

COSAS ADICIONALES

(texto basado en The Black Hack Additional Things v1.0)
by
DAVID BLACK

Mi agradecimiento a

Es una suposición razonable que si estás leyendo esto es porque respaldaste el Kickstarter o compraste el PDF de RPG.now. Así que gracias. Gracias un montón. Puede sonar sarcástico, pero no lo es, realmente estoy agradecido. ¡Aquí tienes unas cuantas cosas extras para demostrarte cuanto aprecio el apoyo que le habéis dado a TBH! Oh, y si no apoyaste el Kickstarter o compraste el PDF supongo que lo has pirateado de alguna manera. Sinceramente, estoy muy halagado porque te hayas interesado por el juego.

Texto en castellano v0.1

Traducido por Rafael Pardo Macías

REGLAS ALTERNATIVAS

Cosas adicionales es una colección de reglas opcionales, notas, sugerencias y otras ideas que, por una razón u otra no fueron incluidas en el mini reglamento de *TBH*. Muchas por falta de espacio, otras por ser estúpidas –Os dejaré decidir cuáles a vosotros. Escoge cuales quieres incluir, si quieres, en tus partidas. Algunas han aparecido en mi blog, o en redes sociales – pero es bonito tenerlas todas de manera ordenada, ¿no?

CARGA

Las reglas existentes están diseñadas para ser un modo rápido de manejar el peso, además de la dificultad de transportar un montón de cosas. Si buscas un modo con mayor profundidad /complicación usa la siguiente modificación.

Cada objeto que pese 1 libra (0,5 kg) o más puede tener múltiples claves de la siguiente lista:

- **Frágil** – Objetos que son propensos a romperse o dañarse
- **Largo** – Objetos más largos de 5 pies (1,5 m) en cualquiera de sus dimensiones
- **Incómodo** – Cosas con formas raras o irregulares
- **Pesado** – Objetos que a pesar de su tamaño requieren de un esfuerzo para moverlo.
- **Difícil** - Objetos que son complicados de manejar o almacenar, por ejemplo cosas calientes o peligrosas.

Te darás cuenta que esta modificación va a lastrar a los jugadores un montón, ya que no todos disfrutan la logística de manejar el equipo. Si las empleas, plantéate añadir objetos que ignoren estas reglas, convirtiéndolo en más deseable. Por ejemplo Placas & Mallas siempre será Incómoda y pesada en mi partida – así que introduciré un conjunto fabricado de manera experta que no es Incómodo, y otro fabricado de manera maestra que no además tampoco es pesado – convirtiéndolo en un objeto súper deseable.

VARIANTE DE MAGIA

Este giro “narrativo” muy sencillo cambia de manera dramática la manera en que se obtienen y tratan los conjuros.

Cada conjuro es objeto único. De manera similar a un objeto mágico “con nombre” o una reliquia, solo puede existir una copia de cada conjuro. Puede ser robado, olvidado y descubierto de nuevo – pero

nunca puede haber más de una copia de ese conjuro (en un libro) en el mundo de juego. Un conjuro puede ser memorizado del libro de otra persona – y lanzado. El conjurador realiza una prueba por su INT como siempre, para ver si pierde la capacidad de lanzar un conjuro de ese nivel.

Estos cambios tienen un impacto enorme en como avanzan en poder los usuarios de magia – háblalo en profundidad con tus jugadores para evitar estropear su diversión.

LUZ Y PÁNICO

Mientras se exploran lugares subterráneos la luz es increíblemente importante. Si un personaje termina su turno en la oscuridad absoluta, debe realizar inmediatamente una prueba por su SAB. Si tiene éxito puede seguir actuando con normalidad, pero si falla entra en ¡Pánico!

Al comienzo de su turno debe tirar en la tabla de ¡Pánico! , y al final de su turno debe realizar una prueba de SAB para volver a actuar con normalidad. Debe seguir tirando hasta que tenga éxito en la prueba de SAB.

	PÁNICO!
1	Castaño de dientes - Realiza una prueba de SAB como acción gratuita para terminar el Pánico.
2	Quedarse de piedra - No puede moverse este turno.
3	Shock - No puede realizar acciones que necesiten el uso de las manos.
4	Pífia - El <i>jugador</i> debe realizar todo en este turno con los ojos cerrados.
5	La vida ante sus ojos - CON se reduce en 2.
6	Ataque al corazón - Queda Fuera de Combate

Creo que las reglas de ¡Pánico! Son una inclusión muy valiosa en cualquier escenario con dungeons – pero puede no ser del interés de todos, por lo que fueron eliminados por cuestión de espacio en el manual. Si no te gusta el sabor de “party game” del resultado de Pífia, considera cambiarlo por algo más aburrido.

GUERREROS DÉBILES

Realmente los Guerreros eran un poco más débiles, pero recibieron una 'mejora' en poder - basado en las respuestas dadas en el kickstarter. Para devolverlos a su estado anterior, ordena que cada objetivo que ataquen debe ser un objetivo mayor o igual de PG que el último.

Esto reduce en número de oportunidades para utilizar su habilidad especial y forzar de esparcir si daño. Un objetivo puede ser ataco dos veces, pero un objetivo adicional debe ser atacado dentro del ataque - esto enteramente 'al daño incrementado' para a los Guerreros de nivel alto para un objetivo.

BLOQUEANDO

Una vez por turno, cuando un PnJ se mueva a algún lugar **Cercano** , y al finalizar su movimiento terminaría **Inmediato** a un aliado – un personaje puede moverse y bloquear el camino al PnJ. El personaje *no* puede haber usado su movimiento en este turno. Esta acción evita que el PnJ se enfrente al aliado, aunque lo más seguro es que reciba el ataque del PnJ al que ha bloqueado.

En ocasiones disfruto usando miniaturas (cuando puedo enfrentarme cara a cara a un grupo ¡pobre de mí!) Así que en ocasiones siento bien permitir algunas acciones tácticas durante el combate – para aprovecharse de ese “aspecto de Wargames” que puede ser divertido en pequeñas dosis.

DINERO

TBH tiene por defecto un acercamiento de poco dinero, con monedas genéricas – permitiendo que los DM introduzcan su sello particular a la campaña. Pero si quieres puedes introducir este divertido giro – cuando los jugadores cojan dinero no reciben una cantidad concreta, en su lugar reciben dados (d6).

Pueden contabilizar las monedas tirando los dados, lo que lleva una acción (máximo 4 tiradas) y añade el total obtenido a las monedas que transportan.

Por cada DG que tiene una criatura, lleva un d6 de monedas. Así que un Rufián de nivel 4 llevará 4d6.

Esta es una distracción divertida, pero se eliminó del manual por falta de espacio – yo la empleo siempre. A algunos jugadores les gusta contra todo su dinero cuando lo encuentran; cuando es un puñado de monedas, digamos 3d6 – está bien. Pero todo lo que sea más de eso, les costará una acción de su turno (tienen que tenerlo en cuenta) – para hacerlo con precisión.

Si además quieres sorprender a tus jugadores y tienes tiempo y/o dinero, consigue tantos d6 como puedas y píntalos de dorado – úsalos para el tesoro – a los jugadores les encantará.

SUERTE

Cada personaje es creado con un punto de Suerte – pueden usarlo en cualquier momento y obtener la repetición de la tirada de cualquier dado, o crear un hecho en la historia que no implique beneficios mecánicos directos. La única manera de obtener más es mediante concesión por parte del DM – Yo se los doy a mis jugadores cuando la pifian realmente mal. Karma.

Ya tendrás claro si te gustan o no los sistemas de Suerte, y este no es una locura o innovador.

ÉXITO FALLIDO

Si un jugador falla una tirada y el DM lo sugiere, puede tratar el resultado de la acción como un éxito – pero aceptando un coste o penalización de la siguiente lista, escogido y adaptado a la narración por el DM.

COSTE DE ÉXITO
Tira un d10, este objeto en el inventario del jugador es destruido o se pierde.
“Desciende” el Dado de uso más bajo que tenga el personaje, si ya es un d4, el objeto se pierde.
Alguien Cercano (incluyendo al PJ) recibe 1d6 PG de daño.
Desventaja en una prueba futura a elección del DM.
+2 a la siguiente Tirada de Reacción que realice el DM.
Tiradas de 1 - 2 cuando se cuentan monedas son falsificaciones monedas falsas.
+1 la siguiente tirada de Fuera de Combate que haga el PJ.

A algunos les molesta esta opción, yo la empleo cuando me encuentro a un jugador que se centra en las historias o cuando me siento generoso y la situación es complicada – así que es útil tener unos cuantos ganchos preparados de antemano.

PARALIZADO

Algunos monstruos del manual básico pueden paralizar a los PJ. Mientras esté Paralizado un personaje no se puede mover, hablar, o realizar ninguna acción. Al comienzo de su turno un personaje puede realizar una prueba de CON, si tiene éxito no sigue Paralizado y puede continuar con el resto de su turno.

Eliminé esto de las reglas por cuestión de espacio, me parecía que un DM podría improvisar algo que implicase el “estado”, además de la ventaja de los Clérigos en las pruebas de CON. Puedes usar esta

misma aproximación para diseñar efectos dañinos, Veneno, Fuego, Locura, Ceguera etc. – sólo tienes que cambiar el atributo asociado.

ENCUENTROS ALEATORIOS

Un método alternativa para determinar si hay encuentros aleatorios es tirar un d4 cada vez que los jugadores hagan un ruido fuerte o permanezcan en una zona potencialmente peligrosa más de 5 **Minutos** (turnos). Un resultado de 1 indica que se produce a un encuentro aleatorio.

A no todo el mundo le gusta o recuerda realizar la tirada cada 15 Minutos, esto ofrece una aproximación mucho menos reglamentada - otorgándole al DM algo de control.

MORAL

Si la cantidad de oponentes enzarzados en combate con los jugadores disminuye en un 50%, estos quedan desmoralizados y deben realizar una nueva **Tirada de Reacción** para determinar su nueva actitud.

Si un personaje puede realizar una prueba con éxito de **CAR** los oponentes desmoralizados intentarán huir del combate tan rápido como sea posible. Si tienen un líder entre sus filas luchando a su lado, la prueba de **CAR** se realiza con **Desventaja**.

Esta es una regla con un sabor muy de “wargame”, que añade un elemento táctico interesante a los combates. Y recuerda que si la nueva tirada de reacción es favorable, aunque los PNJ estaban intentando matar a los jugadores un momento antes – ¡puede ser difícil imaginarse que ahora corran por sus vidas! Todo esto debe usarse como una guía, y que el DM emplee su “sentido común narrativo”.

HAMBRE Y RACIONES

Al comienzo de cada sesión, los personajes tiran el **Dado de uso** de sus raciones. Si son incapaces de comer y/o beber por cualquier razón, realizarán todas sus pruebas con **Desventaja** hasta que se alimenten.

Cuando consumen sus raciones, un personaje recupera 1 DG de **Puntos de Golpe**, pueden comer si la historia lo permite – pero sólo reciben el beneficio de curación una vez por sesión de juego.

Esta es sin duda una aproximación abstracta alas situaciones de hambre y malnutrición – tenla en cuenta si te olvidas siempre o prefieres obviar los “aspectos” aburridos de mantenerse con vida.

ENEMIGOS DÉBILES

Los enemigos que no tienen nombre no son más que sicarios* en realidad, y todo buen sicario debería morir con un impacto. Tan pronto como reciben 1 punto de daño están eliminados. Aun así otórgales DG como necesites para determinar cuánto daño causan con cada ataque.

Además si un jugador tiene la suerte de obtener un 1 en un ataque, la criatura con nombre muere de manera inmediata – preferiblemente de una manera visceral y especialmente sangrienta.

Esto hace que los personajes se sientan más poderosos. Probablemente acabaré usando monstruos aún más débiles, para recrear la escena del cortador de césped de Braindead.

NOTA del traductor: *Red Shirts en el original, de los tripulantes “prescindibles” de la serie Star Trek.*

'MEJORAR' ARMADURA

Si consideras que el actual sistema de armadura es demasiado débil, aquí tienes la primera de dos alternativas.

Los Puntos de Armadura (PA) reducen el daño con normalidad, pero no se gastan – así que el daño de cada ataque se reduce en los Puntos de Armadura. Cada pieza de armadura tiene ahora un Dado de uso – consulta la siguiente tabla.

TYPE	UD	PA
Acolchada	d4	1
Cuero	d6	2
Cota de Mallas	d8	3
Placas y Mallas	d10	4
Escudo Pequeño	d4	1
Escudo Grande	d4	2

Cuando termine un combate en el que se ha empleado una armadura para reducir el daño, se debe tirar su Dado de uso. Si el resultado es 1 o 2 el Dado de uso se reduce como siempre, y la armadura tendrá tantos PA como le corresponda a un tipo inferior. Así, por ejemplo. Una tirada de uso fallido para una cota hará que esta tenga 2 PA (como una de cuero).

Si el Dado de uso es un d4 y falla la tirada, se considera a la armadura destruida y debería ser eliminada del inventario del personaje. No obstante, la armadura puede repararse – tira su Dado de uso actual y multiplica el resultado por 10, este es el coste para mejorar Dado de uso al siguiente dado de la cadena.

ALCANZAR ARMAS

Cuando una criatura se mueve para situarse **Inmediato** a un PJ que tiene un arma larga, la tirada de defensa contra el primer ataque de la criatura se realiza con Ventaja.

MÁS ARMADURA

Si te gusta el Sistema de armadura del manual, pero te gustaría potenciarlo un poco, considera introducir los siguientes dos cambios que incrementan notablemente la capacidad de las Armaduras.

Dobra los Puntos de Armadura de todas y retira la necesidad de descansar una hora – haz que los Punto de armadura se regeneran al final de un combate. Así de simple..

El sistema de reglas de las armaduras busca un “sabor” duro y realista donde la armadura es literalmente la diferencia entre la vida y la muerte, el tipo de encuentros en los que un puñado de PG significa seguir adelante o tener que tirar en la tabla de Fuera de combate – Siguiendo la despiadada naturaleza de que los jugadores tengan que tomar decisiones del estilo OSR.

Piensa además que una criatura de 1 DG sólo causa d4 (2) puntos de daño, ¿así que cómo dañará a un héroe que lleve Mallas o Placas? Esto funciona bien si la armadura progresa en calidad al mismo tiempo que los Monstruos y los niveles lo hacen dificultad. No obstante, si unos personajes de bajo nivel llevan armaduras potentes, el DM tendrá dificultades en ofrecerles encuentros y retos verdaderamente desafiantes, ya que ignorarán la mayor partes, si no el total del daño procedente de amenazas de bajo nivel.

ARMADURA ORIGINAL

El concepto tradicional (**NOTA**) de bonificaciones ascendientes a la Clase de Armadura aún puede usarse con *The Black Hack*. Los ataques se siguen realizando tirando por debajo de los atributos (como FUE and DES), no obstante el modificador a la CA del objetivo se añade a la tirada.

Por ejemplo en los sistemas ascendientes de CA el Cuero normalmente añade +2 a una base de 10 (dándote una CA 12) – con TBH realizarías la prueba de atributo para ver si golpeas o evitas ser

alcanzado, y añadirías +2 a la tirada. La manera rápida de leer la CA de otras fuentes existentes es usar el último dígito como una bonificación.

Esto es una interpretación más sencilla y directa de las reglas originales y puede resultar extraño que no se usara, no obstante uno de los principales objetivos de diseño de The Black Hack era eliminar por completo los “modificadores repetitivos a las tiradas de dados”, lo que creo que prácticamente he conseguido- si no te importa usar pequeñas operaciones aritméticas – esta puede ser la opción perfecta para los puristas de las reglas.

NOTA del Traductor: *Por concepto original entiendo el de las ediciones más modernas del “juego de rol más antiguo del mundo”. En sus primeras ediciones la armadura era descendiente y su modificador restaba en lugar de sumar. Desconozco si es un error del autor al referirse así al sistema de armaduras ascendiente.*

FAQ

¿Cuántas veces puedes moverte normalmente en un turno?

Asumiendo que no te han lanzado ningún conjuro o algún extraño poder – 2 si no realizas tu acción. Esto significa que puede situarte en un punto lejano.

¿Por qué la tirada tiene que ser para sacar menos? ¿Porqué no para sacar el mismo valor o por encima?

Para que aunque tengas un valor de 20 en un atributo siempre haya una posibilidad de fallo.

¿Cómo funciona la armadura?

Puedes usar tu armadura para absorber daño, cuando esta haya absorbido su máximo valor, comienzas a perder PG. Sólo cuando hayas descansado una hora recuperarás tus **Puntos de Armaduras**. Así que por ejemplo, Placas y mallas es una forma de tener 8 PG temporales.

¿Cuántos conjuros nuevos pueden ser añadidos a un libro de conjuros cuando se sube de nivel?

Los jugadores de mis partidas tienen que buscar de manera activa los conjuros - pero deberías adaptarte a las preferencias de todos los jugadores de tu mesa. En caso de duda, podéis votarlo.

Si un PJ invoca una criatura, y quiero que sea el jugador el encargado de las tiradas de ataque y/o defensa de la criatura, ¿debería usar los atributos del PJ, o debería tener sus propias estadísticas y DG?

Yo personalmente haría que el PJ usase para la prueba su atributo relevante – especialmente para criaturas invocadas de “usar y tirar”. Si la criatura va a ser un miembro constante del grupo (como la pantera mascota de cierto elfo oscuro), le proporcionaría sus DG y una capacidad especial que encaje con la narrativa.

¿Qué tengo que hacer para resolver la situación X?

Pide al jugador que haga una prueba de característica para ver si X sucede o no, o si consideras que ese hecho sea exagerar – X debería entonces suceder. Toma como ejemplos oponentes poderosos y niveles para desafíos y situaciones.

¿No hay arcos o armas a una mano en la lista de equipamiento?

Si, error mío. Los arcos deberían costar lo mismo que las armas a dos manos. Las armas de 1 mano debería ser la mitad de eso.

¿Hasta que distancia puede disparar un arco?

Las reglas indican que los ataques a distancia contra objetivos Inmediatos tienen Desventaja. Así que como no hay una regla expresa pueden disparar a objetivos Distantes, aunque yo también diría que con Desventaja.

¿Por qué has renombrado los Turnos y Asaltos?

Me gusta el acercamiento conversacional que me da usar términos como Ventaja, Desventaja, Cercano, Inmediato etc. Así que decir a un jugador “¿Que es lo que haces en este Momento?” durante un combate tiene sentido. Y preguntar a un jugador que hace en ese Minuto mientras explora, funciona. Puedes ser tan abstracto o específico cómo prefieras. 6 Momentos, 10 Minutos o sólo Momentos y Minutos. Lo que más te guste.

¿No hay ninguna guía para el uso de Ventaja y Desventaja?

No, no forma parte de la naturaleza de The Black Hack dar reglas exhaustivas para todo. El DM debería desarrollar su propia guía de uso.

¿No hay manera de hacer que un combate se mecánicamente más interesante aparte de la Ventaja/Desventaja?

Si, hay un montón, pero no encajarían en la visión del juego. 20 páginas tamaño A5 es para algo muy ligero. Siguiendo la tradición de “hazlo tu mismo” de la comunidad, animo al DM a que amplíe el juego en de la manera que se adapte a sus preferencias a la de su mesa de juego.

¿Por qué hay cuatro bandas de alcance?

Porque quizás querías saber cuán lejos está algo.

Las reglas son difusas ¿por qué?

The Black Hack asume que ya sabes cómo jugar al rol. Si no sabes como y acabas de descubrir TBH – por favor, mándame un correo electrónico para conocer como lo has encontrado.

DOCUMENTO VIVO

Iré ampliando este documento a lo largo del tiempo, cuando me sea posible. El número de versión se actualizará en la portada.

Para más material de The Black Hack visita el siempre memorable :

<http://dngnsndrgns.blogspot.co.uk/>