

THE BLACK HACK

(texto basado en The Black Hack v1.2 - 2016-04-03)

An 'OSR' First Edition Hack
developed by
DAVID BLACK

.-

Con elementos prestados del juego 'original' y de las modernas ediciones de d20.

Mi agradecimiento a

Sin un orden particular - Peter Regan, Tony Tucker, Olav Nygård, Chris McDowall, Mick Reddick, Eric Nieudan, Brian Wille, Jarret Crader, Greg Welty, Todo el trabajo que los *Grognards* han puesto en el juego, UK OSR Hangouts crew, Todos los que apoyaron el Kickstarter (you're all ace!) además de toda la gente que ha intervenido en el desarrollo del hobby que tanto hemos disfrutado.

Texto en castellano v0.3

Traducido por Rafael Pardo Macías

¿QUÉ ES ESTO?

The Black Hack (TBH) es un juego de rol de mesa tradicional, jugado con papel, lápices y dados – que emplea el *Original 1970s Fantasy Roleplaying Game* como base. Aunque ese es su origen, se le añaden y eliminan diversos elementos para obtener una versión más moderna conservando el sabor del juego original.

LA REGLA BÁSICA

Toda acción que un personaje intente realizar y que pueda resultar en un fracaso se resuelve mediante una prueba de atributo. Para tener éxito en dicha prueba un jugador debe obtener un resultado inferior al valor de su atributo en una tirada de un d20.

Los monstruos no realizan pruebas – un personaje debe evitar sus ataques realizando una prueba, la única vez que un monstruo realizaría una tirada es para determinar el daño.

CALCULAR LOS ATRIBUTOS

Los valores de los Atributos se generan con 3d6 en el siguiente orden Fuerza (FUE), Destreza (DES), Constitución (CON), Inteligencia (INT), Sabiduría (SAB), Carisma (CAR). Si una de las tiradas es de 15+, la siguiente debe ser calculada con 2d6 + 2, y después sigue con 3d6 hasta terminar u obtengas otro 15+. Una vez que tengas todos los atributos, puedes intercambiar dos de ellos.

ESCOGE UNA CLASE

Hay cuatro para elegir. Guerrero, Clérigo, Hechicero, Ladrón – tu clase determina cuánto daño haces, tus Puntos de Golpe y habilidades exclusivas.

COMPRA EQUIPO

Cada nuevo personaje comienza con 3d6 x 10 monedas con las que podrás comprar equipamiento. También comienzas con un conjunto de ropa y un arma a una mano de las permitidas por su clase.

PUNTOS DE ARMADURA (PA)

La armadura proporciona protección al reducir el daño que recibe un personaje. Cada tipo de armadura reducirá en una cantidad diferente este daño según sus características. Los Puntos de Armadura se recuperan después de que el personaje descanse. Cuando un jugador o un monstruo ha usado todos los puntos de armadura para absorber daño, se encontrará demasiado cansado o herido como para defenderse de manera efectiva – por lo que recibirá todo el daño hasta que descanse.

TIPO	PUNTOS
Acolchada	2
Cuero	4
Cota de mallas	6
Placas & mallas	8
Escudo pequeño	2
Escudo grande	4

Los monstruos tienen 1 punto de armadura por cada DG por encima de 1. Para calcular sus puntos, llega con restar uno a sus DG. Además pueden emplear escudos (hasta un máximo de 10)

ENTRENAMIENTO CON ARMADURA

Si un personaje emplea una armadura que no figura en su clase, añade su total de Puntos de armadura (PA) (independientemente de cuantos haya usado) a cualquier tirada para Atacar o Evitar daño.

OBJETO	COSTE	DADO DE USO	NOTAS
Acolchada	50	-	2 Puntos de armadura
Cuero	100	-	4 Puntos de armadura
Cota de mallas	350	-	6 Puntos de armadura

OBJETO	COSTE	DADO DE USO	NOTAS
Mochila	5	-	Carga +2 adicional
Frasco de aceite	2	d6	-
Herramientas de trabajo	2	-	-
Símbolo sagrado	25	-	+2 a SAB cuando expulses
Agua sagrada	25	d4	-
Púas de hierro	1	-	-
Linterna	10	-	-
Espejo de mano	5	-	-
Raciones en conserva	15	d8	-
Raciones frescas	5	d4	-
15 metros de cuerda (50 pies)	1	-	-
Saco pequeño	1	-	-
Saco grande	2	-	-
Herramientas de ladrón	25	-	-
Yesca y pedernal	3	-	-
Antorchas (6)	1	d6	Cada antorcha tiene un Dado de Uso
Odre	1	d6	-
Vino	1	-	-
Hierbas comunes	10	d8	-
Vara de 3 metros	1	-	-
Carcaj de Flechas / Virote	10	d10	-
Arma a dos manos	50	-	-

CONVIRTIENDO TIRADAS DE SALVACIÓN

The Black Hack ignora las tiradas de salvación y en su lugar hace que los jugadores realicen una prueba de atributo cuando cualquier conjuro, trampa o efecto les alcanzaría – usa lo siguiente como una guía. Acuérdate de consultar los consejos que figuran en el apartado de Oponentes poderosos.

FUE	DES	CON
Daño físico <i>que no puede ser</i> esquivado	Daño físico <i>que puede ser</i> esquivado	Veneno, Enfermedad o Muerte.

INT	SAB	CAR
Resistir Conjuros y Magia.	Engaño e Ilusiones.	Efectos de encantamiento

TURNOS DE LOS JUGADORES

Durante el turno de un jugador, un personaje puede moverse y realizar una acción. Pueden atacar, buscar una pista, hablar con un PnJ, realizar un conjuro – interactuar con el mundo es una acción. En ocasiones será necesaria una prueba de atributo para determinar el resultado.

TIEMPO & TURNOS

En *The Black Hack* hay dos medidas de registro de tiempo esenciales - Momentos (*asaltos*) y Minutos (*turnos*). Los Momentos se emplean durante el combate y escenas rápidas y frenéticas de acción y peligro; los Minutos se emplean durante la exploración y la aventura. Un GM puede avanzar el reloj tanto como necesite, sustituyendo Minutos por Horas, Días o incluso Meses si la aventura lo requiere.

MOVIMIENTO & DISTANCIA

En lugar de llevar una cuenta precisa, TBH emplea 4 alcances abstractos para medir distancias. Inmediato, Cercano, Lejano y Distante. En su turno cada personaje se puede mover a un punto Cercano como parte de una acción, realizándola en cualquier momento de su movimiento. Puede prescindir de su acción y moverse a un lugar Lejano. Cualquier lugar más allá de Lejano puede clasificarse como Distante y necesitaría 3 movimientos para alcanzarlo.

Este sistema está diseñado para soportar un estilo de juego narrativo, despreocupándose de contar cuadrados y medir distancias. Para convertir tasas de movimiento existentes o distancias (para conjuros o áreas de efecto) usa el siguiente cuadro como referencia:

INMEDIATO	CERCANO	LEJANO
0 - 5ft (0 – 1,5 m)	5 - 60ft (1,5 m – 18 m)	60 - 120ft (18 m – 36 m)

INICIATIVA

Cuando se desata el combate, todo el mundo debe ser clasificado por orden para que puedan actuar y reaccionar. Cada personaje realiza una prueba por su DES, los que tengan éxito actúan antes que sus oponentes.; deben actuar como un grupo – decidiendo ellos mismos el orden de sus acciones. Los que fallen la prueba de DES, actúan después que sus oponentes (y deciden sus acciones de igual manera que los que si tuvieron éxito).

DG DE LOS MONSTRUOS

Los DG representan el nivel de un monstruo y la cantidad de d8 que se tiran para calcular susPG.

ATACANDO, DEFENDIENDO & DAÑO

Cuando un personaje realice un ataque, debe obtener menos que su FUE para un Ataque de cuerpo a cuerpo o DES para un Ataque a distancia. De igual manera, cuando un oponente ataque a un personaje, este debe realizar una prueba de FUE o de DES según corresponda para evitarlo y así no sufrir daño. El GM te indicará el atributo por el que realizar la prueba.

El daño que realiza un ataque se determina por la clase del personaje o el número de DG del monstruo.

Para realizar un Ataque de cuerpo a cuerpo, los combatientes deben estar Inmediatos. Se puede realizar Ataques a distancia contra oponentes Inmediatos, pero el atacante sufre una Desventaja.

Los Monstruos causan daño en base a susDG – *Consulta la siguiente tabla*, pero si prefieres emplear el daño que figura en un módulo o aventura en concreto, puedes hacerlo sin ningún problema.

DG DEL MONSTRUO	DAÑO
1	d4 (2)
2	d6 (3)
3	2d4 (4)
4	d10 (5)
5	d12 (6)
6	d6 + d8 (7)
7	2d8 (8)
8	3d6 (9)
9	2d10 (10)
10	d10 + d12 (11)

ARMAS A DOS MANOS

Las armas más grandes y letales se usan en TBH de manera muy sencilla, sumando +2 a cualquier dado que se tire cuando se usen. Hacen más daño, pero es más difícil manejarlas.

DAÑO CRÍTICO



Cuando un jugador obtenga un 1 en su tirada de ataque, doblan el resultado de los dados de daño que

tiren. Si sacan un 20 cuando estén tirando para evitar un ataque, reciben doble daño. Los Puntos de Armadura pueden usarse de manera normal.

MUERTE

Cuando un personaje es reducido a cero Puntos de Golpe (PG) están Fuera de Combate (FdC), están inconscientes y no pueden realizar acciones. Cuando termine el combate o estén fuera de peligro, un personaje FdC puede tirar en la siguiente tabla para determinar que le sucede. Si sobreviven, recuperan 1d4 PG.

Si un personaje pierde el combate o sus compañeros son incapaces de recuperar su cuerpo ¿este es eliminado para siempre!

 D 	RESULTADO
1	KO – Sólo quedaste inconsciente
2	Aturdido – Tienes Desventaja en todas las pruebas durante la siguiente hora.
3	Huesos fracturados - FUE, DES y CON tienen un modificador de -2 durante el siguiente día.
4	Tullido - FUE o DES se reducen permanentemente en 2
5	Desfigurado - CAR se reduce a 4.
6	Muerto – Pues eso, que ya no estás vivo.

OPONENTES PODEROSOS

Por cada DG por encima del nivel de un personaje, añade +1 a prueba de atributo para determinar el resultado de un conflicto con un NPC. – *Un personaje de nivel 3 que se defiende contra un monstruo de 5 DG debe sumar +2 a sus tiradas.*

CURACIÓN

Los personajes pueden recuperar Puntos de Golpe mediante Conjuros, Pociones, y Habilidades. Nunca puede recuperar por encima de su valor máximo – ni tampoco pueden descender por debajo de cero. Cuando se cura a un personaje que está FdC, comienza en cero y cuenta hacia arriba. Ese personaje se considera recuperado, listo para la acción y deja de estar FdC.

VENTAJA & DESVENTAJA

Un GM puede decidir que una determinada acción o tarea tiene una mayor o menor probabilidad de éxito. En ese caso pedirá al jugador que tire un d20 adicional cuando realice la prueba - con ventaja se usa el menor de los resultados y con desventaja, la mayor.

DESCANSAR

Cuando un personaje descanse una hora, recupera todos los Puntos de armadura gastados. Además, una vez al día, después de Descansar, pueden tirar un Dado de Golpe asociado a su clase y recuperar tantos PG como el resultado del dado.

EXPERIENCIA

Los Aventureros aprenden del hecho de derrotar y superar obstáculos. Matar a un kobold aburrido no aportará nada especial a la existencia vital de alguien. Sobrevivir a una mazmorra, completar una misión o simplemente vivir para contar la historia sí que son cosas que aportan perspectiva y crecimiento personal. El sistema de experiencia clásico se descarta por completo.

Por cada sesión / nivel de mazmorra / misión / gran evento al que sobreviva el personaje, gana un nivel.

El GM decidirá, (y es recomendable que esta decisión permanezca estable a lo largo de la campaña, y que la conozcan de antemano los jugadores) cuales son los objetivos necesarios para subir de nivel.

GANAR NIVELES

Cuando un personaje sube de nivel, sus puntos de Puntos de Golpe máximos se incrementan con el resultado de la tirada del Dado de Golpe de la clase. Además, el jugador tira un d20 por cada Atributo, si el resultado es superior – ese Atributo se incrementa en 1.

CARGA

Un personaje puede transportar tantos objetos sin problemas como su valor de FUE. Transportar una carga por encima de este límite implica que está sobrecargado y todas las pruebas de atributos se realizan con Desventaja – además sólo puedes desplazarte a un punto Cercano con cada movimiento. Nunca pueden transportar por encima del doble de su FUE.

ARMAS DE CLASE

Cuando se emplee un arma que no esté listada en su clase, ese personaje realiza las pruebas de combate con Desventaja.

ENCUENTROS ALEATORIOS

El GM debería tirar un d4 cada 15 minutos de tiempo real de juego (porque estás prestando atención, ¿verdad?). Un resultado de 1-2 implica que los jugadores se enfrentarán a una criatura o distracción generada aleatoriamente en los próximos Minutos (turnos).

REACCIONES DE LAS CRIATURAS

Algunos monstruos y PnJ tendrán personalidades y objetivos que guiarán al GM al escoger sus acciones y sentimientos hacia los personajes. Los que no las tengan, cómo las criaturas de encuentros aleatorios, realizan una Tirada de Reacción en la siguiente tabla:

TIRADA	REACCIÓN
1	Huye y vuelve a tirar.
2	Evita por completo a los PJ.
3	Comercia con los PJ.
4	Proporciona asistencia a los PJ.
5	Confunde a los PJ con amigos.
6	Engaña al PJ (tira de nuevo)
7	Pide refuerzos.
8	Captura/Mata/Devora al PJ.

EXPULSAR NO MUERTOS

Los Clérigos pueden intentar expulsar a los no muertos cercanos como una acción. Deben realizar con éxito una prueba de SAB por cada grupo de criaturas que intente expulsar, añadiendo los DG de la criatura a la tirada. El GM puede determinar que criaturas forman parte de cada grupo en particular.

Los monstruos no muertos que son Expulsados por Clérigos deben gastar todo su movimiento (y convertir sus acciones en movimiento) para alejarse del Clérigo durante 2d4 Momentos tras haber sido Expulsados.

DADO DE USO

Cualquier objeto listado en la sección de equipamiento que tenga indicado un Dado de uso es considerado un objeto consumible y de uso limitado. Cuando es empleado este objeto en el siguiente Minuto (turno), se tira su Dado de uso. Si el resultado es de 1-2, el Dado de uso baja una categoría de dado siguiendo la siguiente cadena:

d20 > d12 > d10 > d8 > d6 > d4

Cuando obtengas un resultado de 1-2 en un d4, el objeto se considera consumido y sin capacidad de uso.

OBJETOS MÁGICOS

Las armas mágicas suman normalmente +1 a cualquier atributo para pruebas de ataque y +1 a cada dado de daño que se tire. Se pueden encontrar armas más poderosas (+2/3) si el GM decide incluirlas.

Las armaduras mágicas de PA que tendrían habitualmente, por ejemplo, una Cota de mallas mágica tiene 12 Puntos de Armadura. Funcionan siguiendo las reglas normales de Puntos de Armadura.

Los juegos del movimiento OSR (retroclones) más tradicionales tratan los objetos mágicos como que suman +1 o +2 a las tiradas de ataque y CA. Si el GM quiere dar armaduras mágicas más ponderosas (+2/3) a personajes de nivel alto, debería considerar triplicar los Puntos de Armadura.

GUERRERO

PG iniciales: $d10 + 4$

PG Por nivel/al Descansar: $1d10$

Armas & Armadura: Cualquiera y todas

Daño al atacar: $1d8$ / $1d6$ desarmado o improvisando

CAPACIDADES ESPECIALES

Una vez por hora, mientras se encuentre en combate, un Guerrero puede recuperar $1d8$ PG perdidos.

Como parte de su acción, un Guerrero puede realizar 1 ataque por nivel.

Si un Guerrero falla una prueba de FUE o DES y recibiría daño de un ataque por ello, puede optar por destruir su escudo – si tiene uno equipado - e ignorar el daño.

SUBIR DE NIVEL

Cuando tires para ver si se incrementa un atributo, tira dos veces por FUE y DES.

LADRÓN

PG iniciales: $d6 + 4$

PG Por nivel/al Descansar: $1d6$

Armas & Armadura: todas las Espadas, todos los Arcos, Dagas, Acolchada, Cuero, Escudos pequeños

Daño al atacar: $1d6$ / $1d4$ desarmado o improvisando

CAPACIDADES ESPECIALES

Tira con Ventaja cuando realices una prueba de DES para evitar daño o efectos de trampas y dispositivos mágicos.

Tira con Ventaja cuando ataques a un enemigo por detrás y causa un daño de $2d6$ / $2d4$ + el nivel de Ladrón.

Tira con Ventaja cuando realice tareas delicadas, para trepar, escuchar ruidos, moverse sigilosamente, interpretar lenguajes escritos y abrir cerraduras.

SUBIR DE NIVEL

Cuando tires para ver si se incrementa un atributo, tira dos veces por DES o SAB.

CLÉRIGO

PG iniciales: d8 + 4

PG Por nivel/al Descansar: 1d8

Armas & Armadura: Todas las Armas romas, Acolchada, Cuero, Cota de mallas, todos los Escudos

Daño al atacar: 1d6 / 1d4 desarmado o improvisando

CAPACIDADES ESPECIALES

Tira con Ventaja cuando realice una prueba de CON para evitar daño de venenos o ser paralizado.

Un Clérigo puede gastar una acción para expulsar a todos los no muertos Cercanos, teniendo éxito en una prueba de SAB a la que suma los DG de la criatura a la tirada.

SUBIR DE NIVEL

Cuando tires para ver si se incrementa un atributo, tira dos veces por FUE o SAB.

CONJUROS DIVINOS

A partir de nivel 2, los Clérigos pueden realizar una cantidad de Conjuros por día determinada, consulta la sección de Conjuros y Hechizos.

LIBRO DE CONJUROS

Los Clérigos comienzan con un gran Libro de conjuros que contiene un total de 1d4 conjuros de niveles 1 y 2 de la lista de Conjuros Divinos.

HECHICERO

PG iniciales: d4 + 4

PG Por nivel/al Descansar: 1d4

Armas & Armadura: Espada a una mano y Vara

Daño al atacar: 1d4 / 1 desarmado o improvisando

CAPACIDADES ESPECIALES

Tira con Ventaja cuando realice una prueba de INT para evitar daño o efectos de conjuros o dispositivos mágicos.

SUBIR DE NIVEL

Cuando tires para ver si se incrementa un atributo, tira dos veces por INT o SAB.

CONJUROS ARCANOS

Los Hechiceros pueden realizar una cantidad de Conjuros Arcanos por día determinada, consulta la sección de Conjuros y Hechizos.

LIBRO DE CONJUROS

Los Hechiceros comienzan con un gran Libro de conjuros que contiene un total de $1d4+2$ conjuros de niveles 1 y 2 de la lista de Conjuros Arcanos.

CONJUROS Y HECHIZOS

Los Hechiceros y Clérigos tienen la capacidad de realizar conjuros que se escogen su lista correspondiente (que figuran a continuación).

Pueden lanzar cualquier conjuro que conozcan leyéndolo de su Libro de conjuros o pueden memorizar una cantidad de conjuros igual a su Nivel para usarlos sin su libro.

Tienen una cantidad de “espacios de conjuros” que pueden lanzar cada día – tal y como indican las dos siguientes tablas. Esto representa la “energía mágica” del usuario y la exigencia que representa realizar conjuros durante un largo periodo de tiempo. Cuando agote los espacios de conjuro, no puede realizar más.

Una vez que lance un conjuro, el Clérigo/Hechicero debe realizar una prueba de SAB/INT – añadiendo el nivel de conjuro a la tirada. Si fracasa, debe reducir la cantidad de “espacios de conjuro” del nivel correspondiente al que acaba de lanzar en 1. Cuando se usa un conjuro memorizado, este no se olvida.

Tras aproximadamente *8 horas de descanso*, el número de “espacios de conjuros” se rellena hasta su máximo.

Si un conjuro de un juego del movimiento OSR de la “era original” indica que una criatura debe realizar una tirada de salvación, el personaje debe realizar una prueba de su INT o SAB – para ver si la magia fue lo suficientemente poderosa para superar las defensas de la víctima (recuerda la regla de Oponentes Poderosos).

CONJUROS DIARIOS DEL CLÉRIGO

Nota: las columnas son niveles de conjuros y las líneas niveles de personaje.

	1	2	3	4	5	6	7
1	-	-	-	-	-	-	-
2	1	-	-	-	-	-	-

	1	2	3	4	5	6	7
4	2	2	-	-	-	-	-
5	2	2	1	-	-	-	-
6	2	2	2	-	-	-	-
7	2	2	2	1	-	-	-
8	2	2	2	2	1	-	-
9	3	3	2	2	2	1	-
10	3	3	3	2	2	2	1

CONJUROS DIARIOS DEL HECHICERO

Nota: las columnas son niveles de conjuros y las líneas niveles de personaje.

	1	2	3	4	5	6	7
1	1	-	-	-	-	-	-
2	2	-	-	-	-	-	-
3	3	1	-	-	-	-	-
4	3	2	-	-	-	-	-
5	4	2	1	-	-	-	-
6	4	3	2	-	-	-	-
7	4	3	2	1	-	-	-
8	4	3	3	2	1	-	-
9	4	3	3	2	2	1	-
10	4	3	3	2	2	2	1

CONJUROS DIVINOS

Nivel 1

- Curar Heridas ligeras: Cura 1d8 PG a un objetivo Cercano.
- Detectar el mal: Todo lo Cercano que sea malvado brilla – 5 minutos.
- Luz: Crea una luz suave en un objeto o punto Cercano – 1 hora.
- Protección contra el Mal: Otorga Ventaja en todas las prueba de una fuente malvada – 1 hora.
- Purificar comida y bebida: Elimina todas las enfermedades de todas las comidas y bebidas Cercanas.

Nivel 2

- Bendición: Aliados Cercanos reciben un +1 a los atributos para realizar ataques y tiradas de salvación – 1 hora.
- Encontrar trampas: Detecta todas las trampas Cercana – 10 minutos.
- Retener persona: Paraliza 1d4 objetivos Cercanos. Prueba SAB cada turno para ver si el efecto sigue activo.
- Silencio: Un silencio mágico cubre todo lo Cercano a un objetivo – 1 hora.
- Hablar con los animales: Puedes entender y hablar con los animales – 1 hora.

Nivel 3

- Luz diurna: Una área Cercana es iluminada con luz solar – 1 hora.
- Curar enfermedades: Cura a un objetivo Cercano de todas las enfermedades.
- Localizar Objeto: Siente la dirección hasta un objeto conocido – 1 Minuto/nivel.
- Plegaria: Todos los aliados Cercanos se defienden contra ataques con Ventaja – 1d4 Momentos.
- Retirar maldición: Elimina una maldición de un objetivo Cercano.
- Hablar con los muertos: Realiza a un cuerpo Cercano 3 preguntas.

Nivel 4

- Crear agua y comida: Crea suficiente agua y comida para todas las criaturas Cercanas para un día.
- Curar heridas serias: Cura 3d8+3 PG a un objetivo Cercano.
- Neutralizar Veneno: Elimina /Inmuniza venenos de un objetivo Cercano – 10 minutos.
- Protección contra el mal: Los aliados Cercanos ganan 6 PA temporales contra criaturas malvadas – 10 minutos.

Nivel 5

- Comunión: La deidad del Clérigo contesta de manera honesta 3 preguntas – 10 minutos.
- Disipar el mal: Elimina un conjuro divino (malvado) Cercano.
- Dedo de Muerte: Escoge un objetivo Cercano y realiza una prueba de SAB, si la pasas, el objetivo está FdC.
- Plaga: Realiza una prueba de SAB por todos los objetivos Cercanos, pierden 2d8 PG durante los siguientes 1d6 turnos.
- Misión: Obliga a una criatura Cercana a obedecer una orden.
- Alzar muertos: Devuelve a un objetivo Cercano que haya muerto en los últimos 7 días a la vida si lo desea.

Nivel 6

- Animar objeto: Otorga a un objeto Cercano capacidad de movimiento y una inteligencia simple – 10 minutos.
- Barrera de espadas: Un muro cubre un área Cercana, SAB para atacar objetivos Inmediatos (3d8) – 10 minutos.
- Conjurar Elemental: Invoca un elemental con DG igual al nivel del conjurador – 1 hora.
- Encontrar senda: Se revela la ruta a una localización escogida – 1 hora.

- Hablar con Monstruos: Puedes entender y hablar con monstruos – 1 hora.
- Palabra de recuerdo: Otorga la capacidad de teleportarse de vuelta al lugar donde se lanza este conjuro – 1 año.

Nivel 7

- Sirviente espectral: Invoca a un sirviente para recuperar un objeto distante.
- Conjuro Astral: Proyecta un avatar del conjurador en un plano escogido – 1 hora.
- Controlar el clima: Controla el clima Cercano a todos los extremos – 10 minutos.
- Terremoto: Prueba de SAB por todas las criaturas Cercanas, por quien tengas éxito queda FdC.
- Palabra sagrada: Las criaturas Cercanas con menos de 5 DG mueren, las de 6-10 DG quedan paralizadas durante 1d4 turnos.
- Caminar por el viento: Convertirse en niebla, a voluntad – 1 día.
- Restaurar: Devuelve todos los niveles perdidos por drenaje de nivel de monstruos.

CONJUROS ARCANOS

Nivel 1

- Hechizar persona: Un objetivo Cercano obedece órdenes. Prueba SAB cada turno para ver si el efecto continúa.
- Detectar Magia: Todos lo Cercano que sea mágico brilla – 5 minutos.
- Luz: Crea una luz suave en un objeto o punto Cercano – 1 hora.
- Proyectil Mágico: Un objetivo Cercano, Lejano o Distante recibe 1d4 daño/nivel.
- Escudo: Gana 2 PA/ nivel.
- Sueño: Pon un “valor” de 4d6 DG de criaturas a dormir – 8 horas.

Nivel 2

- Oscuridad: Crea una oscuridad que cubre una área Cercana que bloquea todos los tipos de visión – 1 hora.
- Invisibilidad: Una criatura Cercana se vuelve invisible hasta que ataque o el conjuro sea disipado.
- Apertura: Abres una puerta o cerradura Cercana.
- Levitar: El conjurador flota hasta 2 metros (6 pies) del suelo – 10 minutos/nivel.
- Telaraña: Enmaraña una área Cercana, deteniendo el movimiento. Prueba SAB/ hora

Nivel 3

- Visión en la oscuridad: Te permite ver en completa oscuridad – 10 minutos/nivel.
- Disipar Magia: Elimina un conjuro Arcano Cercano.
- Bola de fuego: 1d6 criaturas Cercanas reciben 1d6/nivel daño.
- Leer Lenguajes/Magia: Lee todos los lenguajes y magia – 10 minutos.
- Boca mágica: Crea una boca ilusoria que repite una frase a todas las criaturas Cercanas.

Nivel 4

- Confusión: 2d6 objetivos Cercanos realizan inmediatamente una Tirada de Reacción.
- Puerta Dimensional: Teleporta un objetivo a una localización Distante.

- Polimorfismo propia /Otro: Transforma a una criatura para que tenga la apariencia de otra.
- Retirar maldición: Elimina una maldición de un objetivo Cercano.
- Muro de Fuego/Hielo: Un muro cubre un área Cercana, SAB para atacar a objetivos Inmediatos (3d6) – 10 minutos.
- Muro de Piedra/Hierro: Un muro cubre un área Cercana – 1 hora.

Nivel 5

- Animar muertos: Crea 2d4 Esqueletos/Zombis con DG/nivel, de cuerpos Cercanos.
- Nube mortal: Cualquiera con menos de 5 DG que la toque debe hacer una prueba de INT o quedar FdC – 1 hora.
- Conjurar Elemental: Crea un Elemental de un tipo escogido con 3d4 DG.
- Contactar con los Planos Superiores: Realiza 1 pregunta/nivel.
- Debilidad mental: Reduce la INT de un objetivo Cercano a 4 – 10 minutos/nivel.
- Telequinesia: Mueve objetos Cercanos – 1 hora.
- Teleportarse: Transporta a un objetivo Cercano a cualquier lugar conocido por el conjurador.

Nivel 6

- Campo Anti Magia: Crea una zona Cercana alrededor del lanzador bloqueando toda la magia
- Conjuero de Muerte: 2d8 objetivos Cercanos con 7 DG o menos mueren.
- Desintegrar: Una criatura u objeto Cercano o se convierten en polvo.
- Acechador invisible: Invoca un monstruo extra-dimensional para realizar una tarea.
- Piedra a carne: Convierte a un objetivo Cercano en piedra (o viceversa).

Nivel 7

- Deseo limitado: Cambia la realidad de una manera o tiempo limitada.
- Palabra poderosa, Matar: Un objetivo Cercano con 50 PG o menos muere y no puede ser resucitada.
- Conjuración de Demonios: Invoca un Demonio con 2 DG/nivel.
- Enjambre de Meteoros: Es el mismo efecto que conjurar una Bola de Fuego 4 veces.
- Detener el tiempo: El tiempo se detiene completamente en un área Cercana – 1d4+1 Momentos.

CRIATURAS	DG	ACCIONES Y HABILIDADES ESPECIALES
Berserker Humano	1	Desventaja en tiradas de defensa cuando ataca el Berserker.
Ciempies mortal	1	Mordisco (o) y una prueba de CON 'FdC' – solo tiene 1-2 pg.
Demonio de melena	1	2 Garras (1d2) + 1 Mordisco (1d4), mitad de daño de armas no mágicas
Escarabajo ígneo	1	Sus glándulas luminosas tienen un d8 de Dado de uso.
Goblin	1	Sólo tiene 1d6 pg.

CRIATURAS	DG	ACCIONES Y HABILIDADES ESPECIALES
Murciélago vampiro gigante	1	1d6 daño en el siguiente momento después del ataque.
Acechador de la carroña	2	Mordisco (1) + 6 Tentáculos (o) + prueba CON o quedar Paralizado.
Ghoul	2	2 Garras (1d3) + 1 Mordisco (1d4) + prueba CON o quedar Paralizado.
Hormiga gigante, Guerrera	2	Mordisco venenoso (1d6) + prueba CON o añade 2d6 daño al ataque.
Sanguijuela gigante	2	Drena un Nivel el momento después de infligir daño.
Doppelgänger	3	Cambia de forma en un momento, desventaja contra pruebas de magia.
Harpía	3	Canto – prueba de CAR o el PJ debe moverse para acercarse a ella.
Hombre-rata	3	No se puede obtener Ventaja cuando se intente sorprender a un hombre-rata.
Osgo	3	Todas las pruebas de DES se realizan con desventaja.
Sombra	3	Toque (1d4 y -1 FUE), solo golpeado por armas mágicas.
Tumulario	3	Solo puede ser golpeado por armas mágicas o de plata, drena 1 Nivel con impacto.
Cubo gelatinoso	4	Prueba de CON al ser tocado o queda Paralizado, inmune al frío y electricidad.
Gárgola	4	2 Garras (1d3) + 1 Mordisco (1d4) + 1 cuerno (1d6).
Hombre-lobo	4	Sólo las armas de plata pueden golpearlo.
Perro intermitente	4	Se teleporta a un punto Cercano una vez por combate.
Ogro	4	Otorga ventaja a todas las pruebas de CAR realizadas contra él.
Oso Grizzly	4	2 Garras (1d3) + si ambas golpean hacen +1d8 daño.
Cocatriz	5	Mordisco (1d3) y prueba de CON o Petrificado.
Oso lechuza	5	2 Garras (1d6) + 1 Mordisco (2d6) + abrazo por 2d8 si la tirada para golpear es 1-4.
Basilisco	6	CON test on eye contact o be petrified.
		Los ataques impiden la curación hasta que se lance un Curar Heridas,

CRIATURAS	DG	ACCIONES Y HABILIDADES ESPECIALES
Súcubo/Íncubo	6	2 Garras (1d3), Ventaja en pruebas mágicas, inmune a armas no mágicas, drenaje de nivel (-1) con un beso. Puede lanzar Hechizar Persona (conjuro) una vez por hora.
Banshee	7	Aullido – Prueba de CON o Paralizado durante 2d6 Momentos.
Djinni	7	Puede adoptar Forma Gaseosa, Crear Objetos, Crear Ilusiones, lanzar Invisibilidad (conjuro) como acción.
Espectro	8	Una persona muerta por un Espectro se convierte en Espectro en 1d6 minutos.
Quimera	8	2 Garras (1d3) + 2 cuernos de cabra (1d4) + 1 mordisco de león (2d4) + 1 mordisco de dragón (3d4) o aliento de fuego como un dragón (3d8).
Demonio, Balor	9	Espada (1d12+2) + látigo (O) prueba de DES o ser arrastrado a alcance Inmediato del Balor y quemarse por 3d6 de daño de fuego.
Demonio, Hezrou	9	2 Garras (1d3) + 1 Mordisco (2d8), Causa miedo (como Expulsar) o Oscuridad (conjuro) – una vez por combate.
Gigante de escarcha	10	Arroja grandes rocas o trozos de hielo.
Pudin negro	10	Los objetos de metal que lo toquen se funden en el siguiente momento.
Babosa gigante	12	Escupe ácido – d4+2 objetivos Cercanos (1d12) prueba de DES para 1/2 daño.
Golem de piedra	12	Sólo los conjuros que afecten a roca o piedra funcionan, las armas deben ser +2 o mejores para dañarlo.
Dragon	9 a 11	2 Garras (1d8) + Mordisco (1d10), aliento de fuego – d4+2 objetivos Cercanos (3d8) Puede lanzar 1d4 conjuros de nivel 1 + 1d2 conjuros de nivel 2.

EJEMPLO DE JUEGO

DM: Así que estáis en las alcantarillas, hasta la rodilla en mugre, es oscuro y al norte hay un rastrillo, ¿Qué queréis hacer?

Ladrón: ¿Está el rastrillo Cercano?

DM: Sí.

Ladrón: Me muevo hasta él, y con mi acción buscaré trampas.

Guerrero: Asumiendo que es seguro, quiero doblar las barras.

Hechicero: Y yo quiero lanzar Luz en mi vara.

DM: Ok, Ladrón, haz una prueba de Sabiduría con un d20 y sacando menos que tu puntuación de SAB – para buscar en el rastrillo trampas.

Ladrón: *tirada de dado* ¡Lo consigo!

DM: Estás convencido de que no hay nada de que pueda dañarte, Guerrero, ¿Aún quieres doblar las barras? Si es así, ¡haz una prueba por tu Fuerza!

Guerrero: *tirada de dado* ¡Está tirado!

DM: Genial, ahora Hechicero, lanzas Luz en tu vara. ¿Eso es un conjuro de nivel 1, verdad?

Hechicero: Si.

DM: Ok, bien, haz una prueba por tu Inteligencia y añade uno a tu tirada de 1d20, si fallas pierdes espacio de conjuro de nivel 1 por el resto del día.

Hechicero: *tirada de dado* Tengo que sacar por debajo, ¿no?

DM: Si, es así.

Hechicero: Maldición, he fallado.

DM: ¡Mala suerte! Más allá de las barras dobladas hay un oscuro túnel que se interna en las profundidades. ¿Qué es lo que queréis hacer?

Guerrero: ¿Explorar el túnel?

Ladrón: ¡De acuerdo! Iré delante de manera sigilosa.

Hechicero: ¡Y yo protegeré la retaguardia!

DM: Ok Ladrón, te mueves por la alcantarilla, aún Cercano a tus amigos, haz una prueba de Destreza para ver cuán silencioso eres – recuerda que tienes Ventaja en las pruebas cuando estás acechando, tira dos d20 y elige el resultado que prefieras.

Ladrón: *tirada de dado* a pesar de tirar dos dados, saco un 17 y un 19. ¿Cuáles son las probabilidades?

DM: Ouch. Estás haciendo demasiado ruido, un Ghoul que se escondía en la oscuridad cercana a ti surge y ¡ataca!

Ladrón: ¡Maldita sea!

DM: ¡Hora de la Iniciativa! Que todo el mundo haga una prueba por su Destreza, pasarla significa que actuáis antes que el Ghoul, fallarla significa que vais después. El Ladrón hace la prueba con Desventaja.

Guerrero: Yo voy antes.

Hechicero: Yo después.

DM: ¿Ladrón?

Ladrón: ¿Cuánto tiempo me llevaría hacerme otro personaje? Voy después.

Guerrero: Quiero correr por la alcantarilla y destrozar al Ghoul con mi espada ancha.

DM: Ok Guerrero, te mueves para estar Inmediato al Ghoul. Prueba por tu Fuerza para ver si lo golpeas, debes añadir +1 a la tirada, ya que el Ghoul es un oponente poderoso.

Guerrero: *tira el dado* ¡He sacado un 7! *tira de nuevo* Así que son 8PG de daño.

DM: ¡Gran golpe! Ahora es el turno del Ghoul. Ladrón haz una prueba de Destreza para intentar esquivar las Garras y Mordisco paralizantes del Ghoul. Recuerda el +1.

Ladrón: *tirada de dado* Ugh! 18.

DM: Oh dios. Sientes una dolorosa sensación que va entumeciendo tu cuerpo. Haz una prueba de Constitución, si fallas el Ghoul te paraliza.

Ladrón: *tirada de dado* ¿Añado el +1 también a esto?

DM: Si. Hechicero, ves que el Ladrón caerá rígido al suelo, ¿Qué haces?

Hechicero: Empiezo a retroceder lentamente.

Ladrón: ¡Te atrapare en tu siguiente vida, bastardo!