uno de primer nivel)

LAZOS DEL CLAN *talento constante*



Conoces a prácticamente cualquier enano con el que te encuentras, o conoces a alguien que lo conoce, y siempre tenéis de qué hablar. Estos enanos normalmente se encuentran ansiosos por ayudarte o darte información, de modo que siempre consigues tener alguien en quien confiar.

ACOMETIDA DE ESCUDO *ataque especial con arma, utilizable una vez por arena*



Si empuñas una maza o un escudo puedes intentar un ataque especial que además aturde al oponente, lo cual evita que pueda usar la acción de **Ataque** durante este turno o el siguiente.

JUERGUISTA IMPRESIONANTE *talento constante*



Cuando llega el momento de la fiesta y la jarana, nadie te supera. Automáticamente vences a cualquier contrincante que no sea enano compitiendo en beber o maldecir. En caso de que participe otro **Juerguista impresionante**, solo éstos deben realizar una tirada de voluntad o valentía para decidir el ganador.

JURAMENTO *talento de preparación, un solo uso, se recupera tras descansar (después de todo, los juramentos son asuntos serios)*



Empleando unos instantes puedes realizar un solemne voto ("No pasarás", "Sólo tú sentirás el filo de mi hacha", etc.) para conseguir un +1 a todas las tiradas de ataque durante el tiempo en que las condiciones del voto permanezcan. Una vez que el voto se rompa de alguna manera todas tus tiradas de combate sufren un -1 hasta que este termine.



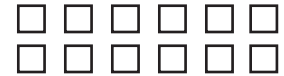
BAJO LA MONTAÑA *talento constante*



Nunca te pierdes cuando te encuentras bajo tierra, y siempre eres capaz de olisquear qué dirección es la que conduce a la superficie. Además cualquier tirada de atención relacionada con investigar construcciones y deducir sus cualidades obtiene un +4.

↑ experiencia

Puntos de asombro usados



El grupo sube de nivel cuando todos gasten 12 puntos de asombro

1° ☒ Barbacorta

2° ☐ Robusto

3° ☐ Defensor

4° ☐ Miembro del clan

notas de juego



preparación

constante

por arena

tras descanso

El Goblin

De estatura inferior a la de cualquiera de las otras razas, el goblin es una enigmática y en ocasiones peligrosa criatura que ha sido tocada por el mal. Algunos goblins son malvados, mientras que otros son meramente traviesos.

capacidad: Saber de las Mazmorras

Ves bastante bien en la oscuridad. Sólo mides 70-90 cm., así que te resulta sencillo colarte por lugares por los que tus compañeros no pueden. Además entiendes y hablas con la mayoría de los monstruos. Tu bonificación de *Ingenio* aumenta en 1.

limitación: Odiado

Encajar en un entorno civilizado puede ser difícil. No es que no existan goblins que se las hayan arreglado para integrarse en una sociedad humana o semihumana, es que la gente no abandona la permanente desconfianza que parece que les produce.

TABLA DE BONUS DE ATRIBUTO (tira 2d10)

5 o menos	-2
de 6 a 8	-1
de 9 a 11	0
12 o 13	+1
14 o 15	+2
16 o 17	+3
18 o 19	+4
20	+5

equipo inicial

Un puñado de ratas muertas y secadas colgadas de un hatillo, una gema preciosa, 1d4+1 piezas de equipo de aventurero seleccionadas de las listas de equipo inicial de las otras clases.

DINERO INICIAL: 1 pieza de plata



objetivos de aventura

talentos disponibles

(escoge uno de primer nivel)

ESTÓMAGO DE HIERRO *talento constante*



Puedes comerte prácticamente cualquier cosa. También puedes recuperarla más tarde, si estás dispuesto a mancharte las manos. Gracias a esos afilados dientes tuyos siempre tienes un **Arma Ligera**, incluso cuando estás desarmado.

HIJO DE LA OSCURIDAD *talento de preparación, utilizable en cualquier momento*



Mientras haya un lugar oscuro cerca puedes desaparecer en un instante, tras lo cual cualquiera que pretenda atacarte deberá pasar antes un tirada de atención contra tu ingenio. Una vez te hayas ocultado entre las sombras recibes un +2 a tu siguiente ataque, pasando a estar de nuevo claramente visible.



ESCURRIDIZO *reacción inmediata, utilizable una vez por arena*



El primer ataque que recibas durante un turno en el que estés realizando una acción de **Movimiento** falla automáticamente, pero no podrás usar una acción de **Movimiento** en el siguiente turno.



ZANCADILLA *reacción inmediata, un solo uso, se recupera tras un descanso*



Puedes abandonar una acción que hayas escogido para realizar una acción de **Estorbar** exitosa contra alguien, haciendo que tropiece lo suficiente como para que su siguiente tirada tenga un -1 (¡no olvides recordárselo a tu DJ!).



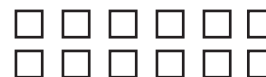
CORAZÓN DE ORO *talento de un solo uso después de descansar, uso fuera de combate*



De vez en cuando tu naturaleza, habitualmente siniestra, se ve completamente trastornada por actos aleatorios que te hacen adorable. Te escuchas tras una enorme sonrisa de inocencia, y ningún PNJ será capaz de creer que hayas hecho algo malo. No obstante, es posible que tus compañeros de grupo te conozcan algo mejor que eso.

experiencia

Puntos de asombro usados



El grupo sube de nivel cuando todos gasten 12 puntos de asombro

1° ☒ Merodeador

2° ☐ Ojo de lince

3° ☐ Rutterkin

4° ☐ Embaucador



notas de juego

preparación

constante

por arena

tras descanso



nombre del personaje

Interpretado por: _____

ATRIBUTOS

músculo

Tamaño, cantidad de cosas pesadas que puedes transportar, intimidación física

ingenio

Astucia, actuar con sigilo, hacer cosas que otros intentan evitar

valentía

Coraje, enfrentarte a tus miedos e intentar hacer cosas peligrosas sin titubear

voluntad

Devoción y vehemencia, tirada de salvación universal, resistirse a la magia y otras artimañas

encanto

Aptitudes sociales, inspirar o animar a la gente para que vea las cosas a tu manera

atención

Estar alerta, percepción, reflejos, "leer entre líneas"

Penalización a tiradas de astucia y sigilo

- ☐ Armadura pesada (-2)
☐ Armadura muy pesada (-5)

CONSTANTE



talentos



POR ARENA



TRAS DESCANSAR

clase & concepto

Capacidad inherente



salud actual



... Sólo si se usa el Talento del Guerrero



... De refilón



... Rasguños y algunas magulladuras



... Sin aliento, jadeando



... Una herida fea, sangrando



... En muy mal estado y herido, cometiendo errores peligrosos



... Tira 1d10 y mira las reglas para ver si estás *desmayado* o *desangrándote*.

Arma principal



Otras armas

Cada arma después de las primeras dos cuenta como un objeto **pesado**.

Arena favorita (+2 bonus)

Equipo

cicatrices

Armadura

Clase de armadura

Rellenar si usas un
Escudo Ligero (1) o
uno Pesado (ambas)

☐ ☐

clase de armadura

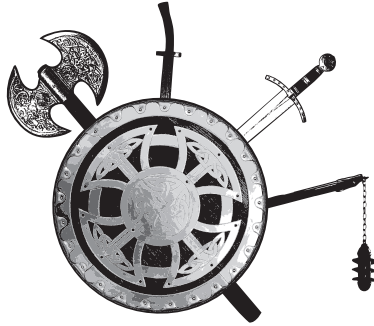
bolsa de dinero

tesoro y baratijas varias

Hoja de personaje

Juego básico





Armas y arenas

categoría de arma

tipo de arena

ESTORBO

Algunas de las armas, armaduras y otras cosas que encontrarás por el mundo (como el tesoro) son **pesadas**. En ocasiones otras cosas serán **muy pesadas**.



músculo

Tu bonificación de *Músculo* es el número de cosas pesadas que puedes cargar con comodidad mientras haces todas tus brillantes y heroicas cosas de aventurero sin problemas.

Si llevas más objetos **pesados** de los que te permite tu músculo significa que estás *sobrecargado*, de modo que *fallarás automáticamente* cualquier tirada hasta que te deshagas de lo sobrante.

Las **cosas muy pesadas** cuentan como dos cosas pesadas.

Si tu puntuación de *Músculo* es o solo puedes llevar un único objeto **pesado**, el cual hace que pases a estar sobrecargado. Si tu músculo es menor que cero no puedes cargar nada **pesado**.

tu arma de inicio

Comienzas con una sola arma. Puede ser cualquier arma que puedas imaginar, pero debes asignarle la categoría que mejor encaje con ella.

Puedes adquirir otras armas en una aventura, derrotando enemigos o tras pasar un rato comprando en una tienda. Sin embargo, cualquier arma que lleves contigo aparte de las dos primeras cuenta como un objeto **pesado**.

ARMAS LIGERAS 1 punto de daño

Son las de cuerpo a cuerpo más pequeñas y rápidas de usar. te permite lanzar **3d10** en lugar de **2d10**, rechazando el dado que muestre el valor más bajo.

Ejemplos: espadas cortas, estoques, mazas a una mano, dagas, nunchakus, guantes claveteados, cachiporras

ARMAS LARGAS 1 punto de daño

Normalmente se trata de armas de asta o de cadena. Con ellas resulta más fácil mantener a raya a tus enemigos, de modo que usarlas mejora tu **Clase de Armadura** en una categoría.

Ejemplos: báculos, picas, lanzas, mayales, red y tridente, una cadena acabada en filo

ARMAS DE PROYECTIL 1 punto de daño

Con ellas puedes atacar a cualquier oponente que se encuentre en tu arena o una adyacente, actuando antes que nadie en el orden de Combate.

Ejemplos: arcos cortos y largos, cerbatanas, hondas, boleadoras, ballestas, jabalinas

ARMAS PESADAS 2 puntos de daño

Bonitas y grandes. Causan un punto de daño extra cuando logras golpear con ellas.

Ejemplos: espadas bastardas, mazas y hachas de guerra, cimitarra, mayal

ARMAS MUY PESADAS 2 puntos de daño (en ocasiones 4)

Monstruosamente enormes y poderosas, requieren ambas manos, así que no hay lugar para un escudo. También causan 1 punto extra de daño, aunque golpear a un oponente superando su clase de armadura por 5 o más hace dos puntos de daño extra.

Ejemplos: hachas de cabeza doble, un tronco, maza de clavos, mandobles

ARENAS ESTRECHAS

Lugares angostos donde la movilidad está limitada.

ARENAS PELIGROSAS

Lugares donde mantenerse en pie resulta complicado, o la visibilidad está limitada y requiere andarse con cuidado.

ARENAS ABIERTAS

Espacios desnudos y abiertos donde hay escasa o ninguna cobertura.

ARENAS REPLETAS

Entornos abarrotados con montones de obstáculos molestos pero destructibles y que puedes apartar de tu camino.

ARENAS NEUTRAS

Espacios insulsos o ambiguos que son difíciles de definir. Ninguna categoría de arma recibe bonificación en una arena neutra.

Armadura y curación

LAS **5** CLASES DIFERENTES DE ARMADURA (Cualquiera de las 4 primeras se puede escoger como equipo inicial en el primer nivel)

sin armadura



Ejemplos: taparrabos bárbaro, vestimenta ostentosa, un elegante sombrero, túnica de hechicero con lunas y estrellas

armadura ligera



Ejemplos: cuero endurecido o reforzado, cota de malla, un puñado de hebillas

TOMA NOTA A PARTIR DE ESTE PUNTO DE LAS REGLAS DE ESTORBO Y APUNTA LA PENALIZACIÓN A TIRADAS DE SIGILO Y ASTUCIA

armadura pesada



Ejemplos: peto sobre cota de malla con un yelmo, conjunto de armadura de escamas, placas sobre cuero

armadura muy pesada



Ejemplos: una brutal armadura de coraza y placas completa, con pinchos y clavos opcionales

über-armadura



Armaduras muy especiales que sólo suelen llevar pocos y excelsos villanos, o peligrosos monstruos muy duros de matar. Generalmente no son utilizables por los personajes.

combatir sin armadura

Absolutamente asombroso, un personaje que sobreviva a un combate recibe automáticamente **2 Puntos de Asombro**.

Las armaduras pueden contar opcionalmente con:

escudos

Los escudos no se pueden usar a la vez que las *Armas de Proyectil* o las *Armas muy Pesadas*.

Los escudos no mejoran la **Clase de Armadura**, sino que pueden utilizarse para absorber impactos:

Puedes sacrificar un **Escudo Ligero** para reducir inmediatamente el daño de un ataque a un 1 punto de daño.

Un **Escudo Pesado** que se use así pasará a estar *dañado*; bastará otro golpe para destruirlo. Se pueden reparar en los momentos de descanso.

gastando puntos de vida

Tras cualquier ataque que te haga tachar tu última casilla debes tirar 1d10 para ver si estás *Desmayado* o *Desangrándote*.

TIRA un d10



Si sacas cuatro o más
(el cero cuenta como 10)

Afortunadamente sólo estás **Desmayado**, lo que significa que debes pasar lo que queda del combate recuperando tus fuerzas, si es que nadie te cura de algún modo. Al terminar la lucha podrás levantarte y recuperar una casilla.

Si sacas 1, 2 o 3

¡Oh, oh! ¡Tu personaje se está **Desangrando** y necesita atención y algún tipo de curación inmediata! Sin esos cuidados, al final del combate tu personaje deberá realizar una tirada de *Voluntad* de 10 o más o morirá.

¡sanitario!

Si un compañero esta en la misma arena que tú y sacrifica su acción después de que empieces a *Desangrarte* puede hacerte un apañó y cambiar tu estado a *Desmayado*.

sanar tras el combate

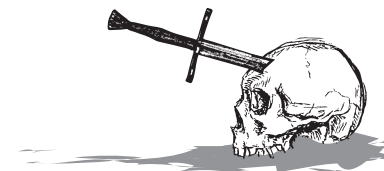
"SIN ALIENTO" O MEJOR

No te han golpeado demasiado, pero ha sido un esfuerzo extenuante. Si eres capaz de procurarte una escena en la que descansar una hora o más, o reponerte tomando un bocado o un trago, volverás a estar completamente restablecido.

"UNA HERIDA FEA" O PEOR

Te sientes bastante destrozado. Necesitarás al menos un día en cama para recuperar todos tus puntos de golpe.

Una vez que te hayas curado tendrás una **Cicatriz**. Asegúrate de anotar en tu hoja de personaje dónde está y cómo la conseguirás.



Reglas de combate



Un **Turno** de combate se juega en este orden.

Cada combatiente debe elegir realizar **una** sola de estas acciones en cada turno. **NOTA:** La fase 7 no se puede escoger, porque forma parte de la fase 3.



cómo atacar cosas

¡Tira 2d10!

- ▶ Si usas un arma en su arena apropiada, suma +2
- ▶ Si eres un guerrero suma un extra de +1
- ▶ Las armas ligeras te permiten 3d10 y descartar el más bajo
- ▶ Algunos talentos pueden dar otras bonificaciones

DAÑO

Un golpe asestado con éxito causa al menos **1 punto de daño**. Usar puntos de asombro, armas pesadas o talentos puede incrementarlo; también puedes confiar en tu suerte y pégale en toda la boca (ver más abajo).

CLASE DE ARMADURA A SUPERAR PARA IMPACTAR	
ninguna	8
ligera	10
pesada	12
muy pesada	14
über	16

¡EL DADO "¡ZAS!"!

Uno de tus d10 debería ser distinto del otro. Ése será tu **Dado "¡Zas!"**. Cada vez que obtengas un diez (cero) con él y tengas éxito en un ataque, *le habrás golpeado en toda la boca*, causándole un punto extra de daño!

iniciativa

La **Iniciativa** sólo se tira al llegar a una fase de acción en la que varios combatientes hayan decidido actuar. Cada personaje o grupo de villanos lanza **1d10** al principio de la acción para determinar su orden.*

Las maniobras rápidas como agarrar algo, cambiar de arma o usar **Puntos de Asombro** para recuperarse del daño suelen considerarse "gratuitas".

*Recuerda que el elfo tiene un +2 en este tipo de tiradas

defenderse
-o-
proteger

1

Elegir cualquiera de estas dos opciones supone evitar la acción directa para adoptar una actitud reactiva que te permite realizar un **Contraataque** contra cualquiera que consiga golpearte con éxito en la fase de ataque de ese turno.

Si eliges **Defenderte**, tu *Clase de Armadura* aumenta una categoría (+2)

Si eliges **Proteger**, todos los ataques dirigidos contra un compañero que esté en tu misma arena se efectuarán contra ti.

disparo

2

Si tienes un **Arma de Proyectoil** puedes hacer un disparo contra un oponente que esté en tu arena o en una contigua (esta es la única manera de atacar sin usar un talento a alguien que no esté en tu arena).

También puedes apuntar y esperar para disparar en alguna fase posterior de ese turno, ya sea para arruinar la **Preparación** de algún enemigo o simplemente para atacar una vez que has visto lo que están haciendo los demás.

preparación
-o-
interceptar

3

Si decides utilizar un **Talento de Preparación**, como lanzar un hechizo, este es el momento en el que anunciar qué preparas; entras en un estado de vulnerabilidad hasta que los efectos del talento tengan lugar (durante la **Fase 7**).

Opcionalmente, puedes intentar **Interceptar** a alguien, invirtiendo tu turno en impedir que abandone la arena en la que os encontráis. Para lograrlo debes tirar tu *Valentía* contra su *Ingenio*; si tienes éxito puedes declarar que lo has **Acorralado** (ver **Fase 7**).

movimiento

4

Más que un simple "cambio de posición" (cosa que puede hacer todo el mundo dentro de la arena en que se encuentra) esta acción te permite **Mover** a tu personaje a una arena adyacente, tal vez incluso una que tú mismo sugieras al DJ de improviso.

puede que requiera una tirada de *Atributo* si resulta de difícil acceso (trepar hasta un tejado o saltar un pozo, por ejemplo); el DJ debe advertirte de antemano.

Si alguien consiguió **Interceptarte** puedes intentar hacer un **contraataque** durante esta fase si así lo deseas.

Sin embargo, moverte a una nueva arena

ataque

5

Esta acción te permite atacar a cualquiera que esté en la misma arena que tú.

Describe tu ataque de forma emocionante, preferiblemente con una dosis de gesticulación.

presionar
-o-
lanzar

6

Puedes intentar moverte a ti y cualquier número de oponentes hacia alguna arena adyacente y de fácil acceso **Presionándolos**, lo cual requiere una tirada de tu *Ingenio* contra la *Voluntad* de cada uno de ellos. Si un enemigo vence, no lo logras.

Por otro lado, también puedes intentar **Lanzar** a un único oponente a otra arena tirando tu *músculo* contra su *Atención* o su *Voluntad* (a su elección).

acciones preparadas

7

Aquí ocurre cualquier acción **Preparada** en la fase 3 *pero sólo* si quien la preparaba no sufrió daños en el turno. Si más de uno actúa ahora deberás comparar iniciativas.

Si **Interceptaste** a un personaje y no recibiste daño desde entonces, pasa a estar **Acorralado**, así que no puede escoger moverse para huir en la fase de movimiento del turno siguiente.

recompensando lo asombroso

El DJ tiene un gran montón de puntos de asombro al que llamamos **La Pila**.

En mitad de la mesa también hay un cuenco para los puntos de asombro al que vamos a llamar, a falta de un término mejor, **El Cuenco**. Al comienzo de una partida el DJ deja una cantidad de puntos en el cuenco igual a 2,5 veces el número de jugadores que se sienten a la mesa, redondeando hacia arriba.

En cualquier momento (mientras se crean personajes, cuando alguien diga algo divertidísimo sobre lo que ocurre en juego, si un jugador realiza un movimiento particularmente acertado, etc.), cuando alguien que haga algo asombroso, *cualquiera* puede sacar de **El Cuenco** un **Punto de Asombro** y entregárselo.

Es de esperar que a lo largo de la partida ocurran un montón de cosas asombrosas, por lo que podrías empezar a quedarnos sin puntos en **El Cuenco**. En ese caso, una manera para poder obtener **Puntos de Asombro** es recurrir a reglas que indican específicamente que consigues algún punto de asombro, como sobrevivir sin armadura a un combate o hacer un progreso significativo hacia algún objetivo de la aventura: cuando esto ocurre el DJ debe



darte un **Punto de Asombro** directamente de **La Pila**.

Otras veces a los jugadores les pasan cosas que son una mierda.

Ejemplos: el DJ aumenta el daño que te causan los villanos; o los cura un poco justo después de que les hayas atizado bien fuerte; o puede que el DJ diga cosas como: *“desgraciadamente hay demasiados guardias, de modo que consiguen reducirte y meterte en un calabozo”*; quizás aparecen refuerzos para apoyar a tus enemigos; o es posible que un vil malvado deshaga tu hechizo y huya, el muy bastardo... Cuando eso ocurre y el DJ se sale con la suya, entonces mete la mano en **La Pila**, coge un puñado de **Puntos de Asombro** y dejalos en **El Cuenco**.

algunas maneras de gastar tus puntos de asombro

Suma +2 a cualquier Tirada de Atributo.	1 pt
Encuentra algo útil a tu alcance.	
Añade un efecto fardón a un ataque o a una Tirada de Atributo.	
Usa de nuevo un talento utilizable sólo 1 vez por arena en esa misma arena.	
Causa un punto más de daño tras un ataque exitoso.	2 pts
Cúrate un punto de daño que acabes de sufrir.	
Crea un PNJ con el que tengas alguna relación.	
Recarga un talento de descanso tras un combate.	
Usa un talento de tu clase que aún no hayas adquirido.	3 pts
¡Y no olvides marcar las casillas de experiencia de tu hoja de clase!	

NOTA: Normalmente gastar puntos de asombro no constituye ningún tipo de acción en sí misma, sino que únicamente se añade a la acción que estés realizando.

Subir de nivel DING!

Subes de nivel cuando todo en el mundo en la mesa ha gastado y tachado **12 Puntos de Asombro** en su hoja de clase. A veces habrá una o dos personas retrasándose al resto, pero deberíais recordar que probablemente eso es *culpa vuestra* por no recompensarles lo suficiente cuando hacen algo asombroso, de modo que mirad qué podéis hacer para echarles una mano.

Cuando por fin se gaste ese último **Punto de Asombro** podéis dedicaros un ovación y daros unas palmaditas en la espalda, pero terminad pronto y acabad el combate, la escena en que estabais o cualquier otra cosa que estuviera ocurriendo, porque el aumento de nivel no tiene lugar hasta que los personajes tengan un momento de paz y se den cuenta de sus nuevas capacidades.

OCURREN DOS COSAS CUANDO SUBES DE NIVEL

mejora un atributo

elige uno de tus seis Atributos e incrementa su bonificador en 1.

nuevo talento

selecciona un nuevo talento y anótalo en tu hoja de personaje.

Y otras dos cosas que deberías hacer:

- ▶ Tacha la casilla que se corresponda con tu nuevo nivel de clase, lo que supone que tienes un nuevo título!
- ▶ Reconsidera tus **Objetivos de Aventura** y tu **Clase y Concepto**, modificándolos si es necesario.

¡Pero espera! El nuevo talento que elijas no tiene por qué ser de tu clase: puedes coger *cualquier* talento de *cualquier* clase que te guste. Sin embargo, para hacer eso debes seguir dos importantes reglas:

- { Nunca puedes tener más talentos ajenos a tu clase que talentos propios de tu clase, — y —
- { Si alguien juega con la clase de la que tú quieres coger un talento, *debes* tener su permiso. }

ALGUNAS IDEAS PARA CLASES MIXTAS

Guerrero con algunos talentos de Clérigo.	paladin
Guerrero con algo de Goblin y de Enano.	bárbaro
Cierta mezcla de Ladrón, Guerrero y Elfo.	explorador
Goblin con piel nueva y talentos de Ladrón y Enano	gnomo
Mitad Goblin, mitad Elfo con un poco de Mago.	mediano
Clérigo más Elfo o viceversa.	druída

De aventuras

Es necesario un gran valor y un punto de temeridad para ser un aventurero. Una vida de acción discurre por esa fina línea que separa el afrontar grandes riesgos para lograr grandes recompensas y reconocimiento, y el meter la cabeza en problemas y perderla.

Durante buena parte del tiempo este tipo de situaciones requerirán que enfrentes varios atributos de tu personaje con los desafíos que esperas resolver. Es cosa de tu DJ explicarte las características de cualquier circunstancia en la que te puedas encontrar, pero eres tú quien debe decidir cómo las encara tu personaje.

desafiando a tu personaje

Mientras que tu clase define principalmente lo que tú eres (o al menos cómo empezaste), tus atributos son los que definen *lo que puedes hacer*. Generalmente interpretar a tu personaje es tan simple como explicar y describir qué estás haciendo, ya sea en primera o tercera persona, tras lo que el DJ te permitirá saber si has tenido éxito o fallas, dándote alguna razón al respecto. Pero para hacerlo más dramático, a veces (montones de veces) el DJ lo dejará al azar y te pedirá que uses uno de tus atributos para determinar si tuviste éxito.

usar un atributo

Selecciona junto al DJ cuál de los seis **Atributos** de tu personaje es más apropiado para la situación.

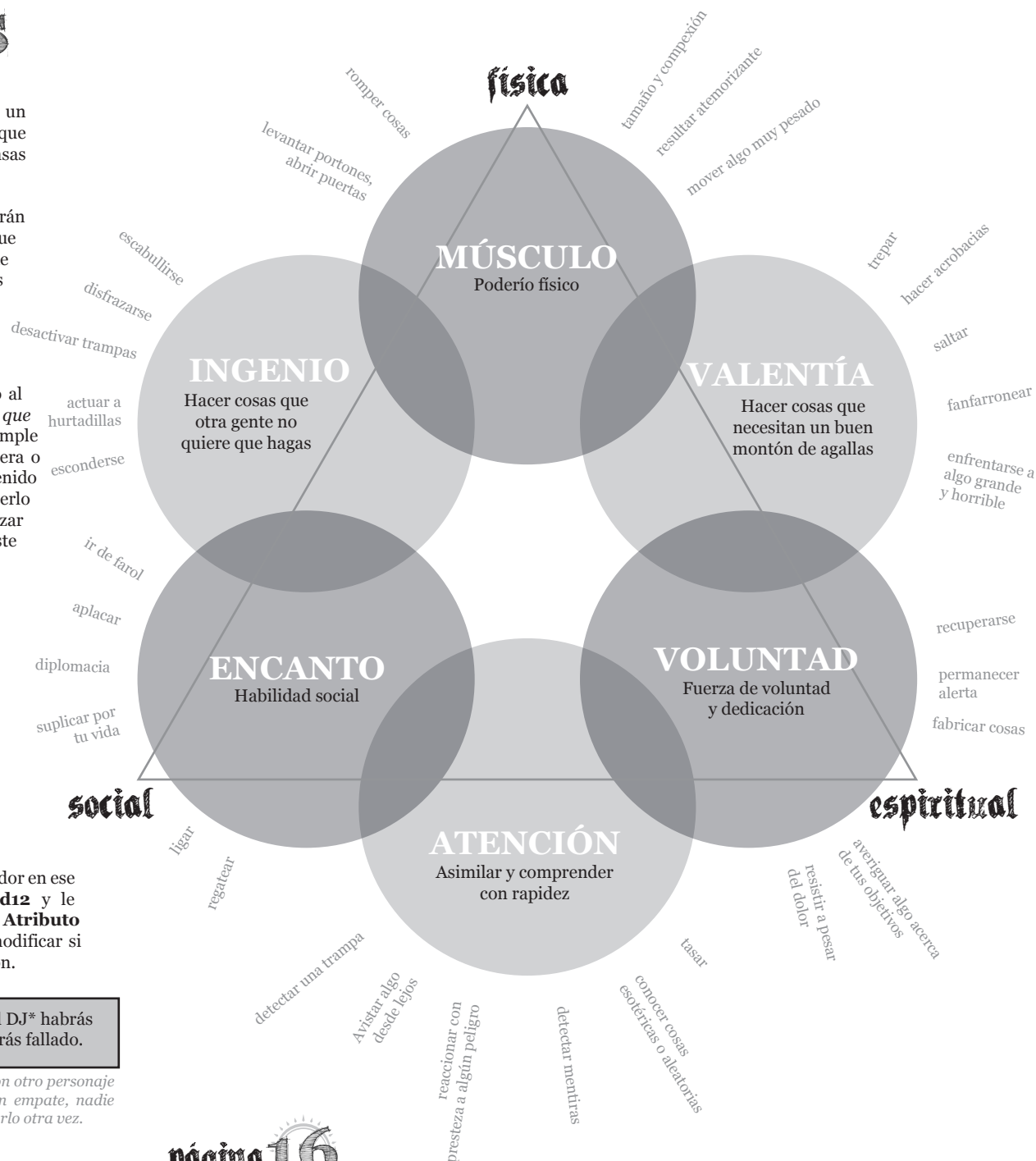
Entonces el DJ elegirá un **Atributo** (ya sea el de otro personaje o el de la obra de otra personaje) que se opondrá al tuyo. Si no puede escoger uno no pasa nada.



Tira **1d12** y suma (o resta) tu bonificador en ese atributo. El DJ también lanzará **1d12** y le sumará o restará el bonificador de un **Atributo** que crea oportuno, o lo dejará sin modificar si ningún atributo encaja con la situación.

Si sacas un número igual o superior al conseguido por el DJ* habrás tenido éxito. Si sumas menos que él, o si sacas un 1, habrás fallado.

* Si por alguna razón estás enfrentándote con otro personaje jugador, sacar un empate sólo es eso: un empate, nadie obtiene ventaja. Puedes aceptarlo o intentarlo otra vez.



Si hasta ahora siempre que decía “tú” era más o menos dirigido a los jugadores, el siguiente par de páginas tratan sobre cómo dirigir el juego.

Old School Hack se diseñó con la idea de que un encuentro de combate ágil e interesante puede construirse rápida y fácilmente en un momento, pudiendo modificarse por el DJ (de ser necesario) sobre la marcha.

La clave es empezar el combate con varios entornos que puedan encajar con los diferentes tipos de arena. Yo normalmente arranco con una simple “idea guay”:

- un estrecho puente sobre un abismo
- una superficie repleta de fosos
- un velero atravesando un desierto
- un peligroso paso de montaña
- cualquier cosa que te resulte inspiradora

A partir de esa idea es posible estudiar cómo descomponer y conectarla en diferentes arenas. Recuerda que una arena puede designar un área tan grande o pequeña como quieras. Es un concepto abstracto:

“Una zona en la que podrías combatir y que es diferente de los lugares alrededor de esta en los que también podrías combatir.”

Así que, en vez de pensar en tu entorno de combate desde un punto de vista aéreo y basado en casillas, los mapas de Old School Hack pueden ser cualquier cosa: un trozo de papel con diagramas de círculos dibujados a toda prisa unidos por líneas, un plano aéreo más elaborado que define la relación entre las arenas, un conjunto de tarjetas o post-it desplegados, o una vista lateral de un área con distintas alturas. Cualquier cosa sirve mientras permita saber dónde está cada uno, qué clase de arena es cada área y cómo se conectan entre sí.

Los marcadores incluidos en el apéndice pueden facilitar seguir la pista de quién se mueve a dónde, ya que se pueden deslizar entre las distintas arenas.

algunos ejemplos de arenas

Estrechos: *Corredores angostos, escaleras, balcones, callejones, umbrales, túneles, armarios, etc.*

Peligrosos: *Tejados inestables, azoteas al borde de abismos, cornisas o tabloncillos sobre precipicios, turbios pantanos, habitaciones con humo o niebla y pobre visibilidad, etc.*

Abiertas: *El cielo abierto (para volar), grandes cámaras, enormes cavernas, agua o cielo abiertos, un jardín, la plaza del pueblo, una arena de gladiadores...*

Repletas: *Una tienda abarrotada, el espeso bosque, la aldea de chozas de paja, un almacén o trastero, la cubierta de un barco, la cámara de engranajes de un reloj...*

Neutrales: *Cualquier arena inclasificable.*

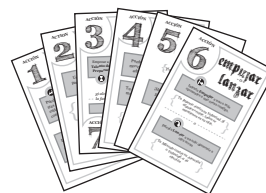
Una vez que tengas un tosco mapa con dos o más arenas interrelacionadas decide dónde están los jugadores, dónde están sus oponentes, y si hay alguien sorprendido, ya que los combatientes sorprendidos no pueden actuar durante el primer turno de combate (lo que puede ser una gran ventaja, haciendo que las tiradas de *Atención* sean importantes). Entonces pregunta a los jugadores qué quieren hacer este turno, y mientras tanto decide e insinúa lo que parece que los malos están planeando hacer (no sólo describiéndolo, sino disponiendo tus propias cartas y marcadores en el tablero).

Cuando todos hayan explicado más o menos lo que pretenden empezad a jugar el turno según el orden de las fases y acciones, tirando los dados y describiendo qué va ocurriendo; también deberías animar a los jugadores a realizar sus descripciones.

Crear encuentros y dirigir combates

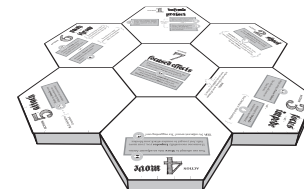
...Y DEMÁS INFORMACIÓN ÚTIL PARA EL DJ

cartas vs. tablero de combate



Es recomendable que cada jugador (y el DJ) tengan su propio conjunto de cartas; de ese modo todos tendrán sus opciones de combate disponibles en mano. Así, al principio de cada turno cada uno coge una carta y la expone, excepto el DJ, que puede usar varias cartas. A continuación pasad a resolver las acciones siguiendo el orden que muestren las cartas, y describid lo que vaya ocurriendo.

NOTA: Independientemente del sistema que elijáis, los jugadores siempre deberían ser capaces de escoger sus acciones después de que el DJ haya descrito (y seleccionado) qué acciones están planeando los malos.



El tablero de combate da un poco más de velocidad al juego, y sólo precisa disponer de un conjunto de contadores extra por cada personaje jugador y cada monstruo o villano envuelto en el combate. Al principio de cada turno el DJ y los jugadores mueven sus contadores por las zonas del tablero de modo que indiquen la acción que están realizando; después el DJ sigue el orden expuesto en el tablero y resuelve cada fase.

arbitrando el turno

A veces los jugadores querrán hacer algo que no entra dentro de ninguna de las fases y acciones normales. Sigue estas orientaciones:

¿ES ALGO COMPLICADO?

actúa en la fase de Preparación.

¿EQUIVALDRÍA A UN ATAQUE?

entonces es en la fase de Ataque.

¿ES ALGUNA OTRA COSA?

Decide si merece la pena perder un turno entero con ello. Después puedes permitir al jugador que sólo lo añada a alguna otra acción normal, o que escoja la fase que considere más adecuada.

combate desarmado

¿Alguien quiere atacar sin un arma?

Hazle tirar 2d10 normalmente, pero sólo contará el dado más alto. Un jugador puede gastar un **Punto de Asombro** tras tirar para sumar cualquier bonificador de atributo que quiera, explicando cómo ayuda este a lograr el golpe; a continuación inflige 1 punto de daño. Si ambos oponentes se encuentran desarmados los dos consiguen un +2 adicional a sus ataques, y ninguno puede *Desangrarse* por la lucha.

Monstruos y poderes

LOS MONSTRUOS Y LOS MALOS SON DE 4 TIPOS

secuaces - y - alimañas

Son tipos con 1 punto de vida. Tómate la libertad de desperdigarlos por toda la escena de combate en gran número (hasta el doble del número de jugadores, o así, es una cantidad bastante razonable). Sus irrelevantes armas (o garras) son siempre cutres y nunca consiguen bonificación por arena (aunque podrían ser armas de proyectil). Sólo tiran **1d10** cuando atacan, y éste no puede ser un dado “iZas!”, lo que quiere decir que habitualmente son inofen-

sivos de uno en uno. Sin embargo suelen preferir actuar en grupo. Cuando tiras por dos o más secuaces que ataca al mismo PJ, *coge los dos dados* con el resultado más alto y súmalos, descartando el resto. Si con eso logran un ataque con éxito, los secuaces causan 1 punto de daño; si te sientes especialmente malvado puedes introducir 2 **Puntos de Asombro** en el cuenco para causar 2 puntos de daño*. Normalmente visten *Armadura Ligeras*, o CA 10.

guardias - y - criaturas

Más duros que los secuaces, los guardias tienen 2 puntos de vida, tiran **2d10** (o **3d10** si usan *Armas Ligeras*) para atacar, y tienen una de las categorías de arma que les dé un bonus por tipo de arena. La **CA** puede variar, pero si son humanoides los suelo

equipar con escudos ligeros sólo para asegurar que van a sobrevivir al primer ataque (ver reglas de escudos). Suelo darle la vuelta a los marcadores para ayudar a llevar la cuenta de quién se encuentra herido y quién no.

malos, monstruos - y - villanos

Estos chicos tienen entre 5 y 10 puntos de vida y, además de los beneficios de los Guardias o Criaturas, tienen acceso a varios **Poderes**, que pueden ser Talentos de las Hojas de clase, poderes del recuadro de aquí al lado o cosas que hayas preparado, ya sea de antemano o sobre la marcha.

grandes bestias monstruosas

Son las típicas cosas con 15 puntos de vida (a veces más) y **Armas Muy Pesadas** (y frecuentemente de muchos otros tipos), que cuentan con múltiples **Poderes** y que pueden alcanzar las arenas adyacentes sin esfuerzo ni tirada alguna. Resérvalos para cuando tu jugadores anden verdaderamente repletos de puntos de asombro pero escasos de humildad.

* EN CUALQUIER MOMENTO PUEDES RELLENAR EL CUENCO

(normalmente con 2 Puntos de asombro cada vez) **PARA...**

- “Inflar” el daño causado de alguna descriptiva y jubilosa manera.
- Imponer alguna condición o efecto a un ataque exitoso (prendido en llamas, temporalmente cegado,...) que el PJ puede intentar evitar mediante una tirada (normalmente de *Voluntad*).
- Introducir refuerzos (como el gasto de 2 Puntos de Asombro para “crear un PNJ con el que tengan relación”).
- Cualquier cosa que pueda resultar emocionante, interesante y desafiante.

La falta de definición de clases de monstruos es intencionada para que pueda usarse rápida y flexiblemente en **Old School Hack** y de hecho no temas “promocionar” a un guardia o secuaz en un combate si lo ves dramáticamente apropiado. Decidir cómo poblar tus encuentros debería basarse principalmente tu análisis sobre cómo está funcionando el intercambio y uso de los **Puntos de Asombro**.

Generalmente, si los PJ no se han estado premiando los unos a los otros con muchos **Puntos de Asombro** deberías lanzar una gran oleada de secuaces y alimañas sobre la mesa; eso les dará montones de oportunidades para patear culos y hacer que la partida resulte divertida. Cuando los cuerpos comiencen a apilarse bajo sus pies puedes “promocionar” o introducir una amenaza o “jefe” más duro para concluir el combate de un modo más emocionante. Pero si ya hay una buena cantidad de puntos sobre la mesa o hay jugadores que han empezado a acapararlos un poco, lánzate y saca al combate a los chicos duros de matar. Les obligará a usar puntos para bloquear el daño y recargar sus talentos.

Lo importante es que a lo largo de la aventura continúes mezclando y combinando todo tipo de enemigos y objetivos para diferenciar unos encuentros de otros: digamos que un puñado de alimañas y otros malos algo más duros, o un único villano, su matón y su grupo de guardias o, si te sientes malvado, ese enorme monstruo solitario de halitosis inflamable. Si tienes varios conjuntos de monstruos asegúrate de aprovechar la ventaja de su amplitud de capacidades: los secuaces a menudo actuarán en la fase de **Proteger** cuando su señor esté realizando la **Preparación** de un elaborado y sorprendente efecto, por ejemplo, y los oponentes en la misma arena que los héroes pueden escoger **Interceptarlos** si parece que van intentar aproximarse a la arena donde están sus aliados armados con proyectiles... Si el combate empieza a resultar pesado y no se ocurre una manera de hacerlo más jugoso tienes libertad para hacer que los malos se

rindan o huyan: no todos los combates deben ser a muerte. Lo último, pero no menos importante, es que nunca debes perder la oportunidad de convertir un combate urbano en una posible persecución por los tejados o a través de mercados atestados, porque son situaciones asombrosas.

algunos poderes posibles

Las criaturas **voladoras** normalmente tienen acceso a la arena “cielo abierto”, y no suelen tener problema en ir de una arena a otra.

Atraer: uno de los favoritos de arañas gigantes y sapos-demonio de enorme lengua. Este poder arrastra a un PJ desde una arena adyacente hasta la suya y atacarlo. Por otro lado, criaturas similares a las **sirenas** prefieren empezar un combate **atrayendo** a todo el mundo hacia ellas con *Preparación*.

Veneno o drenaje de energía: los asesinos o no-muertos realmente malvados hacen ataques que fuerzan tiradas de *Voluntad* cuando dañan para producir penalizadores a todas las tiradas.

Efecto estallido: Este ataque requiere que todos en una arena tiren *Ingenio* o *Voluntad* para evitar sufrir daño.

Sanguijuela: un 10 en un dado de ataque le permite recuperar 1 punto de vida.

Algunos monstruos y villanos portadores de magia tienen el poder de **Transformar** el tipo de arena (habitualmente a peligrosa) con una acción de *Preparación* exitosa. Otros crean una nueva arena y fuerzan a los PJs a entrar con un ataque potenciado con Puntos de Asombro como, digamos, tragándose a alguien entero para aprisionarlo en su estrecho estómago. La mayoría de los enormes bestias monstruosas son capaces de realizar una acción extra si tienen éxito en otra acción específica, como **Lanzar** o **Acorralar** a un oponente por cada ataque logrado.

Objetos mágicos y tesoros

Por mucho que quieras meterlos en tu partida los objetos mágicos en Old School Hack tienen las siguientes reglas:

Los objetos mágicos sólo pueden ser encontrados, robados o recibidos como regalos; *no pueden comprarse*, a menos que sea en la tienda más extraña que puedas imaginarte, y tras una aventura para hallarla digna de ella.

Los objetos mágicos son escasos, suelen estar decorados con runas u ornamentos y vienen precedidos por multitud de rumores. Por lo tanto, todo objeto mágico debe poseer una **historia**. De hecho, muchos tesoros ni siquiera funcionarán si no se conoce su historia. Cuando los jugadores encuentran un objeto de este tipo, el DJ o los jugadores deben proponer la historia que haya tras este, a no ser que el DJ desee que permanezca sumido en un misterio que debe resolverse.

En definitiva, los objetos mágicos funcionan como equipo que cuando es transportado, ataviado o utilizado, dará acceso a **Poderes** equivalentes a talentos, muchos de los cuales implican un cierto equilibrio entre beneficios y repercusiones negativas. A diferencia de los talentos, los poderes pueden pertenecer a cuatro tipos y no son recargables con el uso de **Puntos de Asombro**.

TIPOS DE OBJETOS MÁGICOS

en cualquier momento

Estos poderes o bien están siempre activados o bien pueden usarse en el momento que quieras.

un solo uso

Suelen ser pociones y pergaminos, o sea, objetos mágicos que se consumen o se destruyen una vez utilizados.

diario

Estos objetos mágicos sólo se pueden usar una vez al día.

con cargas

Como las varitas, estos objetos tienen un número limitado de usos antes de agotarse o romperse. Lanza **1d10** cada vez que los emplees: si sacas **1**, el objeto pierde su magia y se vuelve mundano. A veces hay rituales u otras maneras de recargar un objeto mágico agotado.

EL OJO OCTOFACETADO DE GRIMDOL

(En cualquier momento)

Quien mire a su través puede ver de maneras inusuales: detectar invisibilidad, ver cosas que están realmente lejos, el futuro o el pasado de algo... lo que el DJ decida; además da un +2 a las tiradas de *Atención* con Preparación. Las arañas gigantes consideran que son las legítimas propietarias de este objeto, así que atacarán al que vean con él.

EL SOMBRERO DE MINÚSCULA CONJURACIÓN

(Con carga)

Este sombrero de mago de aspecto extraño te deja sacar cualquier objeto pequeño e inocuo de poco valor o un peludo, diminuto e inofensivo animal, a tu elección. Si se obtiene un 10 en la tirada de las cargas restantes obtendrás un objeto bastante peligroso, a elección del DJ.

LA ALFOMBRA VOLADORA DE MOGNOL

(Diario)

Esta curiosa pieza de mobiliario no sólo combina con la habitación, sino que también puede levitar y transportar pasajeros por el aire. Debido a ciertas irregularidades en su creación pueden sentarse una o tres personas, pero no dos.

LOS PANTALONES DE LA COMODIDAD DE BESUVIUS

(En cualquier momento)

Éstos son, simplemente, los pantalones más cómodos que jamás te pondrás.

LA PÓCIMA CURATIVA DE VALOR

HEROICO (Un solo uso)

No sólo restaura toda tu salud, sino que si obtienes 3 o menos tirando 1d10 cuando la bebas tiene 1 punto de vida extra que dura hasta que sufras daño, pudiendo además borrar una de tus cicatrices.

EL ANILLO DE SINCERIDAD

(En cualquier momento)

Quien lo lleve está obligado a decir la verdad, sea lo que sea.

LOS CARCOMIDOS BRAZALES DE COMBUSTIÓN

(Con cargas)

Cruzar estos brazales provoca una ardiente explosión que se propaga en todas direcciones, causando 2 puntos de daño por fuego a todos los que fallen una tirada de *Ingenio* dentro de la arena del portador y prendiendo en llamas a cualquier objeto.

LENGUADUSTA

(En cualquier momento)

Este Arma Muy Pesada +1 no causa estorbo y puede cubrirse de llamas a una orden de su amo. Causa 1 punto de daño extra a seres reptiloides y a dragones si su esgrimidor grita "¡Silbacortoparte!"

LA CUERDA POCO FIABLE DE URTRAN

(En cualquier momento)

Esta cuerda mágica puede usarse como un arma larga que automáticamente **Acorralla** a un oponente al que se ataque con éxito, pero no causa daño. Sin embargo, ya sea en combate o no, la cuerda se desata por sí sola en 1d10 turnos.

LA VARA DEL DESALIÑO DE FILANDRIBUTH

(Diario)

Golpear contra el suelo este arma larga +1 provoca que los cintos de las armas (y en ocasiones la ropa interior) de las personas que hay en la misma área se aflojen y se caigan. Desgraciadamente, no hay manera de indicarle quién es amigo y quién enemigo.

LA ENREDADERA DE CARDOS

(un solo uso)

Estas peligrosas semillas están mágicamente modificadas de modo que producen molestos y puntiagudos cardos en cualquier arena donde sean arrojadas, transformándola en una arena peligrosa.

EL CINTO DE ENANIDAD

(En cualquier momento)

Mientras lo lleve puesto el portador debe tratar correctamente a los enanos. Si le responden del mismo modo es cosa de ellos.

EL ANILLO DE EVASIÓN

(En cualquier momento)

Este anillo elude constantemente cualquier intento de ponérselo. Si uno lograra meter un dedo con éxito conseguiría un +2 a todas las tiradas de *Ingenio* para evitar que alguien lo **Intercepte**.

EL VIOLÍN DE BAILE FANÁTICO

(Con cargas)

Siempre que se toca este instrumento todo el que esté en la misma arena debe hacer una tirada de *Voluntad* o empezar a bailar incontroladamente. Pueden continuar luchando (con un -2), pero tendrán un aspecto muy cómico mientras lo hacen.

EL RECETARIO VORAZ DE STINKLEDINK

(En cualquier momento)

Si esta arma de proyectil +1 se lanza con éxito contra un enemigo continuará mordiéndole los siguientes turnos hasta que logre una tirada de *Valentía* para quitárselo de encima, momento en que el libro volverá a su dueño. Cualquier criatura que muera por este ataque aparecerá como el ingrediente principal de una nueva receta.

armas mágicas

Las armas mágicas que aparecen con un bonificador no proporcionan una bonificación permanente a las tiradas de ataque o al daño. Cuando usas una de estas armas mágicas con un "+ algo" puedes gastar hasta esa bonificación en puntos de asombro añadiéndolos a la tirada para golpear en cualquier ataque. Además, aumentar el daño con este tipo de armas solo cuesta un **Punto de Asombro**, no dos.

Dudas y Comentarios Finales

otras cosas

Muchas de las respuestas que introduzco aquí fueron recopiladas por Liam (alias nerfherder). Algunas ya las he introducido en las reglas, pero también hay ciertas cosas que me gustaría señalar específicamente:

puntos de asombro

Si gastas Puntos de Asombro para hacer algo asombroso, ¿consigues nuevos Puntos de Asombro?

Las reglas son explícitas: siempre que alguien haga algo que consideres asombroso deberías darle un punto de asombro por ello. Sin excepciones.

¿Puedes modificar la misma tirada con más de un uso de Puntos de Asombro?

Yo no lo recomiendo, pero no hasta el punto de prohibirlo expresamente.

¿Puedes gastar puntos de asombro en el personaje de otro jugador?

Hacer eso dificulta el determinar quién es el que los gasta y quién es el que debe tachar la casilla de avance de experiencia, de modo que yo diría que no. En su lugar, animaos y sugerid maneras de hacer las cosas lo más asombrosamente posible (incluso si el fallo es posible), y estad preparados para recompensar el resultado.

combate y monstruos

Ha habido un par de ocasiones en que, con los monstruos en una arena y los jugadores en otra, todos prepararon acciones para la fase de movimiento y acabaron intercambiándose su posición. ¿Puede modificar su acción quien pierda su tirada de iniciativa (y por lo tanto mueva en segundo lugar)?

Creo que es correcto, aunque el DJ tendría que tener presente su deber de transmitir la intención de cargar de los monstruos.

Si estáis jugando al estilo samurai, podéis permitir que ambos grupos ataquen a

haciendo tiradas

Cuando se realiza una tirada de atributo sin oposición, ¿el DJ tira 1d12 o empieza con un número fijo?

He llegado a apreciar el grado de aleatoriedad de dejar que la dificultad de una situación (o un efecto mágico) sea cosa de dados, aunque cuando quiero influir en el resultado en un sentido u otro me inclinaría por mezclarlo con un modificador.

Dicho esto, no hay nada malo en crear una escala de dificultades fijas, si así es como quieres jugar.

He oído que en cierto momento hubo una regla casera para cuando sacabas unos atributos muy, muy malos.

Eso es entre tú y tu DJ. Yo permitiría volver a tirar a cualquiera cuyos atributos negativos superasen a sus positivos. Por otro lado también se me conoce por dar puntos de asombro nada más empezar a quien juegue e interprete a un personaje desfavorecido.

Finalmente, quiero recordar que los atributos afectan a la destreza en combate de una forma muy indirecta.

medida que se cruzan, representando el desenvainado y el choque de espadas con un "¡K-CHRIIIIIIIIIING!"

¿Qué haces si tus jugadores describen cómo llegan a una arena que parece inalcanzable para los enemigos?

A veces resulta que mis villanos al final "sí tenían" armas de proyectil. Otras veces pueden pedir refuerzos aéreos. En ocasiones son listos y dan con una manera de cambiar la situación (cavan una trinchera, invocan una tormenta, demuelen ciertos apoyos o columnas...). Hay situaciones en la que los listos son los jugadores y se merecen una zona segura.

¿Ha habido alguna discusión acerca del valor de objetos y servicios mundanos? Todos empiezan con algún dinero, de modo que ¿dónde y en qué pueden gastarlo?

No me he preocupado mucho por hacer listas de compra porque el sistema de cambio encaja con la mayoría de tablas de costes de otros juegos de fantasía.

Sin embargo mi amigo Luke (Nareau) ha preparado una lista de precios maravillosamente vaga que voy a incluir aquí, aunque todo el crédito debe reconocérsele a él.

1
piezas
de oro

5
piezas
de oro

25
piezas
de oro

100
piezas
de oro

Cosas baratas de aventurero: Cuerda, vara de 3 mts, antorchas, aparejos de pesca, raciones, bastones, hondas, una comida, una cerveza, una noche en una taberna.

Cosas básicas: Herramientas de ladrón, linternas, tiendas, carros, mulos, espada, hachas, una noche en un burdel, una noche bebiendo.

Cosas molonas: Caballos, la mayoría de armaduras ligeras, vinos élficos, agua bendita, catalejos, sobornar a un guardia corrupto.

Caro: Caballos de guerra, la mayor parte de las armaduras pesadas, un animal exótico, un carruaje.

sobre lo asombroso

El modo en que funciona la mecánica de puntos de asombro puede hacer que el tono de una partida abrace el exceso y producir, a veces, un estilo muy alocado. Puede ser divertido, pero no siempre será el tipo de partida que la gente espera jugar.

Old School Hack es un sistema que he construido principalmente para satisfacer la necesidad que sentía por un juego que pudiera dirigir sin preparación previa y de manera improvisada, pero que también se asentara con firmeza en el género de los juegos de fantasía clásicos. Por ello es más fácil de dirigir adoptando esos clichés. El hecho de que la mayoría de partidas de OSH tiendan a favorecer cierta idea de "no nos lo vamos a tomar muy en serio" fue un efecto secundario de su objetivo, no su germen.

Es cosa de cada grupo hallar su propia receta para la diversión, y creo que hay un margen lo suficientemente amplio de desenfado al alcance de este sistema como para satisfacer distintos gustos. Mi único consejo es que si es que esto supone de verdad una preocupación lo habléis de antemano; con algo de suerte ajustareis la partida de modo que complazca las expectativas de todos.

sobre el mazmorreo

También me gustaría advertir a los DJ deseosos de dirigir **Old School Hack** de que el sistema no funciona realmente para una partida de exploración donde se va dibujando túnel a túnel; el adentrarse en una mazmorra funciona mejor si se describe e interpreta la exploración, aumentando el grado de abstracción, por decirlo así. Dicho esto, he jugado algunas estupendas sesiones de exploración y mazmorreo con OSH, aunque principalmente gracias a haberle restado importancia a los pequeños detalles y la toma de decisiones para pasar directamente a algunos asombrosos encuentros multitudinarios en entornos espectaculares.

¡GRACIAS POR JUGAR!

Por favor, visita nuestros foros iy cuéntanos tus partidas de Old School Hack!
forums.oldschoolhack.net



ACCIÓN

1

defender - o - proteger



Puedes **contraatacar** tras cada ataque exitoso que se haga contra ti este turno.

además puedes



Lograr una bonificación de +2 a tu **CA** para este turno.

- o -



Defender a un amigo en tu arena. Todos los ataques hacia él se dirigirán a ti.

ACCIÓN

2

disparar



Usa un **Arma de Proyectiles** para hacer un ataque contra alguien en la misma arena en la que te encuentres o una adyacente.

OPCIONAL: Puedes “esperar y apuntar” para atacar más tarde en el turno y así interrumpir la **Preparación** de alguien o, simplemente, esperar el momento justo.

ACCIÓN

3

preparación - o - intercepción

Empezar a usar un **Talento de Preparación**.



Si alcanzas la fase 7 indemne

El efecto del Talento de Preparación ocurre.



Intentar **Interceptar** el movimiento de alguien.

Tu **Valentía** contra su **Ingenio**



Tu oponente está **Acorralado** y no puede moverse el siguiente turno.

ACCIÓN

7

efecto

ACCIÓN

4

movimiento



Puedes intentar **Moverte** a una área adyacente.

Tu movimiento falla si alguien te lo **Impide** con éxito, aunque podrás contraatacar a quien te haya bloqueado.



CONSEJO: ¿No hay ningún área adyacente? ¡Sugiere tú una!

ACCIÓN

5

ataque (cuerpo a cuerpo)

{ Tira iniciativa si es necesario. }



¡Haz un **Ataque** o una acción parecida contra cualquiera que esté en tu misma arena!

ACCIÓN

6

empujar - o - lanzar



Intenta **Empujar** a uno o más oponentes a otra arena contigo.

{ Tu **Ingenio** contra su **Voluntad**. Si alguien resiste, todos se mantienen en su sitio. }

o



Intenta **Lanzar** a un solo oponente a otra arena.

{ Tu **Músculo** contra su **Atención** o **Voluntad**, a su elección. }



Clase

nombre del personaje

Y no olvides tachar una **Casilla de Experiencia** **¡* gasta tus puntos de sombra!**

1 punto

Suma +2 a cualquier Tirada de Atributo. Encuentra algo útil a tu alcance. Añade un efecto fardón a un Ataque o Tirada de Atributo. Usa de nuevo un talento utilizable sólo una vez por arena en esa misma arena.

2 puntos

Causa un punto más de daño tras un ataque exitoso. Cúrate un punto de daño que acabes de sufrir. Crea un PNJ con el que tengas alguna relación. Recarga un talento de descanso tras un combate.

3 puntos

Usa un Talento de tu clase que aún no hayas adquirido.



**MOSTRADOR DE CARTA
SUPERCHULO**
(esta cara hacia abajo)



DOBLAR HACIA ABAJO

DOBLAR HACIA ARRIBA



ACCIÓN 1 defender proteger

Puedes contraatacar tras cada ataque exitoso que se haga contra ti este turno.

además puedes

Lograr una bonificación de +2 a tu CA para este turno.

- 0 -

Defender a un amigo en tu arena. Todos los ataques hacia él se dirigirán a ti.

ACCIÓN 2 disparar

Usa un **Arma de proyectiles** para hacer un ataque contra alguien en la misma arena en la que te encuentres o una adyacente.

OPCIONAL: Puedes “esperar y apuntar” para atacar más tarde en el turno y así interrumpir la **Preparación** de alguien o, simplemente, esperar el momento justo.

ACCIÓN 7

efectos de preparación

Si los Preparadores permanecen indemnes, los efectos de sus Talentos de Preparación ocurren ahora.

Si **Interceptaste** a alguien con éxito, y no has recibido daño, está **Acorralado** y no puede **Moverse** durante el próximo turno.

ACCIÓN 3

preparación interceptar

Empezar a usar un **Talento de Preparación**.

Los efectos tendrán lugar en el Turno Siete.

- 0 -

Intentar **Interceptar** el movimiento de alguien.

Tu Valentía contra su *Ingenio*

NOTA:

Al acabar este turno, mueve todos los contadores de aquí al hexágono del medio (Acción 7)

ACCIÓN

4 movimiento

Puedes intentar **Moverte** a un área adyacente.

Tu movimiento falla si alguien te lo **Impide** con éxito, aunque podrías contraatacar a quien te haya bloqueado.

CONSEJO: No hay ningún área adyacente? ¡Sugiere tú una!

ACCIÓN

5 ataque

Tira Iniciativa si es necesario

¡Haz un **Ataque** o una acción parecida contra cualquiera que esté en tu misma arena!

ACCIÓN

6 empujar lanzar

Intenta **Empujar** a uno o más oponentes a otra arena.

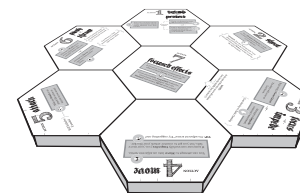
- o -

Intenta **Lanzar** a un solo oponente a otra arena.

Tu **Ingenio** contra su **Voluntad**. Si alguien resiste, todos se mantienen en su sitio.

Tu **Músculo** contra su **Atención** o **Voluntad**, a su elección.

Instrucciones de montaje



- ▶ Corta las dos secciones de hexágonos sin separar un hexágono de otro.
- ▶ Pega las dos secciones juntas, preferiblemente en una plancha de cartón duro o papel pluma.
- ▶ Recorta y ¡voilà!, ¡ya tienes un Marcador de Turno de Hexágonos™ para usar con un conjunto de marcadores de personajes y tipos malos!

