

DUNGEON HACK GUÍA DEL JUGADOR DE YLAT

FREE
RPG
DAY

2019



EL NAFRAGIO

GUÍA DEL JUGADOR DE YLAT

DUNGEON HACK



EL NAUFRAGIO

ÍNDICE

CLASES DE PERSONAJE	5
Bárbaro.....	6
Bardo.....	8
Belisario.....	12
Brujo.....	14
Cazador.....	18
Celador.....	20
Chamán.....	24
Diletante.....	26
Hechicero.....	30
Oráculo.....	32
Paladín.....	36
Vampiro.....	38
Permutaciones de clase.....	42
ESPECIES JUGABLES	43
Funcionamiento de las razas.....	43
Otras especies.....	49
Permutaciones raciales.....	50
MANIOBRAS DE COMBATE	51
Técnicas de batalla.....	53
LIBRO DE HECHIZOS	57
LISTAS DE CONJUROS	65
CANCIONES MÁGICAS	70
Sencillas.....	70
Intrincadas.....	71
Maestras.....	71
Míticas.....	72
Bailes y danzas.....	72
COMPAÑEROS ANIMALES	73
FLECHERÍA ARCANA	74

PODERES VAMPÍRICOS	76
EQUIPO Y OBJETOS	79
Focos de conjuro	79
Protecciones para la cabeza	79
Armas arrojadizas	80
Reliquias familiares	81
MARAVILLAS ZURARI	83
Armas	83
Armaduras	85
Joyería	87
Rarezas y curiosidades	88
BÓVEDA DE FUEGOSOMBRÍO	89
Tesoros del Circo Labrice	89
Laboratorio de Notorius	90
El Solomillo Regente	92
Reliquias del Valle de Inistia	93
EPÍLOGO	94
Lista de recursos	98
LICENCIA	100

Guía del jugador de Ylat v.1.2

Redacción y maquetación: Adrián Diego «Starkvind».

Corrección: Cristina Borrego «Denebia».

Con la colaboración de: Jesús del Arco «Capitán Mordigan», Alberto Méndez «Tungsteno Ninja», Borja Garrido «Kaze» y José Antonio Diego «Nightmare».

Todas las imágenes pertenecen al *Dominio Público* y han sido extraídas de los sitios **Old Book Illustrations** y **Public Domain Vectors**.

Encontrarás el listado completo de ilustraciones al final de este manual.

Dungeon Hack es obra de **Carlos Julián del Cerro** y de **YipiKaYei!!** (<https://yipikayei.com>). Esto no es un producto oficial, es un homenaje a su trabajo.

Publicado en junio de 2019 - <https://naufragio.net/dungeon-hack/>

INTRODUCCIÓN

¿Hola? ¿Estás ahí?

Sí, me refiero a ti, lector despistado.

No sé que haces aquí, perdiendo el tiempo en repasar esta «introducción». Te aguarda la apasionante lectura de este interesante volumen, repleto de fantasía y hazañas roleras. Pasa la página y empieza a sumergirte en una guía de inspiración e imaginación, destinada a que tú, y tus amigos, podáis entreteneros, jugando en el fastuoso universo de **Ylat**.

No esperes más.

¿Cómo? ¿Sigues ahí?

Bueno, entonces no me quedará más remedio que distraerte, estimado compañero.

Cuando el año pasado la editorial madrileña **Yipikaye** lanzó al mercado el juego de rol **Dungeon Hack**, la referencia más OSR de su catálogo, los aficionados pronto cogieron el testigo creativo, haciendo suyas las reglas y sugerencias del manual, para ofrecer su propia versión del reglamento.

Enseguida surgieron nuevas clases de personajes, nuevos enemigos a los que enfrentarse y, por supuesto, grandes aventuras para ofrecer a los jugadores.

De ese impulso “*Do It Yourself*” («hazlo tú mismo»), los compañeros del vasto océano creativo que es **El Naufragio**, nos traen este variado compendio de clases, magia, especies y objetos, en el que se destilan maravillosos retazos de su ambientación más personal.

Advertiros, no obstante, que nada de lo presentado en este texto se plantea de una forma rígida, atada a las convenciones de un mundo fantástico. Los autores han pretendido que puedas trasladar cada coma vertida en el libro directamente a tu campaña de juego.

Prevalece, por encima de todo, la libertad que nos impulsa a seguir imaginando, garantizando nuestra propia diversión.

Seguro que, cuando los personajes se encuentren con un nuevo camarada en el grupo y quizás se trate de un legendario vampiro, se acordarán del **Día del Rol Gratis** en el que **Maurick** y **Denebia** liberaron esta **Guía del jugador de Ylat**.

Así que no seas rancio y agradece, en correos electrónicos, redes sociales, mensajes privados o en las cartas al director de tu periódico local, la enorme labor que han llevado a cabo estos dos estupendos compañeros.

La comunidad rolera se forja con el esfuerzo de apasionados aficionados como ellos y es un verdadero placer poder dedicar unas palabras que valoren su desinteresado trabajo.

¡Muchas gracias por todo, aventureros errantes!

Jesús del Arco “Capitán Mordigan”

CLASES DE PERSONAJE

En este Capítulo presentamos doce clases nuevas basadas en arquetipos de la fantasía heroica o en aquellas que aparecen en el juego de rol más grande del mundo.

El Árbitro debe tener en cuenta que, aunque el funcionamiento mecánico de estas clases sea similar, el trasfondo de las mismas se puede cubrir mediante otra clase del manual básico.

Si se busca una experiencia más cercana a la idea inicial del autor de Dungeon Hack, no aconsejamos utilizar estas clases, ya sea bien por exceso o carencia de conjuros, falta de habilidades para causar daño o para sobrevivir en las Tierras Salvajes.

El siguiente listado indica de qué clase original puede derivar la nueva clase. En caso de que el Árbitro lo considere necesario, un personaje de una clase del manual básico puede convertirse en una de las nuevas clases y viceversa.

CLÉRIGO

- ◆ Chamán
- ◆ Oráculo

GUERRERO

- ◆ Bárbaro
- ◆ Belisario
- ◆ Paladín

LADRÓN

- ◆ Bardo
- ◆ Cazador

MAGO

- ◆ Brujo
- ◆ Celador
- ◆ Hechicero



El diletante y el vampiro son una excepción, ya que no están inspiradas en ninguna de las otras clases. Sin embargo, debido al trasfondo específico que requiere un personaje de estas clases, el Árbitro puede vetar su elección sin mayor problema.

BÁRBARO

Vienes de tierras indómitas en la que la ley del más fuerte es lo único que se conoce. Has pasado tu infancia luchando para sobrevivir y tus vivencias hacen que la civilización te sea extraña e incomprensible. Has aprendido a matar antes que a hablar, lo que hace de tu pragmatismo una filosofía chocante para los urbanitas.

Los tejemanejes de la gran ciudad te levantan un insoportable dolor de cabeza, pero no echas de menos la vida en las estepas heladas o páramos desérticos de los que provienes. Prefieres celebrar los logros inmediatos, regodearte en la gloria de un buen combate y acabar con aquellos que amenazan lo tuyo. A pesar de tu rudeza, tus aliados te aprecian, y tú a ellos, siempre y cuando respeten tu particular código de honor.



NOMBRE

Escoge uno de tu elección o alguno de los siguientes:

◆ **Femenino:** Anya, Bertha, Helga, Sashka, Valeria o Zuri.

◆ **Masculino:** Aethe, Frothak, Morgulf, Vavfir, Skörn o Thaddeus.

ALINEAMIENTO

Escoge un alineamiento. Dicho alineamiento sugiere una forma de actuación habitual para tu personaje:

◆ **Legal.** Te debes a tu tribu y su cacique, quien es un ejemplo para ti.

◆ **Neutral.** Eres un alma libre que no le debe nada a nadie. Toma lo que necesites cuando lo necesites.

◆ **Caótico.** ¡Aplasta a tus enemigos, destroza lo que es suyo y deléitate con el lamento de sus familias!

COMPETENCIAS

Puedes llevar cualquier arma cuerpo a cuerpo, arcos cortos, cerbatanas y hondas, además de armaduras hasta el cuero tachonado. Puedes equipar escudos pequeños y medianos.

RASGOS

Característica preferida: elige entre Fuerza, Destreza o Constitución.

Energía: 4 al primer nivel, 5 a partir del décimo.

Salud: 12 puntos al primer nivel y +1d12 cada nivel adicional hasta el noveno. A partir de ahí, cada vez que subas de nivel obtienes 3 puntos de salud.

VENTAJAS

- ◆ Tiradas de **Fuerza** para romper objetos.
- ◆ Tiradas de **Sabiduría** para detectar trampas o peligros.
- ◆ Tiradas de **Caza** en las Tierras Salvajes.

BRUTALIDAD

Cuando falles una tirada de Fuerza para causar daño a una criatura, puedes destruir completamente el arma que estés blandiendo —sin importar su condición— para causar daño con ella automáticamente. Puedes declarar el uso de esta habilidad justo después de fallar.

PODERÍO SALVAJE

Obtienes +1 a la Efectividad de cualquier arma cuerpo a cuerpo a dos manos que utilices para atacar.

RABIA PRIMIGENIA

Puedes enrabiarte durante tantos asaltos como 1 + tu nivel.

Cuando estás rabioso, obtienes Ventaja en las tiradas de ataque cuerpo a cuerpo, causas 1d4 de daño cuerpo a cuerpo adicional y tienes Desventaja para esquivar ataques a distancia y resistir efectos de conjuros.

Este daño usa la Efectividad de tu arma y aumenta a d6 a partir del sexto nivel, a d8 a partir del duodécimo nivel, a d10 a partir del decimotercero nivel y a d12 a partir del vigésimo cuarto nivel.

Eres capaz de rabiar una vez al día; no obstante, puedes gastar puntos de energía para enfurecerte más veces.

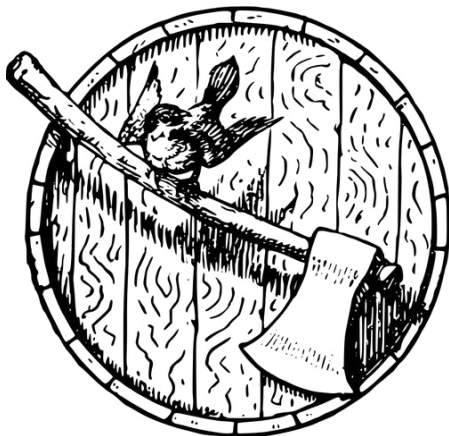
SENDAS

Cuando alcances el **noveno nivel** puedes elegir entre la Senda del Errante y la Senda del Rey.

En el caso de escoger la primera senda, te convertirás en un **Nómada**, un viajero que vaga por las Tierras Salvajes en busca de oponentes cada vez más fuertes.

Si escoges la Senda del Rey te convertirás en un **Cacique** y desarrollarás un dominio en las Tierras Salvajes: una fortaleza. Levantarás un bastión insigne para los tuyos.

Los requisitos y reglas que debes seguir para desarrollar tu dominio son similares a la fortaleza de los guerreros, que puedes encontrar en el **Capítulo 6** del manual de Dungeon Hack Edición Básica o en la **Página 64** de la Edición Deluxe.



BARDO

Eres un aventurero que ha entrado en comunión con la urdimbre mágica a través de las canciones y tu música. Viajas de un lugar a otro, registrando historias y sagas legendarias para aumentar tu repertorio de conocimientos, dejando huella en cada población que visitas.

A pesar de la desconfianza que despiertas allá por dónde vas, la presencia de un bardo es agradecida por los ciudadanos comunes, pues cualquier mortal aprecia una buena actuación o una tonada sobre las hazañas de un héroe.

Gracias a tu talento místico eres capaz de elaborar sortilegios a través de tu arte, que no dudas en emplear para adornar el espectáculo.

Al ser un viajero, reúnes un montón de conocimientos interesantes que te ayudan a sobrevivir durante las largas caminatas. Tus habilidades de combate son famosas, demostrando que eres un combatiente ducho sin miedo a los duelos.



NOMBRE

Escoge uno de tu elección o alguno de los siguientes:

◆ **Femenino:** Ariana, Bimba, Fiorella, Germanotta, Modestia o Soshana.

◆ **Masculino:** Alhigas, Dreyfus, Jaafan, Marius, Nerón o Uriel.

ALINEAMIENTO

Escoge un alineamiento. Dicho alineamiento sugiere una forma de actuación habitual para tu personaje:

◆ **Legal.** La tradición es un tesoro y debes reunir cantares, gestas e historias para que puedan conservarse a través del tiempo.

◆ **Neutral.** Eres un alma libre que visita cada rincón del mundo sin responsabilidad alguna.

◆ **Caótico.** ¡Bailad, bailad malditos! ¡Mi bolero hace vibrar la tierra y mi serenata llorar al cielo!

COMPETENCIAS

Puedes llevar cualquier arma ligera, bastones, espadas largas y roperas, jabinas, látigos y cualquier arma a distancia. Te puedes poner armaduras acolchadas, armaduras de cuero, armaduras de cuero tachonado y cotas de anillas.

RASGOS

Característica preferida: Carisma.

Energía: 4 al primer nivel, 5 a partir del décimo.

Salud: 6 puntos al primer nivel y +1d6 cada nivel adicional hasta el noveno. A partir de ahí, cada vez que subas de nivel obtienes 1 punto de salud.

VENTAJAS

- ◆ Tiradas de **Destreza** para evitar el daño por trampas.
- ◆ Tiradas de **Carisma** para resistir el encantamiento.

ARGUCIAS DE BARDO

Has aprendido un par de trucos arcanos de bajo nivel durante tus viajes. Elige dos conjuros de la siguiente lista: *Burla cruel*, *Mano de mago*, *Leer magia*, *Luz o Remendar*.

Puedes lanzar cualquiera de estos dos tantas veces al día como puntos de energía tengas cuando te despiertas. El nivel aplicado para los efectos de estos conjuros será 1 y la característica será Carisma.

CULTURA DEL VIAJERO

Una vez al día, cuando debas realizar una tirada de Característica relacionada con conocer un dato, buscar en un lugar, conocer a alguien o interrogar a un individuo, puedes declarar que algo sabías de ello y obtener un +2 a esa tirada (bajo aprobación del Árbitro).

ENTUSIASMO

Inspiras, ya sea mediante unas palabras de ánimo, un chascarrillo divertido o un grito de esperanza, a un objetivo ubicado a 60 pies (18 metros) o menos de ti, otorgándole un **Dado de entusiasmo** durante tantos asaltos como tu Nivel.

Debes gastar un punto de energía para activar este efecto; solo puedes otorgar un **Dado de entusiasmo** a un único objetivo y éste solo puede beneficiarse de un único **Dado de entusiasmo**.

Si le das el **Dado de entusiasmo** a otro objetivo, el primero lo pierde irremediablemente.

El objetivo puede usar el **Dado de entusiasmo** para sumar el resultado de la tirada a una tirada de Característica. Una vez utilizado el **Dado de entusiasmo**, se consume.

MELODÍAS MÁGICAS

Conoces el secreto de grabar sutiles notas arcanas en las fibras de la urdimbre mágica, generando efectos increíbles usando tu música. Encontrarás las reglas para tocar canciones más adelante en este documento. En la Tabla de progreso del bardo puedes ver cuantas canciones distintas conoces.

SENDAS

Cuando alcances el noveno nivel puedes elegir entre la Senda del Errante y la Senda del Rey.

En el caso de escoger la primera senda, te convertirás en un **Trovador** y viajarás de ciudad en ciudad cantando y dando espectáculo a tus fieles espectadores.

Si escoges la Senda del Rey te convertirás en un **Maestro** —o **Maestra**— de los **acordes** y desarrollarás un dominio: un colegio de bardos. Tus esfuerzos como juglar y artista han sido recompensados y crees que es el momento de transmitir tus composiciones a nueva sangre.

Los requisitos y reglas que debes seguir para desarrollar tu dominio son similares a la guarida oculta de los ladrones, que puedes encontrar en el **Capítulo 6** del manual de Dungeon Hack Edición Básica o en la **Página 64** de la Edición Deluxe.

PROGRESO DEL BÁRBARO

Nivel	Experiencia necesaria	Rabia primigenia
1	0	d4
2	2.000	d4
3	4.000	d4
4	8.000	d4
5	16.000	d4
6	32.000	d6
7	64.000	d6
8	120.000	d6
9	240.000	d6
10	360.000	d6
11	480.000	d6
12	600.000	d8
13	720.000	d8
14	840.000	d8
15	960.000	d8
16	1.080.000	d8
17	1.200.000	d8
18	1.320.000	d10
19	1.440.000	d10
20	1.560.000	d10
21	1.680.000	d10
22	1.800.000	d10
23	1.920.000	d10
24	2.040.000	d12
25	2.160.000	d12
26	2.280.000	d12
27	2.400.000	d12
28	2.520.000	d12
29	2.640.000	d12
30	2.760.000	d12
31	2.880.000	d12
32	3.000.000	d12
33	3.120.000	d12
34	3.240.000	d12
35	3.360.000	d12
36	3.480.000	d12

PROGRESO DEL BARDO

Nivel	Experiencia necesaria	Dado de Entusiasmo	Canciones			
			Sencillas	Intricadas	Maestras	Míticas
1	0	d4	1	-	-	-
2	1.500	d4	1	-	-	-
3	3.000	d4	2	-	-	-
4	6.000	d4	2	-	-	-
5	12.000	d4	2	1	-	-
6	25.000	d4	2	1	-	-
7	50.000	d4	3	1	-	-
8	100.000	d4	3	1	-	-
9	200.000	d4	3	2	-	-
10	300.000	d4	3	2	-	-
11	400.000	d6	3	2	1	-
12	500.000	d6	3	2	1	-
13	600.000	d6	3	3	1	-
14	700.000	d6	3	3	1	-
15	800.000	d6	4	3	1	-
16	900.000	d6	4	3	1	-
17	1.000.000	d6	4	3	2	-
18	1.100.000	d6	4	3	2	-
19	1.200.000	d6	4	4	2	-
20	1.300.000	d6	4	4	2	-
21	1.400.000	d8	4	4	2	1
22	1.500.000	d8	4	4	2	1
23	1.600.000	d8	4	4	3	1
24	1.700.000	d8	4	4	3	1
25	1.800.000	d8	4	4	3	2
26	1.900.000	d8	4	4	3	2
27	2.000.000	d8	4	4	4	2
28	2.100.000	d8	4	4	4	2
29	2.200.000	d8	4	4	4	3
30	2.300.000	d8	4	4	4	3
31	2.400.000	d10	4	4	4	3
32	2.500.000	d10	4	4	4	3
33	2.600.000	d10	4	4	4	4
34	2.700.000	d10	4	4	4	4
35	2.800.000	d10	4	4	4	4
36	2.900.000	d10	4	4	4	4

BELISARIO

Desde que tienes uso de razón has tenido que tomar decisiones que otros ni siquiera se atrevieron a tomar. Eres un maestro del campo de batalla, no el mejor combatiente pero sí el que tiene la sangre fría para saber cuando tirar la toalla y cuando atacar con todas sus fuerzas.

Probablemente tengas entrenamiento militar: quizás has sido miembro de la milicia de tu aldea o has nacido en una familia dedicada al cuerpo. Sin importar qué, tú sabes que la guerra es tu elemento natural.

Sabes lo que tienes que hacer cuando agarras con fuerza tu escudo y tu estandarte: guiar a tu compañía hasta la victoria, dirigiendo con sabiduría y temple cuando las horas aciagas llegan. Tus bramidos resuenan por todo el campo de batalla. Eres el señor de la guerra, un belisario.



NOMBRE

Escoge uno de tu elección o alguno de los siguientes:

◆ **Femenino:** Brienne, Ceres, Terra, Martina, Nèrra o Xenobia.

◆ **Masculino:** Arcturus, Cócito, Ebenezer, Locke, Ichabod o Tormund.

ALINEAMIENTO

Escoge un alineamiento. Dicho alineamiento sugiere una forma de actuación habitual para tu personaje:

◆ **Legal.** El honor lo es todo en un combate y quien actúe de forma indecorosa debe ser ejecutado limpiamente.

◆ **Neutral.** La guerra es guerra sin importar la procedencia, la posición y el motivo.

◆ **Caótico.** Todo lo que importa en un enfrentamiento es ganar. Mejor humillando al rival y escuchando el lamento de sus familiares.

COMPETENCIAS

Puedes llevar cualquier arma existente y armadura hasta la cota de mallas. También puedes equiparte escudos pequeños y medios.

RASGOS

Característica preferida: elige entre Fuerza, Inteligencia o Carisma.

Energía: 4 al primer nivel, 5 a partir del décimo.

Salud: 8 puntos al primer nivel y +1d8 cada nivel adicional hasta el noveno. A partir de ahí, cada vez que subas de nivel obtienes 2 puntos de salud.

VENTAJAS

- ◆ Tiradas de **Inteligencia** para reconocer puntos débiles en tus enemigos.
- ◆ Tiradas de **Carisma** para asegurar y/o reforzar la lealtad de tus seguidores.
- ◆ Tiradas de **Iniciativa** del grupo en combates en los que participes activamente como líder.

PRESENCIA INTIMIDANTE

Cuando una unidad aliada falle un chequeo de Moral o una unidad enemiga supere un chequeo de Moral, puedes gastar un punto de energía para cambiar el resultado a uno favorable para tu equipo.

ÓRDENES DE BATALLA

Mientras tus aliados y tú estáis enfrascados en un combate puedes espetar órdenes concretas para reubicar a unidades aliadas, animar a un compañero herido o ejecutar un ataque conjunto.

Para ello, el objetivo de tus órdenes debe estar a 60 pies (18 metros) o menos de ti, ser capaz de entender lo que le estás diciendo y querer obedecer tus instrucciones.

Para activar las **Órdenes de batalla** puedes superar una prueba de Carisma o gastar un punto de energía; cualquiera de la dos opciones es válida, pero debes declararla antes de tirar o gastar. Dar órdenes consume por completo tu acción ese asalto y su beneficio se agota al siguiente.

- ◆ **¡Ataca!** El objetivo realiza un ataque cuerpo a cuerpo contra el objetivo más cercano con un +1 a la tirada de ataque. Esta bonificación aumenta en +1 a los niveles undécimo, vigésimo primero y trigésimo primero, hasta un total de +4.

◆ **¡Ten cuidado!** El objetivo obtiene +1 a la Efectividad de su armadura para la próxima tirada de Absorción.

◆ **¡Por aquí!** El objetivo se mueve hacia un punto que tú designes y pueda llegar usando su movimiento.

◆ **¡Vuelve en ti!** El objetivo realiza una tirada de reacción para librarse de un efecto nocivo que le esté afectando en ese momento.

◆ **¡Aguanta!** El objetivo realiza una tirada de Constitución: si la supera, obtiene 1d4 puntos de salud temporales que se desvanecerán en 2 asaltos. El dado empleado aumenta a d6 a partir del undécimo nivel, a d8 a partir del vigésimo primer nivel y a d10 a partir del trigésimo primer nivel.

SENDAS

Cuando alcances el octavo nivel te convertirás en un **Comandante** al cargo de un ejército de combatientes fieles a tu causa.

Podrás encontrar un lugar dónde vivir si ofreces tus servicios como señor de la guerra o puedes dedicarte a viajar a lo largo y ancho de las tierras, vendiéndote al mejor postor y actuando como una fuerza cambiante en la política de las naciones por las que pases.

Aunque si deseas establecerte en un dominio, podrás obtener una **Fortaleza** si dispones del tiempo y los recursos necesarios. Debido a tus habilidades, probablemente se convierta en una academia militar de renombre si pones de tu parte.

Los requisitos y reglas que debes seguir para desarrollar tu dominio las puedes encontrar en el **Capítulo 6** del manual de *Dungeon Hack Edición Básica* o en la **Página 64** de la *Edición Deluxe*.

BRUJO

Has vendido tu alma a una entidad preternatural para obtener dominio sobre las artes oscuras. Mientras que otros estudiantes de lo arcano deben estudiar enormes tomos y practicar durante décadas, tú has tomado un atajo, condenando tu espíritu a un más que probable tormento eterno.

Firmaste un pacto de sangre con tu patrón y debes cumplir con lo que has prometido; a cambio de sus dones se te exigirán sacrificios y actos abominables. Pero conoces tu lugar: eres un brujo, un intruso de la magia.



NOMBRE

Escoge uno de tu elección o alguno de los siguientes:

◆ **Femenino:** Angélica, Circe, Jalis, Locasta, Morgana o Rita.

◆ **Masculino:** Alastor, Belegur, Fabián, Gwyon, Raymond o Teseo.

ALINEAMIENTO

Escoge un alineamiento. Dicho alineamiento sugiere una forma de actuación habitual para tu personaje:

◆ **Legal.** El pacto lo es todo para ti. Cumples sin rechistar los deseos y órdenes de tu patrón.

◆ **Neutral.** Necesitas el poder, pero sabes hallar los huecos legales del pacto.

◆ **Caótico.** Tu patrón no es más que el medio para un fin: si cede sus poderes por un precio, es que te necesita. Y sin ti, no es nada.

COMPETENCIAS

Puedes llevar cualquier arma ligera, bastones, espadas largas, espadas roperas, látigos, guadañas, cerbatanas y hondas; y te puedes equipar armaduras acolchadas y armaduras de cuero.

RASGOS

Característica preferida: elige entre Constitución o Carisma.

Energía: 2 al primer nivel, 3 a partir del décimo.

Salud: 6 puntos al primer nivel y +1d6 cada nivel adicional hasta el noveno. A partir de ahí, cada vez que subas de nivel obtienes 1 punto de salud.

VENTAJAS

- ◆ Tiradas de **Constitución** para resistir enfermedades.
- ◆ Tiradas de **Inteligencia** para descifrar conjuros o rituales mágicos.

LANZAMIENTO DE CONJUROS

Tu patrón te ha concedido la capacidad de lanzar conjuros. Comienzas con dos conjuros de nivel 1 y aprendes uno nuevo cada nivel.

No puedes aprender nuevos conjuros ni necesitas memorizarlos: tu patrón te ha hecho entrega de puntos de brujería, que consumes para lanzar conjuros. Recuperas todos tus puntos tras descansar adecuadamente durante ocho horas.

En la Tabla de progreso del brujo puedes ver cuántos puntos tienes y el nivel máximo de conjuro que puedes lanzar al día. Tus atributos para las tiradas de conjuros considerados de **Mago** es Constitución, mientras que para las tiradas de conjuros considerados de **Clérigo** es Carisma.

ESBIRRO FAMILIAR

Además de tus poderes arcanos, tu patrón te ha otorgado una criatura mágica que actúa como tu secuaz. Elige qué tipo de ser es, como un diablillo, una mota de tierra y viento o un hada sombría para que el Árbitro pueda interpretarlo como un personaje más de tu historia.

Tu familiar es capaz de flotar a voluntad, tiene la mitad de salud máxima que tú y se puede mover libremente o a tus órdenes en tu asalto. Durante el combate, puedes gastar un punto de energía para

lanzar un conjuro desde la ubicación en la que se encuentra tu familiar en lugar de lanzarlo desde tu ubicación.

Si es reducido a 0 puntos de salud o menos resucitará en dos días y sacrificas 1d4 puntos de Constitución o Carisma a tu patrón mediante un ritual privado y blasfemo. Carecer de familiar te provoca Desventaja en todas las tiradas de conjuro.

REBOTE ARCANO

Si fallas una tirada de conjuro, puedes gastar un punto de energía para poder volver a repetirla y quedarte con el resultado que más te convenga.

SENDAS

Cuando alcances el noveno nivel puedes elegir entre la Senda del Errante y la Senda del Rey.

En el caso de escoger la primera senda te convertirás en un **Réprobo**. Llegado el momento de cumplir para con tu pacto has decidido ignorarlo y buscar la forma de librarte de tu señor. Si bien conservas tu vida y tus poderes, estarás huyendo hasta que logres romper definitivamente tu condena.

Si escoges la Senda del Rey te convertirás en un **Hierofante** y obtendrás un dominio para que tu patrón se materialice en el mundo: un **Santuario maldito**. Cultores se acercarán para presenciar su regreso y servirte. Esta estructura es similar a la Guarida de los ladrones.

Los requisitos y reglas que debes seguir para desarrollar tu dominio las puedes encontrar en el **Capítulo 6** del manual de Dungeon Hack Edición Básica o en la **Página 64** de la Edición Deluxe.

PROGRESO DEL BELISARIO

Nivel	Experiencia necesaria	¡Ataca!	¡Aguanta!
1	0	+1	d4
2	2.000	+1	d4
3	4.000	+1	d4
4	8.000	+1	d4
5	16.000	+1	d4
6	32.000	+1	d4
7	64.000	+1	d4
8	120.000	+1	d4
9	240.000	+1	d4
10	360.000	+1	d4
11	480.000	+2	d6
12	600.000	+2	d6
13	720.000	+2	d6
14	840.000	+2	d6
15	960.000	+2	d6
16	1.080.000	+2	d6
17	1.200.000	+2	d6
18	1.320.000	+2	d6
19	1.440.000	+2	d6
20	1.560.000	+2	d6
21	1.680.000	+3	d8
22	1.800.000	+3	d8
23	1.920.000	+3	d8
24	2.040.000	+3	d8
25	2.160.000	+3	d8
26	2.280.000	+3	d8
27	2.400.000	+3	d8
28	2.520.000	+3	d8
29	2.640.000	+3	d8
30	2.760.000	+3	d8
31	2.880.000	+4	d10
32	3.000.000	+4	d10
33	3.120.000	+4	d10
34	3.240.000	+4	d10
35	3.360.000	+4	d10
36	3.480.000	+4	d10

PROGRESO DEL BRUJO

Nivel	Experiencia necesaria	Puntos de brujería	Conjuros conocidos	Nivel de Conjuro
1	0	2	2	1
2	1.500	4	3	1
3	3.000	6	4	2
4	6.000	6	5	2
5	12.000	8	6	2
6	25.000	8	7	2
7	50.000	10	8	3
8	100.000	10	9	3
9	200.000	12	10	3
10	300.000	12	11	3
11	400.000	14	12	4
12	500.000	14	13	4
13	600.000	16	14	4
14	700.000	16	15	4
15	800.000	18	16	5
16	900.000	18	17	5
17	1.000.000	20	18	5
18	1.100.000	20	19	5
19	1.200.000	22	20	6
20	1.300.000	22	21	6
21	1.400.000	24	22	6
22	1.500.000	24	23	6
23	1.600.000	26	24	7
24	1.700.000	26	25	7
25	1.800.000	28	26	7
26	1.900.000	28	27	7
27	2.000.000	30	28	7
28	2.100.000	30	29	7
29	2.200.000	32	30	7
30	2.300.000	32	31	7
31	2.400.000	32	32	7
32	2.500.000	32	33	7
33	2.600.000	32	34	7
34	2.700.000	32	35	7
35	2.800.000	32	36	7
36	2.900.000	32	37	7

CAZADOR

Durante toda tu vida has sido uno con la naturaleza, preocupándote en proteger los territorios salvajes y especializándote en mantener el equilibrio entre depredadores y presas. Quizás has nacido entre habitantes del bosque o perteneces a una tribu de cazadores.

Eres muy hábil con el arco y has formado un vínculo especial con una bestia salvaje, que ha acabado siendo una extensión más de ti y los dos habéis formado una singular pareja bastante letal.

NOMBRE

Escoge uno de tu elección o alguno de los siguientes:

- ◆ **Femenino:** Avana, Dora, Isarrel, Saria, Valindrys o Yralisia.
- ◆ **Masculino:** Anfalen, Corym, Haldir, Ruan, Torlus o Wilfred.



ALINEAMIENTO

Escoge un alineamiento. Dicho alineamiento sugiere una forma de actuación habitual para tu personaje:

- ◆ **Legal.** Quien profane los territorios indómitos debe ser castigado y estás ahí para impartir la justicia natural.
- ◆ **Neutral.** El bosque provee y tú debes protegerlo, manteniendo un equilibrio simbiótico entre tus necesidades y el caos.
- ◆ **Caótico.** Las bestias salvajes son un medio más para lograr tus objetivos.

COMPETENCIAS

Puedes llevar todas las armas ligeras, armas cuerpo a cuerpo de una mano, guadañas, gujas, tridentes y armas a distancia. Te puedes poner armaduras acolchadas, de cuero, de pieles y de cuero tachonado, además de escudos pequeños.

RASGOS

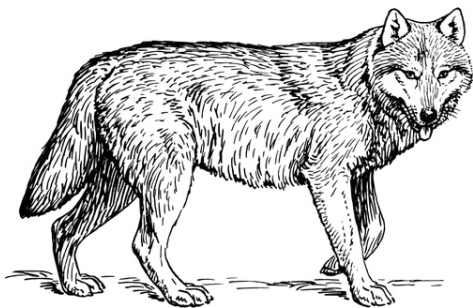
Característica preferida: elige entre Destreza o Sabiduría.

Energía: 3 al primer nivel, 4 a partir del décimo.

Salud: 6 puntos al primer nivel y +1d6 cada nivel adicional hasta el noveno. A partir de ahí, cada vez que subas de nivel obtienes 1 punto de salud.

VENTAJAS

- ◆ Tiradas de **Sabiduría** para seguir un rastro.
- ◆ Tiradas de **Caza** en las Tierras Salvajes.
- ◆ Tiradas de **Orientación** en cualquier lugar salvo en zonas subterráneas.



COMPAÑERO ANIMAL

Una bestia te acompaña desde que era prácticamente un cachorro. Decide qué clase de criatura es junto al Árbitro y qué motivos os lleva a compartir una amistad tan especial. Tu compañero tiene el mismo nivel que tú y, dependiendo de su especie, tendrá unos puntos de salud y causará un daño en concreto.

Puedes hacer que tu compañero actúe como si fuese un personaje más durante tu turno, ya que comparte iniciativa contigo, siempre y cuando estéis a 50 pies (15 m) o menos el uno del otro. Si no puedes darle órdenes, tu compañero usará su acción para acercarse lo más posible a ti.

Tu compañero animal utiliza tu puntuación de Sabiduría para realizar ataques y puedes gastar un punto de energía para que active una habilidad especial.

En caso de que tu compañero fallezca deberás guardar luto durante una semana (tu Carisma obtendrá +1 permanente), después podrás comenzar a buscar un nuevo aliado.

El Árbitro te indicará cuanto tiempo necesitarás y, quizás, pueda dar lugar a una aventura interesante.

En la **Página 73** encontrarás una tabla con ejemplos de *Compañero animal*.

MARCA DEL CAZADOR

Puedes gastar un punto de energía para designar como tu presa a un objetivo que puedas ver y se encuentre a 100 pies (30 m) o menos de ti. Mientras esa criatura sea tu presa todos los ataques que realices contra ella tú o tu bestia aumentarán su Efectividad en 1 y causarán 1d6 puntos de daño adicional.

A partir del décimo nivel el daño adicional aumenta a 2d6, a partir del vigésimo nivel aumenta a 3d6 y a partir del trigésimo nivel aumenta a 4d6.

La *marca* se disipará cuando el objetivo sea derrotado, tus puntos de salud se reduzcan a 0 o menos, alguno de los dos se aleje del otro 300 pies (90 m) o anules la marca voluntariamente.

SENDAS

Cuando alcances el noveno nivel puedes elegir entre la Senda del Errante y la Senda del Rey.

En el caso de escoger la primera senda, te convertirás en un **Buscador** —o **Buscadora**—, y harás del mundo tu coto de caza personal.

Si escoges la Senda del Rey te convertirás en un **Guardián** —o **Guardiana**—, un auténtico defensor de las zonas salvajes y erigirás un **Bastión**, paradigma del respeto hacia las bestias y la naturaleza.

Los requisitos y reglas que debes seguir para desarrollar tu dominio son similares a la fortaleza de los guerreros, que puedes encontrar en el **Capítulo 6** del manual de Dungeon Hack Edición Básica o en la **Página 64** de la Edición Deluxe.

CELADOR

Perteneces a una estirpe de guerreros excepcionales que han perfeccionado la manipulación de la urdimbre y el combate a distancia, creando una técnica inimitable. Puedes haberte unido a los celadores por vocación, tradición u obligación, pero cargas con su responsabilidad a tu espalda: eres un defensor de los espíritus ancestrales.

Allá dónde la corrupción inmoral impregne la urdimbre es dónde bogas, viajando de un territorio a otro cazando a los que alteran la capa espiritual del mundo. Tus ancestros —que te entregan su fuerza— pueden ser espectros del mundo antiguo, ánimas de los bosques o fantasmas aullantes de un páramo desolado.

Tus habilidades distancia son apreciadas en cualquier grupo de aventureros, más bien tus obligaciones pueden chocar con sus intereses: tienes una misión que cumplir y harás todo lo posible porque tus antepasados continúen protegiendo la urdimbre.



NOMBRE

Escoge uno de tu elección o alguno de los siguientes:

◆ **Femenino:** Ayla, Dihnunah, Fern, Nimara, Sevsa o Yun.

◆ **Masculino:** Elerion, Findorian, Stavos, Theon, Vaelar o Zatch.

ALINEAMIENTO

Escoge un alineamiento. Dicho alineamiento sugiere una forma de actuación habitual para tu personaje:

◆ **Legal.** Los espíritus hablan, tú actúas. Así ha sido siempre.

◆ **Neutral.** La urdimbre es una herramienta más que empleas para mantener el equilibrio.

◆ **Caótico.** Una tradición que ha durado tanto tiempo sin acabar con el motivo de su existencia es un error. Debes encontrar una solución.

COMPETENCIAS

Puedes utilizar cualquier arma arrojadiza, cualquier arma a distancia y armas cuerpo a cuerpo ligeras. Te puedes equipar armaduras acolchadas y de cuero, pero ningún escudo.

RASGOS

Característica preferida: elige entre Destreza, Constitución o Sabiduría.

Energía: 2 al primer nivel, 3 a partir del décimo.

Salud: 4 puntos al primer nivel y +1d4 cada nivel adicional hasta el noveno. A partir de ahí, cada vez que subas de nivel obtienes 1 punto de salud.

VENTAJAS

- ◆ Tiradas de **Constitución** para recuperar energía.
- ◆ Tiradas de **Sabiduría** para detectar la presencia de corrupción mágica.

ARMA DE CELADOR

Elige el tipo de arma en la que tus maestros te han entrenado: arco corto, arco largo o armas arrojadizas (bumerangs, cuchillos alados, etc.). Causas +1 al daño cuando ataques con dicho tipo de arma y, en caso de ser un arma arrojadiza, siempre regresará a ti tras arrojlarla si es capaz.

FLECHERÍA ARCANA

Eres capaz de preparar munición especial o imbuir armas arrojadizas con magia extraída de la urdimbre. Ver **Página 74**.

Puedes preparar proyectiles especiales si te concentras durante un Intervalo y gastas un punto de energía; estos proyectiles tienen una vida útil de un año desde que son creados, ya que atas espíritus menores a ellos. No debes ser interrumpido mientras dura la preparación, debes cumplir sus requisitos y superar una tirada de Sabiduría por cada uno.

Solo funcionan con tu **Arma de celador**, para otro individuo serán versiones normales de flechas o armas arrojadizas.

Consulta la Tabla de progreso del celador para ver cuantas recetas conoces y cuantos proyectiles puedes preparar.

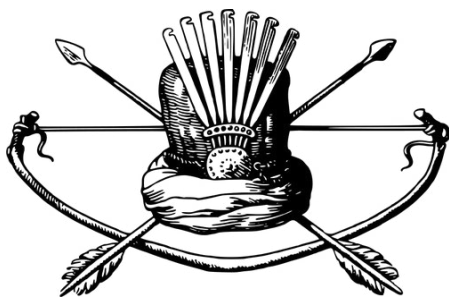
Toda arma arrojadiza o flecha preparada con **Flechería arcana** se considera mágica a efectos de reglas, además de sus efectos adicionales.

SENDAS

Cuando alcances el octavo nivel te convertirás en un **Centinela**: un celador veterano que debe vagar por el mundo en busca de nuevos reclutas.

Aunque si deseas establecerte en un dominio, podrás obtener una fortaleza si dispones del tiempo y los recursos necesarios. Debido a tus habilidades, probablemente se convierta en un santuario para celadores.

Los requisitos y reglas que debes seguir para desarrollar tu dominio los puedes encontrar en el **Capítulo 6** del manual de Dungeon Hack Edición Básica o en la **Página 64** de la Edición Deluxe.



PROGRESO DEL CAZADOR

Nivel	Experiencia necesaria	Marca del cazador
1	0	1d6
2	2.000	1d6
3	4.000	1d6
4	8.000	1d6
5	16.000	1d6
6	32.000	1d6
7	64.000	1d6
8	120.000	1d6
9	240.000	1d6
10	360.000	2d6
11	480.000	2d6
12	600.000	2d6
13	720.000	2d6
14	840.000	2d6
15	960.000	2d6
16	1.080.000	2d6
17	1.200.000	2d6
18	1.320.000	2d6
19	1.440.000	2d6
20	1.560.000	3d6
21	1.680.000	3d6
22	1.800.000	3d6
23	1.920.000	3d6
24	2.040.000	3d6
25	2.160.000	3d6
26	2.280.000	3d6
27	2.400.000	3d6
28	2.520.000	3d6
29	2.640.000	3d6
30	2.760.000	4d6
31	2.880.000	4d6
32	3.000.000	4d6
33	3.120.000	4d6
34	3.240.000	4d6
35	3.360.000	4d6
36	3.480.000	4d6

PROGRESO DEL CELADOR

Flechería arcana

Nivel	Experiencia necesaria	Recetas conocidas	Proyectiles
1	0	1	1
2	2.000	1	1
3	4.000	2	1
4	8.000	2	2
5	16.000	2	2
6	32.000	3	2
7	64.000	3	3
8	120.000	3	3
9	240.000	4	3
10	360.000	4	4
11	480.000	4	4
12	600.000	5	4
13	720.000	5	5
14	840.000	5	5
15	960.000	6	5
16	1.080.000	6	6
17	1.200.000	6	6
18	1.320.000	7	6
19	1.440.000	7	7
20	1.560.000	7	7
21	1.680.000	8	7
22	1.800.000	8	8
23	1.920.000	8	8
24	2.040.000	8	8
25	2.160.000	8	9
26	2.280.000	8	9
27	2.400.000	8	9
28	2.520.000	8	10
29	2.640.000	8	10
30	2.760.000	8	10
31	2.880.000	8	11
32	3.000.000	8	11
33	3.120.000	8	11
34	3.240.000	8	12
35	3.360.000	8	12
36	3.480.000	8	12

CHAMÁN

Tienes un vínculo místico con el mundo de los espíritus, convirtiéndote en un intermediario entre el reino de la carne y lo que hay más allá de la Urdimbre. Quizás seas el curandero ermitaño de una tribu de bárbaros o un aprendiz de magia primigenia; sin importar qué, el vínculo que compartes con la energía natural es fuerte y palpable en ti.

Albergas una sabiduría inusual, primitiva e instintiva. Has forjado una alianza con un espíritu bestial, que actúa como pilar de tus hechizos. Eres un guía, un sanador, un líder y un defensor del mundo natural. Consideras a la civilización una lenta plaga que va consumiendo las tierras salvajes y crees que quizás seas el único que aún escucha los aullidos del planeta.



NOMBRE

Escoge uno de tu elección o alguno de los siguientes:

◆ **Femenino:** Awilix, Chac, Itzmaná, Kantunil, Jo o Zulia.

◆ **Masculino:** Babajide, Chimalmat, Jotok, Mactzil, Nictel o Yaxcol.

ALINEAMIENTO

Escoge un alineamiento. Dicho alineamiento sugiere una forma de actuación habitual para tu personaje:

◆ **Legal.** Defiendes con fiereza las tradiciones de tu tribu, forjando tu particular civilización.

◆ **Neutral.** Tu vida gira alrededor del concepto de equilibrio entre el mundo de la carne y el de los espíritus.

◆ **Caótico.** Eres la tormenta que arrasa, el diluvio que anega y el tornado que destroza la civilización.

COMPETENCIAS

Puedes llevar cualquier arma hecha de madera, armaduras hasta las de pieles y escudos pequeños o medianos hechos de madera.

RASGOS

Característica preferida: elige entre Constitución o Sabiduría.

Energía: 3 al primer nivel, 4 a partir del décimo.

Salud: 6 puntos al primer nivel y +1d6 cada nivel adicional hasta el noveno. A partir de ahí, cada vez que subas de nivel obtienes 1 punto de salud.

VENTAJAS

- ◆ Tiradas de **Inteligencia** para identificar criaturas venenosas o peligrosas.
- ◆ Tiradas de **Sabiduría** para reconocer el entorno en zonas salvajes.
- ◆ Tiradas de **Forrajeo** en las Tierras Salvajes.

LANZAMIENTO DE CONJUROS

A partir del segundo nivel, tu espíritu ancestral te concede la capacidad de lanzar conjuros. Comienzas con un conjuro de nivel 1 y aprendes uno nuevo cada nivel.

No puedes aprender nuevos conjuros ni necesitas memorizarlos: tu ancestro te ha hecho entrega de puntos de chamanismo, que consumes para lanzar conjuros. Recuperas todos tus puntos de chamanismo gastados tras descansar adecuadamente durante ocho horas.

En la Tabla de progreso del chamán puedes ver cuántos puntos de chamanismo tienes y el nivel máximo de conjuro que puedes lanzar al día. Tus atributos para las tiradas de conjuros considerados de **Mago** es Constitución, mientras que para las tiradas de conjuros considerados de **Clérigo** es Sabiduría.

AVATAR ANCESTRAL

Además de tus poderes primigenios, tu espíritu ancestral se materializa como un animal tangible. Elige qué clase de bestias, como una pantera negra, un lobo feroz o un corpulento oso grizzly, para que el Árbitro pueda interpretarlo como un personaje más de tu historia.

El avatar tiene la mitad de salud que tú y se puede mover libremente o a tus órdenes en tu asalto. Durante el combate, puedes gastar un punto de energía para lanzar un conjuro desde la ubicación en la que se encuentra tu familiar en lugar de lanzarlo desde tu ubicación.

Si es reducido a 0 puntos de salud o menos, se desvanecerá en cenizas translúcidas y volverá a formarse tras dos intervalos. Cuando ocurra esto, tu Constitución y Sabiduría aumentarán en 1.

RESONANCIA SALVAJE

Cuando lances un conjuro que restaure salud o proporcione algún efecto beneficioso a una criatura que no seas tú, puedes gastar un punto de energía para recibir el mismo efecto en ti.

SENDAS

Cuando alcances el noveno nivel puedes elegir entre la Senda del Errante y la Senda del Rey.

En el caso de escoger la primera senda, te convertirás en un **Caminaespíritus**, un eremita errante que viaja entre dos mundos buscando el equilibrio.

Si escoges la Senda del Rey te convertirás en un **Animista** y recibirás la aprobación de tus ancestros para construir un dominio en las Tierras Salvajes: un **Templo olvidado**, una construcción piramidal en la que celebrarás ritos y reunirás fieles.

Los requisitos y reglas que debes seguir para desarrollar tu dominio son similares al monasterio de los clérigos, que puedes encontrar en el **Capítulo 6** del manual de Dungeon Hack Edición Básica o en la **Página 64** de la Edición Deluxe.

DILETANTE

No todos los individuos de una sociedad se estancan en una única ocupación, unos pocos dedican su vida a viajar de un lado para otro, sin saber muy bien qué les deparará el mañana.

La mayoría acaba encontrando su lugar, pero hay otros que esa insoportable inquietud les lleva a experimentar con todo: comienzan proyectos que son cancelados a la mañana siguiente o cambian de empleo más de tres veces por semana.

Y aunque tengan que luchar por sobrevivir mucho más que los que escogen el camino de la comodidad, estos seres se encuentran a gusto aprendiendo nuevas cosas todos los días.

Eres un atrevido aventurero que ha tomado la decisión de no especializarse en nada y aún así eres alguien excepcional.

No plantas raíces en ningún sitio, lo que te permite conocer diversas culturas, conocimientos y hacer gala de un amplio abanico de talentos que, de otro modo, no podrías haber conseguido.

NOMBRE

Escoge uno de tu elección o alguno de los siguientes:

◆ **Femenino:** Ana, Bayushi, Dobra, Melanie, Rosa o Victoriya.

◆ **Masculino:** Bernard, Chidori, Fanglang, Natalio, Pep o Zeus.

ALINEAMIENTO

Escoge un alineamiento. Dicho alineamiento sugiere una forma de actuación habitual para tu personaje:



◆ **Legal.** Quieres un orden en tu aprendizaje y perfeccionas talentos relacionados entre sí.

◆ **Neutral.** Tu camino se hace al andar y a ti te encanta andar, admirando lo que encuentras.

◆ **Caótico.** La necesidad de improvisar te ha hecho alguien inconexo y surrealista.

COMPETENCIAS

Al inicio eres capaz de blandir cualquier arma ligera, bastones, portar armaduras acolchadas y equipar escudos pequeños.

A medida que vayas avanzando podrás obtener nuevas competencias, como indica la Tabla de progreso del diletante más adelante.

RASGOS

Característica preferida: elige entre Fuerza, Destreza, Constitución, Inteligencia, Sabiduría o Carisma.

Energía: 3 al primer nivel, 4 a partir del décimo.

Salud: 6 puntos al primer nivel y +1d6 cada nivel adicional hasta el noveno. A partir de ahí, cada vez que subas de nivel obtienes 1 punto de salud.

VENTAJAS

Elige una **Ventaja** de cualquier otra clase.

APRENDIZ DE TODO

El diletante no posee habilidades *per se*, pero es capaz de aprender a medida que va ganando niveles.

Al primer nivel obtiene una habilidad de otra clase y una lista de competencias de equipo, a elegir entre las disponibles. En el sexto nivel aprende otra habilidad, recibe otra lista de competencias en el noveno nivel y una segunda **Ventaja** en el duodécimo nivel.

Si el diletante aprende a lanzar conjuros o utilizar otros poderes similares, como las canciones o la flechería arcana, se considerará que es de un nivel cinco veces inferior; sin embargo, podrá lanzar al menos un conjuro o una habilidad especial como mínimo. Usará la lista de conjuros de la primera clase que le proporcione dicha capacidad.

Un diletante no puede aprender habilidades de los **Vampiros** o clases con trasfondo similar.

LISTA DE COMPETENCIAS

◆ Cuatro armas a elegir entre armas de una mano, armas de dos manos, armas arrojadizas y armas a distancia. Dos tipos de armaduras en orden ascendente.

◆ Tres armas a elegir entre armas de una mano y armas a distancia. Tres tipos de armadura en orden ascendente y escudos medianos.

◆ Cuatro tipos de armaduras en orden ascendente y cualquier escudo.

SENDAS

Las Sendas de progreso no están abiertas para ti, aunque si deseas establecerte en un dominio, podrás obtener una fortaleza a partir del décimo nivel si dispones del tiempo y los recursos necesarios.

Los requisitos y reglas que debes seguir para desarrollar tu dominio las puedes encontrar en el **Capítulo 6** del manual de Dungeon Hack Edición Básica o en la **Página 64** de la Edición Deluxe.



PROGRESO DEL CHAMÁN

Nivel	Experiencia necesaria	Puntos de chamanismo	Conjuros conocidos	Nivel de Conjuro
1	0	0	0	0
2	1.500	2	1	1
3	3.000	4	2	2
4	6.000	4	3	2
5	12.000	6	4	2
6	25.000	6	5	2
7	50.000	8	6	3
8	100.000	8	7	3
9	200.000	10	8	3
10	300.000	10	9	3
11	400.000	12	10	4
12	500.000	12	11	4
13	600.000	14	12	4
14	700.000	14	13	4
15	800.000	16	14	5
16	900.000	16	15	5
17	1.000.000	18	16	5
18	1.100.000	18	17	5
19	1.200.000	20	18	6
20	1.300.000	20	19	6
21	1.400.000	22	20	6
22	1.500.000	22	21	6
23	1.600.000	24	22	7
24	1.700.000	24	23	7
25	1.800.000	26	24	7
26	1.900.000	26	25	7
27	2.000.000	28	26	7
28	2.100.000	28	27	7
29	2.200.000	30	28	7
30	2.300.000	30	29	7
31	2.400.000	30	30	7
32	2.500.000	30	31	7
33	2.600.000	30	32	7
34	2.700.000	30	33	7
35	2.800.000	30	34	7
36	2.900.000	30	35	7

PROGRESO DEL DILETANTE

Aprendiz de todo

Nivel	Experiencia necesaria	Habilidades	Competencias	Ventajas
1	0	1	1	1
2	1.200	1	1	1
3	2.400	1	1	1
4	4.800	1	1	1
5	9.600	1	1	1
6	20.000	2	1	1
7	40.000	2	1	1
8	80.000	2	1	1
9	160.000	2	2	1
10	280.000	2	2	1
11	400.000	2	2	2
12	520.000	2	2	2
13	640.000	2	2	2
14	760.000	2	2	2
15	880.000	2	2	2
16	1.000.000	2	2	2
17	1.120.000	2	2	2
18	1.240.000	2	2	2
19	1.360.000	2	2	2
20	1.480.000	2	2	2
21	1.600.000	2	2	2
22	1.720.000	2	2	2
23	1.840.000	2	2	2
24	1.960.000	2	2	2
25	2.080.000	2	2	2
26	2.200.000	2	2	2
27	2.320.000	2	2	2
28	2.440.000	2	2	2
29	2.560.000	2	2	2
30	2.680.000	2	2	2
31	2.800.000	2	2	2
32	2.920.000	2	2	2
33	3.040.000	2	2	2
34	3.160.000	2	2	2
35	3.280.000	2	2	2
36	3.400.000	2	2	2

HECHICERO

En los albores de la creación la urdimbre mágica no existió hasta que un ser de incommensurable poder tejó una red intangible que abarcaba toda la realidad. Desde ese momento comenzaron a existir aquellos que nacían con hebras de energía arcana entre sus fibras: los hechiceros.

Tú eres uno de ellos, un hijo de la magia que es capaz de manipular el tejido mágico de la existencia para evocar sortilegios a voluntad. No necesitas comprender los misterios de la hechicería como otros arcanistas, tú eres la magia misma.



NOMBRE

Escoge uno de tu elección o alguno de los siguientes:

- ◆ **Femenino:** Batseba, Discordia, Lorif, Margott, Nura o Talis.
- ◆ **Masculino:** Ethro, Forlang, Mave-rae, Orión, Sakon o Zunari.

ALINEAMIENTO

Escoge un alineamiento. Dicho alineamiento sugiere una forma de actuación habitual para tu personaje:

- ◆ **Legal.** Eres consciente de que tus dones son impredecibles e increíblemente poderosos. Debes moderar tus muestras de poder en pos de la armonía.
- ◆ **Neutral.** La magia es tan tangible como libre y debe aceptarse como un elemento más de la realidad.
- ◆ **Caótico.** Has sido elegido por el orden natural y nadie más que tú es consciente del alcance de tu poder. ¿Por qué no lo pones a prueba?

COMPETENCIAS

Puedes llevar bastones, ballestas ligeras, clavos, dagas, espadas cortas, látigos, hondas y varitas.

RASGOS

Característica preferida: elige entre Inteligencia o Carisma.

Energía: 3 al primer nivel, 4 a partir del décimo.

Salud: 4 puntos al primer nivel y +1d4 cada nivel adicional hasta el noveno. A partir de ahí, cada vez que subas de nivel obtienes 1 punto de salud.

VENTAJAS

- ◆ Tiradas de **Inteligencia** para resistir efectos mágicos de naturaleza elemental (debes elegir un elemento concreto).
- ◆ Tiradas de **Carisma** para resistir el encantamiento.

LANZAMIENTO DE CONJUROS

Puedes lanzar conjuros debido a tu sangre mágica. Sin embargo, no preparas tus hechizos como lo hacen otros arcanistas: empleas tu canal natural con la urdimbre para lanzarlos.

Posees un **Dado de Uso** denominado **Dado de hechicería**, que debes tirar cada vez que lanzas un conjuro. Empieza en d4 y aumenta un rango en los niveles sexto, undécimo, décimo sexto y vigésimo primero, hasta un máximo de d12.

Cada vez que lances un conjuro, debes tirar tu **Dado de hechicería**. Si el resultado es igual o menos al nivel de conjuro lanzado +1, tu **Dado de hechicería** se reduce un rango.

EJEMPLOS

Tu **Dado de hechicería** se reduce en caso de lanzar un conjuro y sacar...

- ◆ Nivel 1: 2 o menos
- ◆ Nivel 3: 4 o menos
- ◆ Nivel 5: 6 o menos
- ◆ Nivel 7: 8 o menos
- ◆ Nivel 9: 10 o menos

Comienzas con dos conjuros de nivel 1 y aprendes uno nuevo cada nivel. Consulta la Tabla de progreso del hechicero para averiguar cuál es el nivel máximo de conjuros que puedes aprender.

Tu atributo para las tiradas de conjuro es **Carisma** y no puedes añadir nuevos conjuros leyendo pergaminos: no tienes libro de conjuros, almacenas tu conocimiento en tu alma.

CANAL SORTÍLEGO

Cuando se agote tu **Dado de hechicería** puedes gastar un punto de energía y emplear un asalto en renovar tus poderes arcanos, restaurando tu **Dado de hechicería** a su rango máximo actual.

Cuando debas realizar una tirada de **Constitución** para recuperar energía y hayas gastado uno de esos puntos en tu **Canal sortílego** obtienes Ventaja en la tirada.

SENDAS

Cuando alcances el noveno nivel puedes elegir entre la Senda del Errante y la Senda del Rey.

En el caso de escoger la primera senda, te convertirás en un **Morador de la urdimbre**. Tu conexión arcana es tan fuerte que poco a poco irás abandonando el mundo de la carne y materializándote en los distintos reinos elementales que dan fuerza a tus poderes.

Si escoges la Senda del Rey te convertirás en un **Tejehechizos** y crearás un dominio para los tuyos: un **Pináculo arcano**. Esta estructura es similar a la torre de los magos.

Los requisitos y reglas que debes seguir para desarrollar tu dominio las puedes encontrar en el **Capítulo 6** del manual de Dungeon Hack Edición Básica o en la **Página 64** de la Edición Deluxe.

ORÁCULO

Desde tu más tierna infancia has sentido que estabas siendo preparado para algo más. Los sacerdotes de tu pueblo se reunían a tu alrededor para estudiarte, para entrar en sintonía con las fuerzas divinas que moraban en tu interior.

No fue hasta la madurez cuando entendiste lo que eras: una deidad (o varias) te eligió como vasija para interactuar con el mundo. Quizás eres su mensajero o estás destinado a traerlo de vuelta. No importa cómo, has dejado atrás tu comunidad para averiguar qué función tienes el mundo y debes averiguarlo trabajando con tus inusuales dones.



NOMBRE

Escoge uno de tu elección o alguno de los siguientes:

◆ **Femenino:** Diana, Eritea, Lorain, Melpos, Nébula, Parice o Teresse.

◆ **Masculino:** Az'or, Crixo, Fintarion, Galater, Mun'ozz o Perseo.

ALINEAMIENTO

Escoge un alineamiento. Dicho alineamiento sugiere una forma de actuación habitual para tu personaje:

◆ **Legal.** Tu camino lo dictamina la fuerza celestial que te acompaña desde tu nacimiento.

◆ **Neutral.** Desconoces por qué una deidad ha elegido un cuerpo mortal pero eres consciente de que debes vivir tu vida ante todo.

◆ **Caótico.** Albergas en tu interior el poder de un dios. Puede ser divino, pero ahora es tuyo.

COMPETENCIAS

Puedes llevar bastones, clavos, hondas, mayales, mazas y látigos; te puedes equipar armaduras acolchadas.

RASGOS

Característica preferida: elige entre Inteligencia o Sabiduría.

Energía: 4 al primer nivel, 5 a partir del décimo.

Salud: 4 puntos al primer nivel y +1d4 cada nivel adicional hasta el noveno. A partir de ahí, cada vez que subas de nivel obtienes 1 punto de salud.

VENTAJAS

- ◆ Tiradas de **Constitución** para resistir enfermedades.
- ◆ Tiradas de **Sabiduría** para discernir mentiras o ilusiones.

LANZAMIENTO DE CONJUROS

Puedes lanzar conjuros debido a tu presencia divina. Sin embargo, no preparas tus hechizos como lo hacen otros arcanistas: empleas tu conexión milagrosa para lanzarlos.

Posees un **Dado de Uso** denominado **Dado de prodigios**, que debes tirar cada vez que lanzas un conjuro. Empieza en d4 y aumenta un rango en los niveles séptimo, décimo tercero y décimo noveno, hasta un máximo de d10.

Cada vez que lances un conjuro debes tirar tu **Dado de prodigios**. Si el resultado es igual o menor al nivel de conjuro lanzado, tu **Dado de prodigios** se reduce un rango.

Comienzas con tres conjuros de nivel 1 y aprendes uno nuevo cada nivel impar.

Consulta la Tabla de progreso del oráculo para averiguar cuál es el nivel máximo de conjuros que puedes aprender.

Tu atributo para las tiradas de conjuro es **Sabiduría** y no puedes añadir nuevos conjuros leyendo pergaminos: no tienes libro de conjuros, tu conocimiento mágico proviene de la llama divina que arde en tu interior.

PLEGARIA SUPLICANTE

Quando se agote tu **Dado de prodigios** puedes ponerte de rodillas y suplicar a tu fuego interior que renueve tus fuerzas divinas. Debes gastar un punto de energía y rezar durante un intervalo para restaurar tu **Dado de prodigios** a su rango máximo actual.

Quando debas realizar una tirada de **Constitución** para recuperar energía y hayas gastado uno de esos puntos en la plegaria, obtienes Ventaja para la tirada.

SENDAS

Quando alcances el noveno nivel puedes elegir entre la Senda del Errante y la Senda del Rey.

En el caso de escoger la primera senda, te convertirás en la **Voz de los dioses**. Serás el pregonero de los cielos, un heraldo divino que viaja a lo largo del mundo extendiendo las palabras de tu deidad allá dónde te escuchen.

Si escoges la Senda del Rey te convertirás en un **Profeta** y crearás un dominio para los tuyos: una **Catedral** de tu deidad. Si bien tu conexión con el fuego divino se ha ido templando con el tiempo, eres un ejemplo para los seguidores de tu fe. Esta estructura es similar al monasterio de los clérigos.

Los requisitos y reglas que debes seguir para desarrollar tu dominio las puedes encontrar en el **Capítulo 6** del manual de *Dungeon Hack Edición Básica* o en la **Página 64** de la *Edición Deluxe*.

PROGRESO DEL HECHICERO

Nivel	Experiencia necesaria	Dado de hechicería	Conjuros	
			Conjuros conocidos	Nivel de Conjuro
1	0	d4	2	1
2	2.500	d4	3	1
3	5.000	d4	4	2
4	10.000	d4	5	2
5	20.000	d4	6	3
6	40.000	d6	7	3
7	80.000	d6	8	4
8	150.000	d6	9	4
9	300.000	d6	10	5
10	450.000	d6	11	5
11	600.000	d8	12	6
12	750.000	d8	13	6
13	900.000	d8	14	6
14	1.050.000	d8	15	6
15	1.200.000	d8	16	7
16	1.350.000	d10	17	7
17	1.500.000	d10	18	7
18	1.650.000	d10	19	8
19	1.800.000	d10	20	8
20	1.950.000	d10	21	8
21	2.100.000	d12	22	9
22	2.250.000	d12	23	9
23	2.400.000	d12	24	9
24	2.550.000	d12	25	9
25	2.700.000	d12	26	9
26	2.850.000	d12	27	9
27	3.000.000	d12	28	9
28	3.150.000	d12	29	9
29	3.300.000	d12	30	9
30	3.450.000	d12	31	9
31	3.600.000	d12	32	9
32	3.750.000	d12	33	9
33	3.900.000	d12	34	9
34	4.050.000	d12	35	9
35	4.200.000	d12	36	9
36	4.350.000	d12	37	9

PROGRESO DEL ORÁCULO

Nivel	Experiencia necesaria	Dado de prodigios	Conjuros conocidos	Nivel de Conjuro
1	0	d4	3	1
2	2.500	d4	3	1
3	5.000	d4	4	1
4	10.000	d4	4	2
5	20.000	d4	5	2
6	40.000	d4	5	3
7	80.000	d6	6	3
8	150.000	d6	6	4
9	300.000	d6	7	4
10	450.000	d6	7	5
11	600.000	d6	8	5
12	750.000	d6	8	6
13	900.000	d8	9	6
14	1.050.000	d8	9	6
15	1.200.000	d8	10	6
16	1.350.000	d8	10	6
17	1.500.000	d8	11	7
18	1.650.000	d8	11	7
19	1.800.000	d10	12	7
20	1.950.000	d10	12	7
21	2.100.000	d10	13	7
22	2.250.000	d10	13	7
23	2.400.000	d10	14	7
24	2.550.000	d10	14	7
25	2.700.000	d10	15	7
26	2.850.000	d10	15	7
27	3.000.000	d10	16	7
28	3.150.000	d10	16	7
29	3.300.000	d10	17	7
30	3.450.000	d10	17	7
31	3.600.000	d10	18	7
32	3.750.000	d10	18	7
33	3.900.000	d10	19	7
34	4.050.000	d10	19	7
35	4.200.000	d10	20	7
36	4.350.000	d10	20	7

PALADÍN

Perteneces a una orden de caballeros que ha jurado lealtad a una deidad o a un concepto abstracto, como el honor, la guerra o la muerte, y eres uno de sus campeones. Así, debes mostrar ejemplo como el adalid de tu fe, respetando las creencias y preceptos de tu credo.

Los motivos para que te hayas embarcado en busca de aventuras pueden ser muy variados, pero siempre dependerán de los intereses de tu orden. Quizás estés buscando una reliquia o debas recuperar unas tierras consideradas santas.

NOMBRE

Escoge uno de tu elección o alguno de los siguientes:

- ◆ **Femenino:** Adelle, Berenice, Cassandra, Katherin, Mildred o Zelda.
- ◆ **Masculino:** Antoine, Edward, Fëanâro, Phillip, Theodor o Xenos.



ALINEAMIENTO

Escoge un alineamiento. Dicho alineamiento sugiere una forma de actuación habitual para tu personaje:

- ◆ **Legal.** Las creencias y costumbres de tu orden son ley y deben ser cumplidas a rajatabla.
- ◆ **Neutral.** Estás en sintonía con tu deidad, pero interpretas sus mandatos y ritos según la situación.
- ◆ **Caótico.** Hallarás fallos en el credo para provocar conflictos en el mundo o aprovecharte de las circunstancias.

COMPETENCIAS

Puedes usar cualquier tipo de arma, armadura y escudo.

RASGOS

Característica preferida: elige entre Fuerza, Constitución o Carisma.

Energía: 3 al primer nivel, 4 a partir del décimo.

Salud: 10 puntos al primer nivel y +1d10 cada nivel adicional hasta el noveno. A partir de ahí, cada vez que subas de nivel obtienes 3 puntos de salud.

VENTAJAS

- ◆ Tiradas de **Fuerza** para apresar o retener oponentes.
- ◆ Tiradas de **Destreza** para cabalgar o dirigir una montura.
- ◆ Tiradas de **Constitución** para resistir enfermedades o venenos.

DESAFÍO DIVINO

Cargas con la responsabilidad de defender al débil y castigar a los injustos.

Puedes gastar un punto de energía para canalizar la energía sagrada de tu deidad y retar a un oponente en combate singular.

El villano afectado por tu desafío deberá enzarsarse en una lucha cuerpo a cuerpo contigo o sufrirá Desventaja en todas sus tiradas de ataque contra otro objetivo que no seas tú.

Tu **Desafío divino** durará hasta que el objetivo sea derrotado o tú caigas inconsciente. Puedes anular este mandato divino simplemente deseándolo, pero tu deidad o tu orden no se lo tomarán a bien.

IMPOSICIÓN DE MANOS

Tu toque es capaz de sanar milagrosamente las heridas de otros. Puedes gastar un punto de energía y una acción para tocar a otra criatura, haciendo que recupere 1d4 puntos de salud.

A partir del onceavo nivel esta curación milagrosa aumenta a 2d4, mientras que a partir del vigésimo primero nivel pasa a ser 3d4. Finalmente, a partir del trigésimo primero aumenta a 4d4.

Si tu alineamiento es *Caótico* puedes decidir que, en lugar de recuperar salud, causar daño absorbiendo la vida de la criatura. Debes hacer esta elección en el momento de crear tu personaje y no podrás cambiarla más adelante.

LANZAMIENTO DE CONJUROS

Puedes lanzar conjuros. En la Tabla de progreso del paladín puedes encontrar el número de conjuros que eres capaz de memorizar cada día.

Las reglas que deben seguirse para aprender y lanzar conjuros están descritas el **Capítulo 4** del manual de Dungeon Hack Edición Básica o en la **Página 44** de la Edición Deluxe.

No necesitas tener las manos libres ni hacer gestos con las manos para lanzar conjuros, aunque sí debes contar con el favor de tu deidad o tu orden.

SENDAS

Cuando alcances el noveno nivel puedes elegir entre la Senda del Errante y la Senda del Rey.

En el caso de escoger la primera senda, te convertirás en un **Caballero errante**, un agente de tu orden, sin un lugar al que llamar hogar.

Si escoges la Senda del Rey te convertirás en un **Campeón**, un devoto ejemplar de la orden, y levantarás una **Abadía** en la que podrás acoger e instruir a neófitos. Esta estructura es similar al monasterio de los clérigos.

Los requisitos y reglas que debes seguir para desarrollar tu dominio las puedes encontrar en el **Capítulo 6** del manual de Dungeon Hack Edición Básica o en la **Página 64** de la Edición Deluxe.

VAMPIRO

Eres un monstruo de pesadilla, afligido por una terrible maldición que te ha convertido en un ser sediento de sangre e inocencia. Lo que fuiste en vida se ha convertido en un recuerdo que te atormenta cada vez que te acuestas en tu ataúd. Sólo queda un ápice de tu antigua personalidad. Y te aferras a ello como si fuese un clavo ardiente.

Cualesquiera que sean tus orígenes o tu creador, eres una criatura individual que se alimenta de la vida de los mortales. Por ello buscas refugio entre los tuyos, los condenados. Quizás pertenezcas a una comunidad vampírica que se rige por estrictas reglas arcaicas; o puede que viajes con tu manada, arrasando poblaciones mortales y regodeándote en tu maldad.

En tus manos queda demostrar si eres una aberración educada o una bestia sedienta de sangre.



NOMBRE

Escoge uno de tu elección o alguno de los siguientes:

◆ **Femenino:** Astra, Eudoxia, Lilith, Lucita, Madeleine o Verona.

◆ **Masculino:** Aqueronte, Caleb, Klaus, Ónice, Vysoben o Serafín.

ALINEAMIENTO

Escoge un alineamiento. Dicho alineamiento sugiere una forma de actuación habitual para tu personaje:

◆ **Legal.** Cuidas como un tesoro la poca humanidad que te queda: sin conciencia, no eres más que un monstruo.

◆ **Neutral.** Sientes que eres algo más, algo en el límite del bien y del mal.

◆ **Caótico.** Tu existencia es un caldero de sangre que bulle con las almas de criaturas inferiores.

COMPETENCIAS

Puedes llevar cualquier arma ligera, bastones, espadas largas y roperas, lanzas, látigos, alabardas, espadones, arcos cortos, ballestas ligeras, escudos pequeños y armaduras hasta la coraza.

RASGOS

Característica preferida: elige entre Destreza o Carisma.

Energía: 2 al primer nivel, 3 a partir del décimo.

Salud: 8 puntos al primer nivel y +1d8 cada nivel adicional hasta el noveno. A partir de ahí, cada vez que subas de nivel obtienes 2 puntos de salud.

VENTAJAS

- ◆ Tiradas de **Destreza** para moverte sigilosamente o caminar sin ser visto.
- ◆ Tiradas de **Carisma** para causar una buena impresión.

PODER DE LA OSCURIDAD

Puedes emplear una suerte de poderes esotéricos similares a los conjuros, pero que necesitan la esencia vital de criaturas vivas para fluir a través de ti.

Cada vez que usas un poder vampírico debes gastar un punto de sangre. Consulta la Tabla de progreso del vampiro para ver cuántos poderes tienes disponibles por nivel.

LA SANGRE ES VIDA

Debes alimentarte de sangre fresca para dar sustento a tus facultades blasfemas. Comienzas con 1d4 + 2 puntos de sangre máximos, que podrás gastar para emplear tus poderes vampíricos.

Para chupar sangre posees unos colmillos retráctiles que causan daño al atacar con ellos. Pueden estar ubicados en cualquier parte de tu anatomía (el Árbitro debe aprobarlo).

Cuando dañes con tus colmillos a una criatura viva, recuperas un punto de sangre. El daño de tus colmillos es d4 y aumenta a d6 a partir del quinto nivel, a d8 a partir del décimo nivel y a d10 a partir del vigésimo nivel.

La sanación normal o mágica no funciona contigo, aunque puedes gastar un punto de sangre y una acción para recuperar 1d6 de salud.

Adicionalmente puedes gastar dos puntos de sangre para recuperar un punto de energía. Si tus puntos de sangre se reducen a 0 tendrás Desventaja en todas las tiradas.

SINO DEL OSCURO

Eres un cadáver animado por magia blasfema: no envejeces, no necesitas comer ni respirar, eres inmune a cualquier enfermedad que afecte a los mortales (aunque no a los venenos).

La luz solar te causa Desventaja en todas las tiradas y, si estás completamente expuesto, pierdes 1d8 puntos de salud por asalto. Si tu salud se reduce a 0 o menos por daño de luz, eres destruido.

SENDAS

Cuando alcances el noveno nivel puedes elegir entre la Senda del Errante y la Senda del Rey.

En el caso de escoger la primera senda, te convertirás en un **Anarquista**, un vampiro rebelde que se niega a hincar la rodilla ante la despreciable sociedad vampírica.

Si escoges la Senda del Rey te convertirás en un **Príncipe** —o **Princesa**— **de la oscuridad**, y se te otorgará un dominio oculto bajo la civilización, un **Elíseo**. Otros vampiros más antiguos que tú esperan que continúes su despreciable legado. Esta estructura es similar a la bóveda subterránea de los enanos.

Los requisitos y reglas que debes seguir para desarrollar tu dominio las puedes encontrar en el **Capítulo 6** del manual de *Dungeon Hack Edición Básica* o en la **Página 64** de la *Edición Deluxe*.

PROGRESO DEL PALADÍN

Nivel	Experiencia necesaria	Imposición de manos	Conjuros			
			1	2	3	4
1	0	1d4	-	-	-	-
2	2.000	1d4	-	-	-	-
3	4.000	1d4	-	-	-	-
4	8.000	1d4	-	-	-	-
5	16.000	1d4	1	-	-	-
6	32.000	1d4	1	-	-	-
7	64.000	1d4	2	-	-	-
8	120.000	1d4	2	-	-	-
9	240.000	1d4	2	1	-	-
10	360.000	1d4	2	1	-	-
11	480.000	2d4	3	1	-	-
12	600.000	2d4	3	1	-	-
13	720.000	2d4	3	2	-	-
14	840.000	2d4	3	2	-	-
15	960.000	2d4	3	2	1	-
16	1.080.000	2d4	3	2	1	-
17	1.200.000	2d4	4	2	1	-
18	1.320.000	2d4	4	2	1	-
19	1.440.000	2d4	4	2	2	-
20	1.560.000	2d4	4	2	2	-
21	1.680.000	3d4	4	3	2	-
22	1.800.000	3d4	4	3	2	-
23	1.920.000	3d4	4	3	3	-
24	2.040.000	3d4	4	3	3	-
25	2.160.000	3d4	4	3	3	1
26	2.280.000	3d4	4	3	3	1
27	2.400.000	3d4	4	4	3	1
28	2.520.000	3d4	4	4	3	1
29	2.640.000	3d4	4	4	3	2
30	2.760.000	3d4	4	4	3	2
31	2.880.000	4d4	4	4	4	2
32	3.000.000	4d4	4	4	4	2
33	3.120.000	4d4	4	4	4	3
34	3.240.000	4d4	4	4	4	3
35	3.360.000	4d4	4	4	4	4
36	3.480.000	4d4	4	4	4	4

PROGRESO DEL VAMPIRO

Nivel	Experiencia necesaria	Poderes vampíricos	Puntos de sangre	Daño de colmillos
1	0	1	1d4 +2	d4
2	2.200	1	-	d4
3	4.400	2	-	d4
4	8.800	2	-	d4
5	17.000	2	-	d6
6	35.000	2	-	d6
7	70.000	3	-	d6
8	140.000	3	-	d6
9	270.000	3	-	d6
10	400.000	3	-	d8
11	530.000	4	+1d4	d8
12	660.000	4	-	d8
13	800.000	4	-	d8
14	950.000	4	-	d8
15	1.100.000	4	-	d8
16	1.250.000	5	-	d8
17	1.400.000	5	-	d8
18	1.550.000	5	-	d8
19	1.700.000	5	-	d8
20	1.850.000	5	-	d10
21	2.000.000	6	+1d4	d10
22	2.150.000	6	-	d10
23	2.300.000	6	-	d10
24	2.450.000	6	-	d10
25	2.600.000	6	-	d10
26	2.750.000	7	-	d10
27	2.900.000	7	-	d10
28	3.050.000	7	-	d10
29	3.200.000	7	-	d10
30	3.350.000	7	-	d10
31	3.500.000	8	+1d4	d10
32	3.650.000	8	-	d10
33	3.800.000	8	-	d10
34	3.950.000	8	-	d10
35	4.100.000	8	-	d10
36	4.250.000	8	-	d10

PERMUTACIONES DE CLASE

Los siguientes talentos se pueden tomar en lugar de los descritos en la clase correspondiente.

Este cambio solo se puede llevar a cabo durante la creación de personaje. Estas opciones permiten diferenciar un poco más a miembros de la misma clase.

BÁRBARO

El bárbaro puede renunciar a *Poderío salvaje* para obtener *Rajar*, del guerrero.

BRUJO

El brujo puede renunciar a *Rebote arcano* para obtener *Vigor de la urdimbre*.

VIGOR DE LA URDIMBRE

Restauras tus poderes mágicos a partir de tu fuerza vital.

Puedes emplear una acción y gastar un punto de energía para recuperar 2 puntos de brujería o chamanismo, según corresponda.

CAZADOR

El cazador puede renunciar a su *Compañero animal* para obtener *Puntería asombrosa* o *Combate con dos armas*, del ladrón.

PUNTERÍA ASOMBROSA

Obtienes +1 a las tiradas de ataque que realices con arcos o ballestas.

CHAMÁN

El chamán puede renunciar a *Resonancia salvaje* para obtener *Vigor de la urdimbre*.

PALADÍN

El paladín puede renunciar a *Imposición de manos* para obtener *Poderío salvaje*, del bárbaro; o *Sacrificar escudo*, del guerrero.



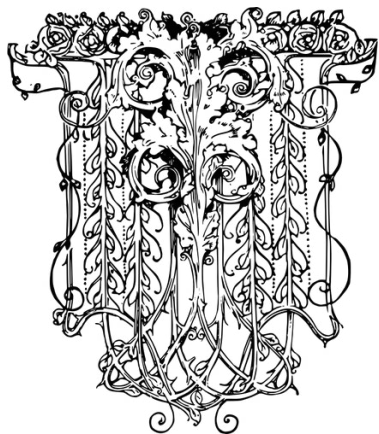
ESPECIES JUGABLES

La versión original de Dungeon Hack provee tres especies jugables: el Elfo, el Enano y el Mediano. Sin embargo, estas razas se tratan como clases adicionales, con sus particulares idiosincrasias. No es posible crear un Enano Mago o un Elfo Ladrón con las reglas básicas. Este reglamento se ha redactado para añadir esa capa de complejidad.

Sentimos la obligación de avisar que las siguientes reglas desequilibran el juego y no son la experiencia original que quería transmitir el autor. Además, es importante descartar las Clases raciales para mantener la coherencia.

En el caso de que se deba convertir un personaje anterior, considera lo siguiente:

- ◆ Un Enano equivale a un Guerrero.
- ◆ Un Elfo equivale a un Mago.
- ◆ Un Mediano equivale a un Ladrón.
- ◆ Un Orco equivale a un Guerrero.
- ◆ Un Gnomo equivale a un Mago.
- ◆ Un Redivivo equivale a un Clérigo o a un Mago, según su elección de conjuros.



FUNCIONAMIENTO DE LAS RAZAS

Durante la creación de personaje el jugador puede elegir una de las siguientes especies para su personaje. Cada especie tiene unos requisitos de Característica y ciertas habilidades adicionales. El Árbitro debe tener en cuenta el trasfondo de su escenario de campaña y la disponibilidad de estas especies.

DRACÓNIDO

Humanoides híbridos entre dragón y humano oriundos de un reino olvidado, maldito por los dioses. Son corpulentos, ovíparos y carecen de cola, aunque muestran rasgos del color cromático de sus ancestros. Se han integrado en la sociedad humana como parias, aunque algunos han sido capaces de hacerse valer.

- ▶ **Requisito:** Fuerza 13-, Constitución 13-
- ▶ **Envejecimiento:** desde los 50 años.

Hálito dracónico: Si gastas un punto de energía puedes exhalar un ataque elemental que cubre un cono de 15 pies (4,5 metros) frente a ti y afecta a todas las criaturas al alcance. Este ataque causa 1d4 de daño por cada diez niveles y debes definir el tipo de elemento durante la creación de personaje, posiblemente según la naturaleza de tus ancestros dragontinos.

Vigoroso: Comienzas con un punto de salud adicional. Además, hasta el noveno nivel, cada vez que subas de nivel obtienes un punto de salud adicional.



ELFO

Considerados los ancestros vivientes de las tierras, los elfos son unos individuos envueltos en misterios que moran en ciudadelas marmóreas de ensueño y en profundos bosques llenos de secretos. Altos, delgados y gráciles, los elfos son el testimonio viviente

de los poderes místicos de la urdimbre arcaica, pero debido a su aislamiento están empezando a desaparecer.

- ▶ **Requisito:** Destreza 13-
- ▶ **Envejecimiento:** nunca envejecen.

Linaje feérico: Eres inmune a los ataques paralizantes de los necrófagos y tienes Ventaja en las tiradas para resistir el conjuro Dormir.

Rapidez: Te puedes mover hasta 35 pies (10,5 m) por asalto.

ENANO

Taciturnos moradores de salones chapados en oro, de cuevas ignotas y de sistemas cavernarios peligrosamente complejos, los enanos afirman haber nacido de rocas arcaicas. Y así viven sus vidas. De pensamiento cerrado, avaros y poco dados a aceptar a los extranjeros, estos humanoides forman sus ciudades estado y sus leyes lejos del resto de los mortales, pero cuando han tenido la necesidad de relacionarse con otros seres han aceptado a regañadientes.

- ▶ **Requisito:** Constitución 13-
- ▶ **Envejecimiento:** desde los 280 años.

Visión en la oscuridad: Tu especie tiene costumbre de vivir bajo tierra, por lo que ha desarrollado la capacidad de ver en la oscuridad no mágica.

Corpulencia: Eres muy resistente. Siempre que quieras puedes emplear un punto de energía para repetir una tirada de Absorción. No obstante, solo te puedes mover 25 pies (7,5 m) por asalto.

GATÓNIDO

Pequeños humanoides con rasgos felinos que viven alejados de la civilización. Afincados en tradiciones tribales y aldeas del bosque, los gatónidos desconfían de aquellos más grandes que ellos. Son depredadores nocturnos, ágiles y silenciosos, que adoran la tranquilidad de sus tierras.

- ▶ **Requisito:** Destreza 13-
- ▶ **Envejecimiento:** desde los 40 años.

Baja estatura: Como la habilidad de los medianos.

Rapidez: Como la habilidad de los elfos.

Visión en la oscuridad: Como la habilidad de los enanos.



Agilidad felina: Otorgas +2 a la tirada de Iniciativa de combates en los que participes activamente; además, puedes gastar un punto de energía para superar una tirada de Destreza relacionada con mantener el equilibrio o caer de pie.



GNOMO

Estos pequeños seres tienen un origen común con los enanos, pero su excéntrica forma de ser dista mucho de la actitud hosca de sus primos. Dotados con el don de la excesiva creatividad, pasan sus vidas en busca del invento perfecto.

Y siempre que logran construir tal insólito artefacto, no se conforman con el resultado y pasan a buscar, de nuevo, el invento perfecto. Su sociedad valora el intelecto por encima de todo y aquellos que no logran hacerse valer son exiliados.

- ▶ **Requisito:** Inteligencia 13-
- ▶ **Envejecimiento:** desde los 350 años.

Baja estatura: Como la habilidad de los medianos.

Visión en la oscuridad: Como la habilidad de los enanos.

Fuente de maná: Si eres capaz de lanzar conjuros preparándolos, puedes gastar un punto de energía durante un Intervalo para cambiar un conjuro preparado por otro de tu lista de conjuros conocidos.



HUMANO

Los humanos son muy comunes y se les puede encontrar en cualquier rincón del mundo. Sus reinos son vastos y están en constante aumento, sus gobiernos ambiciosos y en busca de todo tipo de alianzas para perpetuar su existencia. Su diversidad hace que existan humanos de una gran variedad de colores de cabello, piel y ojos.

- ▶ **Requisito:** ninguno
- ▶ **Envejecimiento:** desde los 45 años.

Buen desarrollo: Puedes reducir en un punto una de tus Características (después de generarlas) en el momento de la Creación de personaje.

IBLISIO

Desconfiados humanoides de piel carmesí o cobriza que muestran rasgos demoníacos. Las habladorías cuentan que una vez fueron humanos que jugaron con fuerzas incontrolables y fueron malditos por ello. No pertenecen a ninguna nación y vagan por el mundo intentando sobrevivir. Suelen tener cuernos de distintas formas, patas de cabra y largas colas terminadas en punta.

- ▶ **Requisito:** Carisma 13-
- ▶ **Envejecimiento:** desde los 45 años.

Labia infernal: Si argumentas de forma lógica y coherente, puedes obtener +2 a una tirada de Carisma para engañar, embaucar o convencer a alguien.

Resistencia ígnea: Obtienes +1 a la Efectividad para absorber ataques o conjuros basados en el fuego. Si no puedes realizar la tirada de Absorción, sufres un punto de daño menos.



MEDIANO

Los medianos son un pueblo afable, bonachón y aficionado al buen comer que habita riberas y colinas intentando no molestar a nadie —aunque tengan claras dificultades a la hora de lograrlo—.

Les ha sido complicado adaptarse a la vida en otras regiones más hostiles, pero hay quien dice que su existencia está protegida por un espíritu guardián, pues se sabe de medianos que han sobrevivido situaciones mortales con tan solo unos rasguños.

- ▶ **Requisito:** ninguno
- ▶ **Envejecimiento:** desde los 90 años.

Baja estatura: Tu tamaño es más pequeño que lo habitual, por lo que tienes dificultades para usar armas y armaduras comunes.

Ten en cuenta las competencias de tu clase y aplica lo siguiente: puedes usar cualquier arma no más grande que una espada corta; si puedes usar escudos, solo podrás equiparte escudos pequeños y las armaduras que puedas portar deben ser adaptadas a tu tamaño.

Además, solo te puedes mover 25 pies (7,5 m) por asalto.

Buena suerte: Tienes una suerte increíble; cuando obtengas un 1 como resultado en una prueba de Característica, puedes gastar un punto de energía para repetir dicha tirada y quedarte con el nuevo resultado (aunque sea otro 1).

ORCO

Estos toscos humanoides atravesaron un espantoso yermo lleno de peligros huyendo de un mal primordial en busca de tierras fértiles. Cuando comenzaron a asentarse en las tierras de los hombres sus costumbres bárbaras y primitivas chocaron con los habitantes y en seguida fueron tachados de monstruos.

Su desconocimiento y falta de intelecto les llevó a intentar aprovecharse de estas etiquetas, pero empezaron a menguar en número.

- ▶ **Requisito:** Fuerza 13-
- ▶ **Envejecimiento:** desde los 35 años.

Ira interna: Tu cólera desatada te permite seguir combatiendo aunque tu cuerpo haya sido derrotado. Si tus puntos de salud son reducidos a 0, puedes gastar un punto de energía para ajustarlos a 1 y seguir luchando.

Furia orca: Cuando causas daño con un arma cuerpo a cuerpo, obtienes +1 a la tirada de daño.



REDIVIVO

Los redivivos son muertos vivientes que han conservado su libre albedrío tras su terrible transformación. Expulsados de su hogar por ser considerados aberraciones, ahora vagan por el mundo sin rumbo ni objetivo, aferrándose a lo poco que les queda de su humanidad.

- **Requisito:** Inteligencia 13-, Sabiduría 13-
- **Envejecimiento:** ya no envejecen.

Cuerpo blasfemo: Eres un no muerto a efectos de reglas: no necesitas comer ni dormir y no puedes ser sanado por curación tradicional, aunque sí mediante la mágica.

Reduces a la mitad el tiempo necesario para disfrutar de un descanso completo y, si eres afectado por una enfermedad o veneno, puedes gastar un punto de energía para resistir dicho efecto pernicioso.



RUSALKA

Estos seres expulsados de las profundidades marinas se asemejan a humanoides con rasgos de criaturas acuáticas. Deben adaptarse a la vida en la superficie, siendo una raza relativamente joven, a medida que superan los prejuicios.

- **Requisito:** Destreza 13-, Sabiduría 13-
- **Envejecimiento:** desde los 80 años.

Legado marino: Posees rasgos físicos de seres marinos, como aletas, agallas, espinas, órganos bioluminiscentes, etc. Además de poder aguantar la respiración bajo el agua durante tantos minutos como 20 menos tu valor de Constitución, tienes algún tipo de arma o defensa natural.

Consulta con el Árbitro para crear un elemento único de tu personaje. Un ejemplo serían unas espinas retráctiles en los antebrazos: activarlas cuesta un punto de energía, hacen d6 de daño y duran un Intervalo.

Visión en la oscuridad: Como la habilidad de los enanos.



SEMIELFO

Descendientes de humanos y elfos, los semielfos son extrovertidos y amigables. Sus rasgos físicos muestran la delicadeza élfica y la variedad humana. A pesar de su condición de mestizos, son aceptados como iguales por cualquiera de sus progenitores.

- **Requisito:** Carisma 13-
- **Envejecimiento:** desde los 100 años.

Ánimo: Tu personalidad es más alegre que el resto de tus compañeros. Fuera del combate, si un aliado que esté en un radio de 30 pies (9 m) de ti realiza una tirada de característica, puedes gastar un punto de energía para otorgar +2 al resultado.

Debe ser capaz de escucharte y debes declarar el uso de esta habilidad antes de que tire el dado.

Herencia dual: Elige el *Buen desarrollo* de los humanos o el *Linaje feérico* de los elfos.

SEMIORCO

Corpulentos mestizos entre orco y humano, estos indómitos humanoides son considerados parias entre sus especies progenitoras, a pesar de que conservan lo mejor de ambas. Los semiorcos son individuos independientes que buscan su lugar en la sociedad.

- **Requisito:** Fuerza 13-, Destreza 13-
- **Envejecimiento:** desde los 40 años.

Sed de sangre: Antes de realizar un ataque cuerpo a cuerpo puedes declarar que atacas brutalmente, recibiendo un -2 al resultado de la tirada de ataque y +1 a la Efectividad del arma.

Herencia dual: Elige el *Buen desarrollo* de los humanos o la *Ira interna* de los orcos.



SEMITROL

La existencia de estos pobres seres es producto de la unión —forzada la mayoría de las veces— entre un elfo y un trol. El desgarrado semitrol conserva la elegancia de sus antepasados élficos, acompañada de la piel correosa y las pústulas malolientes de los trols.

- ▶ **Requisito:** Fuerza 13-, Constitución 13-
- ▶ **Envejecimiento:** desde los 150 años.

Sed de sangre: Como la habilidad de los semiorcos.

Regeneración de trol: Eres capaz de regenerar tus heridas gracias a su sangre monstruosa. Recuperas 1 punto de salud al finalizar tu asalto siempre y cuando no hayas recibido daño de fuego o ácido durante dicho asalto.

OTRAS ESPECIES

Ofrecemos las siguientes opciones, basadas en ciertas especies del juego de rol más conocido del mundo. Si no se especifica el **Envejecimiento**, se ha de usar el de la especie original.

ELFO CELESTIAL

Elfos de cabellos claros, que poseen una conexión innata a la urdimbre; viven en ciudadelas de cristal y oro. También son conocidos como altos elfos o eladrines.

- ▶ **Requisito:** Destreza 13-, Inteligencia 13-

Linaje feérico: Como la habilidad de los elfos.

Fuente de maná: Como la habilidad de los gnomos.

ELFO BLANCO

Siniestros humanoides que viven en cavernas subterráneas. Hace mucho tiempo compartieron origen con los elfos. También son conocidos como elfos oscuros o drows.

- ▶ **Requisito:** Inteligencia 13-, Carisma 13-

Linaje feérico: Como la habilidad de los elfos.

Visión en la oscuridad: Como la habilidad de los enanos.

ENANO DE LA JUNGLA

Brutales descendientes de enanos exiliados que viven en zonas húmedas y boscosas. Practican el canibalismo y rechazan cualquier ápice de civilización.

- ▶ **Requisito:** Fuerza 13-, Constitución 13-

Sed de sangre: Como la habilidad de los semiorcos.

Corpulencia: Como la habilidad de los enanos.

MEDIANO AMABLE

Conocidos por ser expertos vendedores de humo, los medianos amables son de una cultura distinta a sus primos, llevan calzado y son hábiles amigos de lo ajeno.

- ▶ **Requisito:** Carisma 13-

Baja estatura: Como la habilidad de los medianos.

Valentía: Tienes Ventaja en las tiradas de reacción para resistir un efecto nocivo de miedo.

PERMUTACIONES RACIALES

Los siguientes talentos se pueden tomar en lugar de las opciones descritas anteriormente. En el caso de que la especie tenga distintos talentos, se indicará cual se sustituye.

Estas permutaciones intentan ofrecer variaciones culturales, más allá de cambios en la fisiología de la especie.

HUMANO

Puedes cambiar la habilidad *Buen desarrollo* por la siguiente.

Diplomático: Cuando tires un DU relacionado con el trato a otra especie distinta a ti, tienes Ventaja o Desventaja según te beneficie.



GATÓNIDO

Puedes cambiar la habilidad *Agilidad felina* o *Rapidez* por la siguiente.

Camuflaje: Tienes Ventaja en las tiradas de característica relacionadas con encontrar un escondite y mantenerte oculto.

GNOMO

Puedes cambiar la habilidad *Fuente de maná* por la siguiente.

Aptitud para los cachivaches: Ob tienes un +2 a las tiradas de Inteligencia para averiguar cómo funcionan aparatos tecnológicos que desconoces.

MEDIANO

Puedes cambiar la habilidad *Buena suerte* por la siguiente.

Sálvese quien pueda: Puedes gastar un punto de energía para librarte de un efecto pernicioso como la parálisis o el miedo.

SEMIELFO

Puedes cambiar la habilidad *Ánimo* por una de las siguientes. Si ya perteneces a una de las clases nombradas en él, no puedes elegir la habilidad.

Aprendiz de mago: Elige un conjuro de nivel 1 de la lista del mago. Si gastas un punto de energía, puedes lanzarlo a voluntad. La característica para las tiradas de conjuro es tu Carisma.

Aprendiz de guerrero: Cuando impactes a un enemigo, ya sea a distancia o cuerpo a cuerpo, puedes gastar un punto de energía para realizar otro ataque a un enemigo cercano al primer objetivo.



MANIOBRAS DE COMBATE

Las siguientes maniobras pueden ser utilizadas por cualquier personaje de Dungeon Hack. Añaden opciones adicionales para tomar en combate.

APLASTAR

Mientras tengas a una criatura apresada puedes apretar su cuerpo para hacerle daño. Si quieres aplastarla, realizas la tirada de Fuerza con un -2. Si tienes éxito causas daño desarmado.

ATAQUE RÁPIDO

Un rápido impacto cuerpo a cuerpo con Desventaja. Puedes hacer un ataque rápido si no te has movido durante el asalto, llevas equipada un arma ligera y lo único que has hecho ha sido atacar. Este ataque sufre Efectividad -1 (mínimo 1).

CONCENTRAR CONJURO

Necesitas un foco de conjuros para poder realizar esta acción. Concentras tu mente durante un asalto para obtener Ventaja en la siguiente tirada de conjuro que realices. Debes canalizar a través del foco elegido y perderás este beneficio si sufres daño antes de lanzarlo.

DAÑO DESARMADO

Tus ataques sin armas causan d3 de daño si tienes Fuerza 15-, d4 de daño si tienes Fuerza 10- o d6 si tienes Fuerza 5-.

DESARMAR

Puedes intentar desarmar a una criatura si estás armado y enzarzado en combate cuerpo a cuerpo con ella. Realiza una tirada de Destreza con -2 al resultado.

Si tienes éxito, haces que su arma a 5 pies (1,5 m) de su posición, al suelo.

Si sacas un 20 natural, puedes elegir si atrapar el arma o lanzarla a 20 pies (6 m) de tu posición; pero si sacas un 1 natural, tu intento es un fracaso y tus armas se caen a 5 pies (1,5 m) de tu posición.

ESCUDO HUMANO

Elige a un aliado que esté a 5 pies (1,5 m) de ti. Hasta que vuelvas a actuar y si no se mueve de su posición más de 5 pies (1,5 m), serás el blanco de cualquier ataque cuerpo a cuerpo o a distancia que tenga a dicho aliado como objetivo.

ENVAINAR Y DESENVAINAR

En lugar de tirar tus armas al suelo para sacar otras, puedes realizar una tirada de Destreza para envainar lo que tengas equipado y desenvainar otra pieza de equipo.

Si no la superas, puedes gastar un punto de energía para superarla.

LUCHA DEFENSIVA

Intentas protegerte de los impactos enemigos mientras continúas luchando. Sufres -2 a las tiradas de ataque pero obtienes +2 a las tiradas para esquivar ataques cuerpo a cuerpo o a distancia.

NOQUEAR

Un impacto suave para intentar dejar fuera de combate al objetivo. Realiza el ataque como si fuese un ataque normal, con la excepción de que haces la mitad de daño.

Si reduces la salud de una criatura a 0 o menos con la acción de **Noquear**, lo dejas inconsciente en lugar de matarlo.

PLACAJE

Puedes empujar a una criatura de un tamaño similar o inferior al tuyo. Debes estar a 15 pies (4,5 m) por lo menos del objetivo. Realiza una tirada de Fuerza con -2 al resultado: si tienes éxito, lo empujas 5 pies (1,5 m) lejos de ti. Si no puede moverse, causas daño desarmado.

PRIMEROS AUXILIOS

Esta acción requiere que tengas en tus manos un kit médico y estés a 5 pies (1,5 m) o menos de la criatura a sanar. Realizas una tirada de Inteligencia —sin aplicar la Ventaja por el kit—: si tienes éxito, la criatura recupera 1d6 puntos de salud.

Una criatura solo se puede beneficiar de **Primeros auxilios** una vez cada ocho horas. Un kit médico empleado de esta forma tiene un DU de d6.



TÉCNICAS DE BATALLA

Saber dar un golpe certero en el punto débil del enemigo, realizar una finta e incapacitar desde atrás o dejar caer todo el peso en el extremo del arma para partir un hueso son proezas que todo combatiente logra. Las técnicas son una mezcla de conocimientos, talento innato y reflejos afilados que permiten llevar a cabo demostraciones físicas de poderío.

Estas maniobras son habilidades de combate específicas para personajes considerados combatientes «puros», como los guerreros o los ladrones. Se utilizan como cualquier otra maniobra de combate estándar.

Cada clase capaz comienza conociendo una técnica de batalla y aprende más a medida que sube de nivel. El progreso es distinto para cada una, como se describe a continuación.

- ◆ Los guerreros aprenden una nueva técnica en los niveles cuarto, octavo, duodécimo, décimo sexto, vigésimo, vigésimo cuarto y vigésimo octavo, hasta un total de ocho técnicas distintas.

- ◆ Los bárbaros y ladrones aprenden una nueva técnica en los niveles quinto, undécimo, décimo séptimo, vigésimo tercero y vigésimo noveno, hasta un total de seis técnicas distintas.

- ◆ Los belisarios, cazadores y paladines aprenden una nueva técnica en los niveles séptimo, décimo cuarto y vigésimo primero, hasta un total de cuatro técnicas distintas.

- ◆ Los bardos y diletantes, si éstos eligen alguna habilidad de las clases anteriormente mencionadas, aprenden una

nueva técnica en el nivel octavo, hasta un total de dos técnicas distintas. En el caso de elegir la habilidad más adelante, aprenderán las técnicas según corresponda su nivel.

El requisito de una técnica se debe cumplir a la hora de usarla, no de aprenderla. Esto permite al personaje adquirir nuevas técnicas e intentar mejorar sus características para usarlas en el futuro.

Las habilidades especiales **Rajar** y **Ataque sorpresa**, de las clases básicas, se consideran técnicas de batalla aunque no cuentan para el cómputo final.

ATAQUE CERTERO

- ◆ **Alcance:** arma

Sacrificas la potencia de tu ataque a cambio de precisión.

Obtienes +2 a la tirada de ataque reallizada pero sufres -2 a la tirada de daño (mínimo 1).

BARRIDO DESTRUCTIVO

- ◆ **Coste:** 1 punto de energía

- ◆ **Requisito:** arma cuerpo a cuerpo a dos manos, Fuerza 11-

- ◆ **Alcance:** arma

Agitas tu arma en un arco violento frente a ti, intentando golpear a todos los objetivos posibles.

Realiza una tirada de ataque: si tienes éxito, causas daño a 1d4 objetivos al alcance del arma.



DESGARRAR

- ◆ **Coste:** 1 punto de energía
- ◆ **Requisito:** arma cuerpo a cuerpo de filo, Destreza 11-
- ◆ **Alcance:** arma

Intentas apuñalar o herir al objetivo en una parte delicada de su anatomía.

Realiza una tirada de ataque: si tienes éxito, el objetivo sufrirá 1d4 de daño —no afectado por Absorción— al finalizar su asalto durante 1d8 asaltos.

Los objetivos no considerados criaturas vivas, como los constructos o muertos vivientes, son inmunes a los efectos de *Desgarrar*.

DISPARO ATURDIDOR

- ◆ **Coste:** 1 punto de energía
- ◆ **Requisito:** arma a distancia, Sabiduría 13-
- ◆ **Alcance:** arma

Disparas a algún órgano vital de tu objetivo, evitando que se mueva.

Realizas una tirada de ataque a distancia sufriendo Efectividad -1 (mínimo 1); si tienes éxito, la criatura afectada no se podrá mover durante su próximo asalto.

DOBLE ATAQUE

- ◆ **Coste:** 1 punto de energía
- ◆ **Requisito:** Destreza 13-
- ◆ **Alcance:** arma

Golpeas rápidamente a una o dos criaturas que tengas al alcance.

Realizas dos tiradas de ataque consecutivas, la segunda con un -2 al resultado.

EJECUTAR

- ◆ **Coste:** 1 punto de energía
- ◆ **Requisito:** Sabiduría 11-
- ◆ **Alcance:** arma

Una criatura que tenga tantos puntos de salud actuales como $\frac{1}{8}$ de su salud total puede ser ejecutada con un golpe certero y preciso.

Realiza una tirada de ataque estándar: si tienes éxito, reduces inmediatamente los puntos de salud de la criatura a 0; pero si fallas, sufrirás Desventaja en la próxima tirada de esquivar que realices.

Los objetivos no considerados criaturas vivas, como los constructos o muertos vivientes, son inmunes a los efectos de *Ejecutar*.

FINTA

- ◆ **Coste:** 1 punto de energía
- ◆ **Requisito:** arma cuerpo a cuerpo, Destreza 13-
- ◆ **Alcance:** arma

Haces un amago para confundir al objetivo y colocarte en una posición ventajosa.

Realiza una tirada de ataque cuerpo a cuerpo con Destreza en lugar de Fuerza: si tienes éxito, te mueves 5 pies (1,5 metros) alrededor del objetivo y tu ataque obtiene Efectividad +1. Además, obtienes +2 para esquivar el próximo ataque del objetivo.



GOLPE DE ESCUDO

- ◆ **Coste:** especial, ver descripción
- ◆ **Requisito:** debes llevar un escudo equipado, Constitución 13-
- ◆ **Alcance:** 5 pies (1,5 metros)

Estampas tu escudo en el rostro o cuerpo del objetivo, sorprendiéndole.

Realiza una tirada de ataque cuerpo a cuerpo: si la superas, causas d3 de daño si el escudo es pequeño, d4 si es mediano o d6 si es un escudo grande.

Puedes activar **Golpe de escudo** fuera de tu asalto si estás adyacente a una criatura que intenta atacar a distancia o lanzar un conjuro a 5 pies (1,5 metros) o menos de ti. Si haces esto, debes gastar un punto de energía; si tienes éxito, interrumpes la acción de la criatura.

GOLPE DEVASTADOR

- ◆ **Coste:** 1 punto de energía
- ◆ **Requisito:** arma cuerpo a cuerpo roma, Fuerza 11-
- ◆ **Alcance:** arma

Impactas al objetivo en su punto débil, causándole dolores y agonías indescriptibles.

Realiza una tirada de ataque: si tienes éxito, provocas un enorme dolor al objetivo, que otorgará +2 a las tiradas para esquivar sus ataques y perderá 2 puntos de salud cada asalto que se mueva o ataque. Al sufrir daño de este modo, la criatura tiene un 15+ posibilidades de librarse del perjuicio.

Las criaturas que no tengan puntos débiles, como los constructos o muertos vivientes, son inmunes a los efectos del **Golpe devastador**.

IMPACTO PODEROSO

- ◆ **Requisito:** Fuerza 13-
- ◆ **Alcance:** arma

Blandes tu arma de forma descuidada y brutal, buscando hacer el máximo daño dejando de lado la precisión.

Sufres -2 a la tirada de ataque realizada pero obtienes +2 a la tirada de daño.



MOFA

- ◆ **Coste:** 1 punto de energía
- ◆ **Requisito:** Carisma 13-
- ◆ **Alcance:** 30 pies (9 metros)

Te burlas de una criatura para centrar sus ataques en ti.

Realiza una tirada de Carisma: si tienes éxito, la criatura obtendrá +1 Efectividad (o +4 de daño adicional) a su siguiente ataque si tú eres el objetivo.

REFLEJO MÁGICO

- ◆ **Coste:** 1 punto de energía
- ◆ **Requisito:** debes llevar un escudo mediano o grande equipado, Constitución 11-
- ◆ **Alcance:** ver conjuro

Levantas tu escudo en el momento justo para bloquear un hechizo mágico e intentar devolvérselo a su lanzador.

Cuando eres el objetivo de un conjuro dañino, como un **Rayo hielo** o una **Bola de fuego**, puedes realizar una tirada de Sabiduría: si tienes éxito, reflejas el conjuro hacia su lanzador y él es afectado en lugar de ti.

Si el conjuro afecta a otras criaturas, el **Reflejo mágico** no evita que éstas sufran los efectos. Si tu escudo no es mágico, tiene un 10+ posibilidades de desintegrarse tras reflejar el conjuro.

TÉCNICAS DE BATALLA

Nivel	Guerrero	Bárbaro o Ladrón	Belisario, Cazador o Paladín	Bardo o Diletante
1	1	1	1	1
2	1	1	1	1
3	1	1	1	1
4	2	1	1	1
5	2	2	1	1
6	2	2	1	1
7	2	2	2	1
8	3	2	2	2
9	3	2	2	2
10	3	2	2	2
11	3	3	2	2
12	4	3	2	2
13	4	3	2	2
14	4	3	3	2
15	4	3	3	2
16	5	3	3	2
17	5	4	3	2
18	5	4	3	2
19	5	4	3	2
20	6	4	3	2
21	6	4	4	2
22	6	4	4	2
23	6	5	4	2
24	7	5	4	2
25	7	5	4	2
26	7	5	4	2
27	7	5	4	2
28	8	5	4	2
29	8	6	4	2
30+	8	6	4	2

LIBRO DE HECHIZOS

Ya que, en este documento, se han añadido nuevas clases y algunas de ellas son lanzadores de conjuros, es menester que también se amplíe la oferta mágica para añadir ese sabor que otros personajes distintos —por trasfondo— al mago necesitan.

NUEVOS CONJUROS

Los lanzadores de conjuros del manual básico de Dungeon Hack pueden elegir cualquiera de estos conjuros.

A la hora de preparar una nueva lista de conjuros el Árbitro puede tratar los conjuros de brujo y hechicero como si fuesen de elfo o mago; y los conjuros de chamán, oráculo y paladín como si fuesen de clérigo.

AGUJERO NEGRO

- ◆ *Nivel 5*
- ◆ **Alcance:** 40 pies (12 metros)
- ◆ **Duración:** 2 turnos por cada diez niveles
- ◆ **Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto

Creas una esfera de vacío negro en el punto elegido, que absorbe toda la materia a su alrededor. Cada criatura de tamaño similar a un humano en un radio de 10 pies (3 metros) se ve atraída 5 pies (1,5 metros) hacia el agujero y sufre 1d12 de daño por cada cinco niveles cada asalto que esté cerca.

Cuando el agujero negro agota su duración estalla causando 1d6 de daño por cada nivel a todas las criaturas alrededor del agujero negro.

ARMADURA ARCANA

- ◆ *Nivel 1*
- ◆ **Alcance:** personal
- ◆ **Duración:** 1 intervalo
- ◆ **Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto

Tocas tus ropajes y los envuelves en una capa translúcida de energía mística que proporciona una Absorción de d4 y un DU de d4. Si ya llevas una armadura que te proporcione Absorción, la **Armadura arcana** no surte efecto.

BURLA CRUEL

- ◆ *Nivel 1*
- ◆ **Alcance:** 30 pies (9 metros)
- ◆ **Duración:** instantánea
- ◆ **Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto

Insultas de forma ocurrente y obscena a la criatura objetivo, que será afectada por tus palabras y por magia bárdica. Realiza una tirada de Sabiduría: si tienes éxito, causas 1d4 de daño psíquico por cada cinco de tus niveles (mínimo 1).

CADENA DE RELÁMPAGOS

- ◆ *Nivel 6*
- ◆ **Alcance:** 150 pies (45 m)
- ◆ **Duración:** instantánea
- ◆ **Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto

Lanzas una oleada de energía electrizante hacia a una criatura. Causas 10d8 puntos de daño si superas una tirada de conjuro o la mitad si no. Después, el relámpago salta a 1d4 criaturas cercanas, causando 5d6 si superas una tirada de conjuro (por cada una) o la mitad si no.

ESPECTROS AULLANTES

◆ *Nivel 3*

◆ **Alcance:** personal, un área de 15 pies (4,5 metros) alrededor de ti

◆ **Duración:** 10 minutos o hasta que se pierda la concentración

◆ **Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto

Liberas una oleada de espíritus enfurecidos y primordiales semejantes a rostros aullantes, que revolotean a tu alrededor mientras dure el conjuro.

Cuando una criatura entre en el área designada, si eres consciente de su presencia y consideras que es hostil, realiza una tirada de conjuro: si tienes éxito, causas 1d8 puntos de daño por cada dos de tus niveles a esa criatura.

ESTALLIDO DE ESCARCHA

◆ *Nivel 5*

◆ **Alcance:** personal, un cono de 60 pies (18 metros) que emerge frente a ti

◆ **Duración:** instantánea

◆ **Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto

De la palma de tu mano brota una gélida ráfaga de viento y escarcha, que hiela hasta el absoluto a todo lo que se encuentra al alcance. Realiza una tirada de conjuro: causas 10d10 puntos de daño o la mitad si no la superas.

Si una criatura muere víctima del estallido de escarcha, se convierte en una estatua de hielo.

EXPLOSIÓN SOBRENATURAL

◆ *Nivel 1*

◆ **Alcance:** 120 pies (36 metros)

◆ **Duración:** instantánea

◆ **Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto

Concentras ondas de energía erráticas e inestables alrededor de una criatura, deformando la realidad adyacente. Si superas una tirada de conjuro, causas 1d10 de daño por cada dos de tus niveles.

EXPLOSIÓN SÓNICA

◆ *Nivel 2*

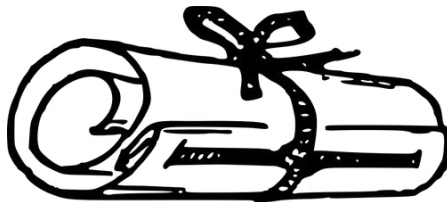
◆ **Alcance:** 60 pies (18 metros)

◆ **Duración:** instantánea

◆ **Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto

Señalas con el dedo un punto que puedas ver dentro del alcance del conjuro y evocas un sonido estridente e insoportablemente intenso que atraviesa los tímpanos de aquellos, causando 4d8 puntos de daño, que estén en un radio de 10 pies (3 metros) alrededor del objetivo. Realiza una tirada de conjuro: si la superas, los afectados otorgarán un +1 a las tiradas para esquivar sus ataques durante los próximos 1d2 asaltos.

Si una criatura inorgánica es derrotada usando la explosión sónica, se rompe en mil pedazos.



FUEGO LUNAR

- ◆ Nivel 2
- ◆ Alcance: 30 pies (9 metros)
- ◆ Duración: instantánea
- ◆ Tiempo de lanzamiento: 1 asalto

Conjuras sobrenaturales y siniestras llamas plateadas que queman a una criatura, causando 1d8 de daño por cada dos de tus niveles. Si lanzas el *Fuego lunar* durante la noche, el daño aumenta a d12.

FUEGO PURIFICADOR

- ◆ Nivel 2
- ◆ Alcance: 20 pies (6 metros)
- ◆ Duración: instantánea
- ◆ Tiempo de lanzamiento: 1 asalto

Haces que emerjan llamas purificadoras del suelo y envuelvan a una criatura, quemando por 2d8 de daño pero eliminando cualquier enfermedad o veneno en su organismo.

GALERNA

- ◆ Nivel 3
- ◆ Alcance: 150 pies (45 m) a tu alrededor
- ◆ Duración: 1 intervalo
- ◆ Tiempo de lanzamiento: 1 asalto

Provocas un súbito descenso de la temperatura y un aumento de la humedad en la zona, generando una lluvia molesta y repentina que reduce el movimiento.

El suelo se vuelve resbaladizo, las llamas se apagan por los fuertes vientos y, en general, el ambiente se hace incómodo de soportar.

Esta cambio climático es de naturaleza mágica y puede ocurrir en cualquier

lugar. El área de efecto no se mueve contigo y durará hasta que finalice de forma natural o lo anules empleando una acción. Si lanzas el conjuro cerca de la costa, duplicas su efecto provocando Desventaja a todos aquellos que sean afectados por la galerna.

GOLPE DE RAYO

- ◆ Nivel 3
- ◆ Alcance: personal, una línea de 100 pies (30 metros) frente a ti
- ◆ Duración: instantánea
- ◆ Tiempo de lanzamiento: 1 asalto

Conjuras una línea de electricidad crepitante de 5 pies (1,5 metros) de anchura frente a ti. A tu orden, libera una miríada de rayos fulminantes, que causan 6d8 puntos de daño si superas una tirada de conjuro o la mitad si no la superas.

Cualquier objeto no equipado que se encuentre dentro del área de efecto se prende fuego y queda deformado por el impacto eléctrico.

MANO DE MAGO

- ◆ Nivel 1
- ◆ Alcance: 30 pies (9 metros)
- ◆ Duración: 1 intervalo
- ◆ Tiempo de lanzamiento: 1 asalto

Una mano espectral aparece en un punto que elijas al alcance. La mano durará hasta que acabe el efecto o hasta que la descartes, y se desvanecerá si la alejas más de 30 pies (9 metros de ti) o si lanzas este conjuro de nuevo.

Puedes usar una acción para controlar la mano y manipular un objeto, abrir una puerta, recoger o tirar un objeto, o vaciar el contenido de un frasco.

Puedes mover la mano hasta 30 pies (9 metros) cada vez que la usas. No puedes utilizarla para atacar, activar objetos mágicos o levantar más de 10 libras (4,5 kg.).

MALDICIÓN DEL CAOS

- ◆ Nivel 5
- ◆ Alcance: 30 pies (9 metros)
- ◆ Duración: instantánea
- ◆ Tiempo de lanzamiento: 1 asalto

Proyectas tu poder mágico sobre la personalidad del objetivo, infundiendo pensamientos ficticios de inutilidad y desesperación.

Durante 1d4 asaltos, cuando el objetivo realice una acción hostil contra otra criatura, realiza una tirada de Inteligencia: si tienes éxito, el objetivo realiza la tirada con Desventaja u otorga Ventaja, según corresponda.

MALDICIÓN DE DEBILIDAD

- ◆ Nivel 6
- ◆ Alcance: 30 pies (9 metros)
- ◆ Duración: instantánea
- ◆ Tiempo de lanzamiento: 1 asalto

Hebras de energía demoníaca rodean la personalidad de la criatura objetivo, debilitando su cuerpo y su mente. Durante 1d4 asaltos, la puntuación de Absorción de la criatura se reduce a 0.



MALDICIÓN DE LOS ELEMENTOS

- ◆ Nivel 3
- ◆ Alcance: 30 pies (9 metros)
- ◆ Duración: instantánea
- ◆ Tiempo de lanzamiento: 1 asalto

Al conjurar las energías elementales de la teluria, rasgas la conexión espiritual del objetivo con la urdimbre, haciendo que los ataques de un elemento concreto (fuego, escarcha, rayo, etc.) realizados contra el objetivo obtengan +1 a la Efectividad durante 1d4 asaltos.

MALDICIÓN DE VÍNCULO MORTAL

- ◆ Nivel 7
- ◆ Alcance: 30 pies (9 metros)
- ◆ Duración: instantánea
- ◆ Tiempo de lanzamiento: 1 asalto

Unes los espíritus de dos criaturas distintas al alcance mediante hebras de magia plateada. Durante 1d4 asaltos, si una de las criaturas recibe daño o curación, la otra recibirá lo mismo tras aplicar Absorción y resistencias de la primera.

Estas Maldicciones pueden parecer redundantes pero se ha de tener en cuenta el contexto de las mismas.

Una maldición de clérigo no es lo mismo que una proclama blasfema de un brujo aliado con fuerzas demoníacas.

No obstante, los efectos de estas maldicciones se desvanecen con **Eliminar maldición**, siempre y cuando el lanzador tenga un nivel superior al brujo.

NIMBO HUMEANTE

- ◆ *Nivel 8*
- ◆ **Alcance:** 20 pies (6 m) alrededor de ti
- ◆ **Duración:** concentración, hasta un intervalo
- ◆ **Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto

Creas una turbulenta nube asfixiante de humo y ceniza que abrasa el aire a tu alrededor. Este nimbo tóxico se va moviendo 10 pies (3 m) en la dirección que elijas cada asalto que mantengas la concentración, abrasando a todo aquel que se encuentra en el radio de acción. Se disipará si así lo deseas mediante una acción o si se encuentra con un viento fuerte.

Debes realizar una tirada de conjuro por cada objetivo engullido por el nimbo humeante: causas 10d12 puntos de daño si la superas o la mitad si no.

ONDA ATRONADORA

- ◆ *Nivel 1*
- ◆ **Alcance:** 5 pies (1,5 metros) alrededor de ti
- ◆ **Duración:** instantánea
- ◆ **Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto

Pisoteas el suelo con fuerza y una onda de energía sónica surge del impacto. Realiza una tirada de conjuro: si la superas, causas 1d8 de daño por cada dos de tus niveles y empujas a cualquier criatura de tamaño similar a un humano 10 pies (3 metros) lejos de ti.

Los objetos no sujetos dentro del alcance del conjuro son empujados 20 pies (6 metros) y el ruido provocado por la onda atronadora se escucha en un área de 300 pies (90 metros).

ORBE ELEMENTAL

- ◆ *Nivel 4*
- ◆ **Alcance:** 10 pies (3 metros)
- ◆ **Duración:** 1 asalto + 1 asalto por nivel
- ◆ **Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto

Conjuras una esfera de fuego ardiente, escarcha gélida o rayos electrizantes —debes elegir su elemento en el momento de lanzarlo— en un punto dentro del alcance. Dicho orbe comenzará a girar sobre sí mismo y a moverse 5 pies (1,5 metros) en una dirección que elijas (adelante, atrás, derecha o izquierda). Mantendrá el rumbo hasta que el conjuro finalice o sea disipado.

Cada criatura que entre en contacto con el área de efecto del orbe —su interior y 5 pies (1,5 metros) a su alrededor— sufre 1d8 puntos de daño por cada uno de tus niveles.

PASO DE LA BRUMA

- ◆ *Nivel 2*
- ◆ **Alcance:** 30 pies (9 metros)
- ◆ **Duración:** instantánea
- ◆ **Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto

Realizas un rápido movimiento con los dedos de la mano y rasgas la urdimbre a tu alrededor, moviéndote hacia un punto a 30 pies (9 metros) de ti que puedas ver. Este movimiento se considera un teletransporte.



PROFANAR

- ◆ Nivel 4
- ◆ Alcance: 30 pies (9 m)
- ◆ Duración: instantánea
- ◆ Tiempo de lanzamiento: 1 asalto

Un aura de energía pestilente y verdo-sa surge de tu brazo, envolviendo al objetivo con putrefacción y maldad. Su vida se consume mientras la magia nigromántica aniquila su carne y emponzoña su espíritu: realiza una tirada de conjuro. Si la superas, causas 10d8 puntos de daño; si no la superas, causas la mitad. Este conjuro no tiene efecto sobre muertos vivientes o criaturas no orgánicas, como los gólems o los autómatas.

Si el objetivo es un ser feérico o considerado una planta, tienes Ventaja en la tirada de conjuro. Si el objetivo es una planta no considerada una criatura, como un árbol o arbusto, no es necesario que hagas la tirada: simplemente se marchita y muere. Un ser que muera víctima de *Profanar* queda reseco y cadavérico.

RAYO HIELO

- ◆ Nivel 1
- ◆ Alcance: 60 pies (18 metros)
- ◆ Duración: instantánea
- ◆ Tiempo de lanzamiento: 1 asalto

De tu dedo índice surge un rayo gélido y resplandeciente que va a gran velocidad hasta el objetivo, helándolo con escarcha arcana.

Causas 1d3 de daño por cada dos de tus niveles y debes hacer una tirada de conjuro: si la superas, el objetivo caminará la mitad de su movimiento durante su próximo asalto.

RAYO SOLAR

- ◆ Nivel 6
- ◆ Alcance: personal, una línea de 60 pies (18 metros) frente a ti
- ◆ Duración: concentración, hasta un intervalo
- ◆ Tiempo de lanzamiento: 1 asalto

Tus escleróticas brillan con la luz de la mañana, emanando un haz luminoso de 5 pies (1,5 metros) frente a ti. Realiza una tirada de conjuro cada asalto que mantengas la concentración: causas 8d12 puntos de daño a aquellos que son iluminados por el haz o la mitad si no la superas. Si hay alguna criatura considerada un muerto viviente o limo, obtienes Ventaja en la tirada.

Si logras mantener la concentración, puedes crear un segundo y un tercer rayo luminoso, esta vez surgiendo de tus manos en la dirección que desees. La luz del rayo solar es considerada luz del sol para aquellas reglas que lo requieran.

REPULSIÓN INFERNAL

- ◆ Nivel 2
- ◆ Alcance: 60 pies (18 metros)
- ◆ Duración: instantánea
- ◆ Tiempo de lanzamiento: inmediato al ser dañado por una criatura al alcance y que puedas ver

Este conjuro solo se puede lanzar cuando el arcanista es herido por uno de sus enemigos.

Apuntas a la criatura que te ha dañado y la castigas con llamas infernales. Realiza una tirada de conjuro: si la superas, causas 2d10 de daño por cada dos de tus niveles y si no, causas 1d10 de daño.

ROBAR LA LUZ

- ◆ Nivel 2
- ◆ Alcance: 60 pies (18 metros)
- ◆ Duración: hasta 2 intervalos
- ◆ Tiempo de lanzamiento: 1 asalto

Fijas tu mirada en un punto al alcance del conjuro y del centro surge una nube de tinieblas incognoscibles, que se extiende hasta cubrir 15 pies (4,5 metros). Cualquier criatura en el interior de la nube será incapaz de ver nada, como si estuviese en oscuridad absoluta. Eliges la duración del conjuro cuando lo lanzas y puedes desvanecer la nube a voluntad.

ROCIADA ARDIENTE

- ◆ Nivel 1
- ◆ Alcance: personal, un cono de 15 pies (4,5 metros) que emerge enfrente de ti
- ◆ Duración: instantánea
- ◆ Tiempo de lanzamiento: 1 asalto

Extiendes tus manos frente a ti y arrojas una llamarada de fuego líquido de forma espontánea, abrasando todo lo que se encuentre al alcance del conjuro. Realiza una tirada de conjuro: si la superas, causas 1d6 puntos de daño por cada uno de tus niveles, mientras que si no la superas causas 1d4 puntos de daño.

El fuego quema cualquier objeto inflamable que esté dentro del alcance.

**SACRIFICIO SANTIFICADO**

- ◆ Nivel 4
- ◆ Alcance: toque
- ◆ Duración: instantánea
- ◆ Tiempo de lanzamiento: 1 asalto

El objetivo de este conjuro debe tener el mismo alineamiento que tú. Te envuelves en fuego dorado que consume tu cuerpo y alma en pos de revigorizar a un aliado. El objetivo recupera todos sus puntos de salud y de energía, pero tú te quedas a 1 punto de salud y sufrirás Desventaja hasta que descanses adecuadamente.

Si utilizas este conjuro de forma reiterada, abusando de sus efectos, tu deidad te retirará el favor y perderás la capacidad de lanzar conjuros hasta que completes un viaje de redención.

TRANCE IRACUNDO

- ◆ Nivel 4
- ◆ Alcance: 30 pies (9 metros)
- ◆ Duración: 2 asaltos por cada cinco niveles
- ◆ Tiempo de lanzamiento: 1 asalto

Entonas un cántico ritual que enfurece a todos tus aliados al alcance. Cada criatura afectada por el trance iracundo obtiene +2 a sus tiradas de ataque y daño cuerpo a cuerpo, pero sufre -2 a sus tiradas de esquivar.



TRIDENTE FLAMÍGERO

- ◆ Nivel 2
- ◆ Alcance: 120 pies (36 metros)
- ◆ Duración: instantánea
- ◆ Tiempo de lanzamiento: 1 asalto

Creas tres haces de luz ardiente que vuelan a toda velocidad hacia objetivos al alcance. Puedes dividir los rayos o concentrarlos en un único adversario. Cada uno de ellos causa 2d6 de daño y reduce en un punto la Absorción del objetivo durante su próximo asalto.

TROMBA DE METEORITOS

- ◆ Nivel 9
- ◆ Alcance: 1 milla (1,6 km)
- ◆ Duración: instantánea
- ◆ Tiempo de lanzamiento: 1 asalto

Atraes cuatro enormes y ardientes rocas desde más allá de los cielos para que impacten en puntos que has designado.

Realiza una tirada de conjuro por cada meteorito: arrasa con todo en un radio de 40 pies (12 m) al punto de impacto, provocando 30d8 puntos de daño —la mitad si no la superas— a cada criatura en el área de efecto. Una criatura solo puede ser afectada por un impacto a la vez.



VENTISCA

- ◆ Nivel 4
- ◆ Alcance: 300 pies (90 m)
- ◆ Duración: instantánea
- ◆ Tiempo de lanzamiento: 2 asaltos

Formas una nube de hielo mágico que cubre todo el área al alcance del conjuro. Una terrible lluvia de granizo gélido cae sobre todos los objetivos, que sufren 6d10 puntos de daño.

El área queda cubierta por escarcha que estorba el movimiento durante un intervalo.

LISTAS DE CONJUROS

BRUJO

NIVEL 1

- Alterar tamaño
- Atraer muertos vivientes
- Explosión sobrenatural
- Dormir
- Encantar persona
- Comprender idioma
- Detectar magia
- Detectar el mal
- Invocación
- Identificar
- Mano de mago

NIVEL 2

- Repulsión infernal
- Cerrar puertas y ventanas
- Hablar con los animales
- Ilusión personal
- Ilusión sonora
- Nube apestosa
- Ver lo invisible
- Rayo debilitante
- Silencio
- Resistir el fuego
- Paso de la bruma
- Robar la luz

NIVEL 3

- Controlar enfermedades
- Detectar ilusión
- Disipar magia
- Forma gaseosa
- Hablar con los muertos
- Maldición de los elementos
- Ocultar alineamiento
- Paralizar persona
- Ralentizar
- Sugestión
- Volar

NIVEL 4

- Anillo de llamas
- Encantar monstruo
- Extensión
- Hablar con las plantas
- Muro de hielo
- Polimorfia
- Puerta dimensional
- Siete puertas

NIVEL 5

- Cancerbero
- Crear muertos vivientes
- Disipar el mal
- Imbecilidad
- Gema mágica
- Maldición del caos
- Nube aniquiladora
- Paralizar monstruo
- Plaga
- Teletransporte

NIVEL 6

- Desintegrar
- Hablar con los monstruos
- Intercambio espiritual
- Geas
- Maldición de debilidad
- Muerte
- Petrificación
- Ojo de cristal

NIVEL 7

- Desvanecimiento
- Dividir las aguas
- Dos dimensiones
- Espada mágica
- Maldición de vínculo mortal
- Puerta de fase
- Reflejar
- Simulacro

CHAMÁN

NIVEL 1

- Alterar tamaño
- Bendición
- Comprender idioma
- Curar heridas
- Detectar el Mal
- Detectar magia
- Dormir
- Encantar persona
- Escudo
- Invocación
- Leer magia
- Luz
- Protección contra el Mal
- Purificar sustento
- Rayo hielo
- Santuario

NIVEL 2

- Augurio
- Calentar metal
- Hablar con los animales
- Heroísmo
- Invisibilidad
- Levitar
- Luz continua
- Nube apesetosa
- Obstáculo
- Predicar
- Resistir el frío
- Resistir el fuego
- Robar la luz
- Silencio
- Telaraña
- Tridente flamígero
- Ver lo invisible

NIVEL 3

- Caminar sobre el agua
- Celeridad
- Clarividencia
- Controlar enfermedades
- Disipar magia
- Eliminar maldición
- Galerna
- Maldecir
- Paralizar persona
- Ralentizar
- Respiración
- Resurrección
- Ropa sagrada
- Ráfaga de viento
- Sacrificio
- Volar

NIVEL 4

- Adivinación
- Anillo de llamas
- Cavar
- Crecimiento vegetal
- Curar heridas graves
- Discernir mentiras
- Encantar monstruo
- Hablar con las plantas
- Invisibilidad mejorada
- Lugar sagrado
- Neutralizar veneno
- Polimorfia
- Profanar
- Trance iracundo
- Ventisca

NIVEL 5

- Burbuja
- Curar heridas críticas
- Disipar el Mal
- Imbecilidad
- Misión
- Nube aniquiladora
- Paralizar monstruo
- Plaga
- Visión verdadera

NIVEL 6

- Barrera
- Cadena de relámpagos
- Geas
- Guía divina
- Mitos y leyendas
- Mover tierra
- Palabra de regreso
- Petrificación
- Sanar
- Sello divino

NIVEL 7

- Controlar el clima
- Dividir las aguas
- Espada mágica
- Estatua
- Mano etérea
- Palabra sagrada
- Seísmo

HECHICERO

NIVEL 1

- Alterar tamaño
- Armadura arcana
- Caída de pluma
- Detectar magia
- Disco flotante
- Fuego feérico
- Leer magia
- Luz
- Rociada ardiente
- Onda atronadora
- Proyectil mágico
- Rayo hielo

NIVEL 2

- Explosión sónica
- Fuego lunar
- Ilusión múltiple
- Ilusión personal
- Ilusión sonora
- Invisibilidad
- Levitar
- Luz continua
- Nube apesosa
- Rayo debilitante
- Telaraña
- Tridente flamígero
- Volar

NIVEL 3

- Bola de fuego
- Celeridad
- Disipar magia
- Galerna
- Golpe de rayo
- Ocultar alineamiento
- Paralizar persona
- Ráfaga de viento
- Ralentizar
- Runa explosiva

NIVEL 4

- Anillo de llamas
- Confusión
- Extensión
- Globo de invulnerabilidad menor
- Invisibilidad mejorada
- Muro de hielo
- Polimorfia
- Profanar
- Puerta dimensional
- Ventisca

NIVEL 5

- Agujero negro
- Confusión en masa
- Crear muertos vivientes
- Estallido de escarcha
- Imbecilidad
- Muro de piedra
- Nube aniquiladora
- Paralizar monstruo
- Plaga
- Teletransporte

NIVEL 6

- Cadena de relámpagos
- Cancerbero
- Desintegrar
- Globo de invulnerabilidad mayor
- Muerte
- Ojo de cristal
- Petrificación
- Rayo solar

NIVEL 7

- Desvanecimiento
- Espada mágica
- Invertir gravedad
- Mano etérea
- Palabra de poder: Aturdir
- Rociada de luz
- Séismo

NIVEL 8

- Antipatía / Simpatía
- Exigencia
- Intercambio espiritual
- Mente en blanco
- Nimbo humeante
- Permanencia
- Polimorfia superior

NIVEL 9

- Cambio de forma
- Palabra de poder: Matar
- Parar el tiempo
- Tromba de meteoritos

ORÁCULO

NIVEL 1

- Bendición
- Caída de pluma
- Comprender idioma
- Curar heridas
- Detectar el mal
- Dormir
- Escudo
- Libro parlante
- Luz
- Protección contra el mal
- Remendar
- Valentía

NIVEL 2

- Apertura
- Boca mágica
- Fuego lunar
- Hablar con los animales
- Heroísmo
- Luz continua
- Olvido
- Predicar
- Resistir el fuego
- Resistir el frío
- Silencio

NIVEL 3

- Caminar sobre el agua
- Clarividencia
- Controlar enfermedades
- Detectar ilusión
- Disipar magia
- Eliminar maldición
- Hablar con los muertos
- Protección contra proyectiles
- Respiración
- Resurrección
- Sacrificio

NIVEL 4

- Creación
- Curar heridas graves
- Discernir mentiras
- Neutralizar veneno
- Protección contra conjuros
- Protección contra las armas

NIVEL 5

- Burbuja
- Curar heridas críticas
- Disipar el mal
- Éxtasis
- Gema mágica
- Impedimento
- Misión
- Muro de piedra
- Visión verdadera

NIVEL 6

- Barrera
- Contingencia
- Escudo antimagia
- Geas
- Guía divina
- Hablar con los monstruos
- Mitos y leyendas
- Palabra de regreso
- Sanar

NIVEL 7

- Dividir las aguas
- Esfera protectora
- Estatua
- Palabra sagrada
- Reflejar

PALADÍN

NIVEL 1

- Bendición
- Detectar el Mal
- Escudo
- Orden
- Protección contra el Mal
- Purificar sustento
- Remendar
- Santuario

NIVEL 2

- Heroísmo
- Predicar
- Resistir el frío
- Resistir el fuego
- Fuego purificador
- Obstáculo

NIVEL 3

- Controlar enfermedades
- Detectar ilusión
- Disipar magia
- Eliminar maldición
- Guerrero legendario
- Ropa sagrada

NIVEL 4

- Discernir mentiras
- Lugar sagrado
- Neutralizar veneno
- Protección contra conjuros
- Protección contra las armas
- Sacrificio santificado

CANCIONES MÁGICAS

Cada canción otorga un efecto distinto a los aliados o a los oponentes del músico, afectando a todos aquellos en un área de 30 pies (9 metros) alrededor del músico. Las canciones están divididas en cuatro grados de complejidad: de *Sencilla* a *Mítica*.

ACTIVACIÓN

Cada vez que quieras tocar una canción, debes emplear una acción, gastar un punto de energía y realizar una tirada de Carisma; si tienes éxito, recuperas el punto de energía. Has de tocar un instrumento o cantar para que la magia se haga latente.

Cada asalto siguiente debes continuar tocando, ya sea gastando toda tu acción o realizando una nueva tirada de Carisma; si no la superas o no gastas la acción, la canción finaliza. De este modo, puedes moverte, atacar o hacer otra cosa además de otorgar beneficios con tu música.

Si sufres daño mientras estás tocando, debes realizar una tirada de Constitución; si no la superas, pierdes el ritmo y el efecto de la canción finaliza.

IMPROVISAR

A partir del noveno nivel puedes mezclar dos canciones gastando un punto de energía adicional: esto te permite apilar el efecto en una improvisación bárdica.

No obstante, solo puedes fusionar efectos de canciones que compartan la misma complejidad: no puedes unir una melodía *Sencilla* con una *Intricada*, las notas mágicas son muy inestables.

SENCILLAS

ARRULLO PACIFICADOR

Efecto: Los adversarios otorgan +1 a las tiradas para esquivar sus ataques.

CANTATA DE ÁNIMO

Efecto: Los aliados reciben +1 a sus tiradas de ataque cuerpo a cuerpo y/o a distancia.

FUGA CREPUSCULAR

Efecto: Los aliados reciben +1 a sus tiradas para resistir daño de conjuros o efectos mágicos.

MINUETO BORRASCOSO

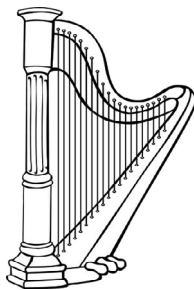
Efecto: Los aliados reciben +1 a sus tiradas para recuperar salud.

PRELUDIO ARCANO

Efecto: Los aliados reciben +1 a sus tiradas de lanzamiento de conjuros.

SERENATA DEL VIGOR

Efecto: Los aliados reciben +1 a sus tiradas para resistir daño de armas o trampas.



INTRINCADAS

BOLERO FOGOSO

Efecto: Los adversarios otorgan +1 a las tiradas para impactarlos con ataques cuerpo a cuerpo y/o a distancia, y a las tiradas para esquivar sus ataques.

CORO DE ALIANZAS

Efecto: Los aliados comparten el daño sufrido si están al alcance del Coro.

Ejemplo: Si un individuo recibe 4 puntos de daño y tiene 3 aliados, él y sus compañeros recibirán 1 daño sin posibilidad de reducirlo.

ECOS DE DISCORDIA

Efecto: Los adversarios sufren -2 a su Absorción.

HIMNO DE LA TIERRA

Efecto: El terreno alrededor del músico se estabiliza mágicamente, eliminando cualquier impedimento para el movimiento.

NOCTURNO CELESTIAL

Efecto: Los adversarios considerados demonios o diablos otorgan +2 a las tiradas para resistir efectos de sus habilidades especiales.

SINFONÍA VALEROSA

Efecto: Los aliados son considerados de un nivel superior a la hora de aplicar la regla de Enemigos superiores.

MAESTRAS

ARIA DE OTROMUNDO

Efecto: Los aliados reciben +1 a la Efectividad de su Absorción para conjuros o ataques de naturaleza mágica.

ELEGÍA DE LA ESPERANZA

Efecto: Los aliados por debajo de 0 puntos de salud recuperan 1 punto de salud y +2 a la tirada de Constitución para estabilizarse.

HIMNO DE LA BRISA

Efecto: Cada vez que un aliado cause daño a un adversario, recupera 1d2 puntos de salud.

MELODÍA REPETITIVA

Efecto: El músico realiza una tirada de Carisma cada vez que llegue el turno de un adversario; si la supera, el afectado debe repetir la última acción que tomó en el asalto anterior.

TONADA ESTRIDENTE

Efecto: Los adversarios sufren 1d6 puntos de daño sónico.

ODA A LA LLUVIA

Efecto: Los aliados reciben +3 a las tiradas para librarse de un efecto pernicioso.

MÍTICAS

BALADA PRIMAVERAL

Efecto: Los aliados pueden gastar una acción durante su turno para recuperar 1d4 puntos de salud.

ELOGIO INSPIRADOR

Efecto: El músico realiza una tirada de Sabiduría al comienzo de su asalto; si tiene éxito, otorga una acción adicional a uno de sus aliados.

FELICIDAD EXTENUANTE

Efecto: Los adversarios otorgan +3 a las tiradas para esquivar sus ataques.

IMPROMPTU CAVERNARIO

Efecto: Los aliados reciben +2 a la Efectividad de sus armas.

RÉQUIEM

Efecto: Los adversarios considerados muertos vivientes otorgan +4 a las tiradas para impactarlos y esquivar sus ataques.

TONOS DESQUICIANTES

Efecto: Dos adversarios al alcance se enemistan bajo los influjos de la melodía.

BAILES Y DANZAS

Aunque se hayan descrito estos increíbles poderes como obra del talento de un músico y sus melodías, nada impide que los personajes jugadores interpreten bailes y que realicen danzas prohibidas y espirituales, que evocan poderes de otras eras.

Las canciones son una herramienta más para que los jugadores de Dungeon Hack logren sus objetivos. Si uno de ellos no quiere tener a su personaje tocando el violín más pequeño del mundo pero está de acuerdo con bailar hasta que sus enemigos no puedan más, el Árbitro debería permitirselo.

Al fin y al cabo, la música y la danza son disciplinas que van de la mano.



COMPAÑEROS ANIMALES

El siguiente listado pretende ser un ejemplo para que el cazador elija un aliado con facilidad. Se debe tener en cuenta las capacidades naturales de una criatura y no llevar un tiburón a un bosque.

Un compañero animal tiene una Absorción natural de d4, a no ser que sea modificado según su especie —siempre bajo la aprobación del Árbitro—. Cuando quiera realizar una acción o atacar, empleará la Característica de Inteligencia, Sabiduría o Carisma de su amo, según indique su clase.

Las habilidades especiales de cada criatura pueden activarse si el personaje gasta un punto de energía. Queda en manos del jugador acordar con el Árbitro qué es lo que puede hacer; por ejemplo, un escorpión podría envenenar, un oso podría atrapar y destrozarse o una comadreja podría distraer.

También se puede usar cualquier adversario del bestiario de Dungeon Hack si el Árbitro lo aprueba.

LISTADO DE COMPAÑEROS ANIMALES				
Bestia	Salud	Nivel 2-9	Nivel 10+	Daño
Abeja gigante	4	+1d4	+1	1d6
Águila	4	+1d4	+1	1d8
Araña gigante	6	+1d6	+1	2d4
Avispa asesina	4	+1d4	+1	2d4
Babuino	8	+1d8	+2	1d6
Caballo	8	+1d8	+2	1d4
Camaleón cornudo	6	+1d6	+1	1d8
Cangrejo gigante	6	+1d6	+1	1d6
Cocodrilo	8	+1d8	+2	2d4
Comadreja gigante	4	+1d4	+1	1d4
Escorpión gigante	6	+1d6	+1	2d4
Gusano ocre	10	+1d10	+3	1d4
Hormiga gigante	4	+1d4	+1	1d8
Lagarto gigante	8	+1d8	+2	1d6
León	6	+1d6	+1	1d10
Lobo	6	+1d6	+1	2d4
Murciélago gigante	4	+1d4	+1	1d6
Oso negro	8	+1d8	+2	1d8
Oso polar	6	+1d6	+1	1d10
Pantera	6	+1d6	+1	1d6
Sapo gigante	4	+1d4	+1	1d6
Tigre	6	+1d6	+1	2d4
Velociraptor	6	+1d6	+1	1d6
Zorro	4	+1d4	+1	1d4

FLECHERÍA ARCANA

Los celadores han desarrollado una técnica espiritual en la que tejen espíritus menores a sus armas. Esta munición libera su magia al impactar en su objetivo, causando diversos efectos.

ACTIVACIÓN

Un personaje debe preparar mediante su habilidad de flechería arcana una de las siguientes recetas.

Estos proyectiles se consumen como si fuese munición de un solo uso, realizando la tirada correspondiente de ataque. Estos proyectiles se tratan como conjuros preparados de mago.

PROYECTILES

DEFLAGRADOR

- ◆ **Requisito:** Nivel 9

Cuando el proyectil impacta, libera los efectos del conjuro **Bola de fuego** sobre la criatura objetivo. Emplea tu nivel para calcular el daño de la explosión.

DISTANTE

- ◆ **Requisito:** Nivel 3

El alcance del arma aumenta en 50 pies (15 metros) por cada diez niveles.

ELEMENTAL

- ◆ **Requisito:** Nivel 1

Elige uno de los siguientes elementos cuando prepares el proyectil: fuego, escarcha o electricidad. El proyectil causará daño del tipo elegido cuando impacte.

ENRAIZADOR

- ◆ **Requisito:** Nivel 1

Reduce a la mitad el movimiento de la criatura afectada por el proyectil.

EXTENDIDO

- ◆ **Requisito:** Nivel 12

El proyectil se divide en tantos proyectiles como criaturas enemigas estén al alcance de tu arma.

Realizas una única tirada de ataque y de daño, pero el dado de daño de tu arma se reduce un rango en esta ocasión.

FULMINANTE

- ◆ **Requisito:** Nivel 9

En lugar de una tirada de ataque, realiza una tirada de Sabiduría.

La superes o no, libera los efectos del conjuro **Golpe de rayo** en la dirección en la que arrojas o disparas el proyectil, teniendo en cuenta el resultado de la tirada como si fuese una tirada de conjuro.

GEMELO

- ◆ **Requisito:** Nivel 3

Tras impactar a una criatura, el proyectil sale disparado hacia otra criatura enemiga al alcance, causando el mismo daño.

A partir del undécimo nivel, el proyectil se divide en dos en lugar de uno y, a partir del vigésimo primer nivel, el proyectil se divide en tres en lugar de dos.

GUARDIÁN

- ◆ **Requisito:** Nivel 6

Disparas el proyectil hacia el cielo o el techo y queda flotando a gran velocidad en una órbita de 10 pies (3 metros) a tu alrededor. No necesitas tirada para activarlo.

En el momento en el que una criatura realice un ataque cuerpo a cuerpo contra ti, realiza una tirada de Sabiduría: si la superas, el proyectil se abalanza sobre tu agresor, le causa daño con Efectividad +1 y lo aparta 5 pies (1,5 metros) de ti si es posible.

INELUDIBLE

- ◆ **Requisito:** Nivel 6

El proyectil impacta automáticamente al objetivo sin realizar tirada de ataque, siempre y cuando el objetivo esté al alcance del arma.

INTANGIBLE

- ◆ **Requisito:** Nivel 3

El proyectil impacta aunque el objetivo esté bajo cobertura. El tirador debe poder ver al objetivo, aunque sea una parte del cuerpo.

INVERNAL

- ◆ **Requisito:** Nivel 9

Cuando el proyectil impacta, libera los efectos del conjuro *Ventisca* sobre la criatura objetivo.

MORTÍFERO

- ◆ **Requisito:** Nivel 12

Si la criatura objetivo es de un nivel inferior al tuyo, muere instantáneamente. En caso contrario, recibe el doble de daño.

OFIDIO

- ◆ **Requisito:** Nivel 1

Realiza una tirada de Sabiduría con Desventaja si el proyectil impacta: si tienes éxito, la criatura sufrirá 1d4 de daño cada asalto hasta que muera.

PENETRANTE

- ◆ **Requisito:** Nivel 3

Reduce en 1d3 la Absorción del objetivo durante 1d4 asaltos.



PODERES VAMPÍRICOS

Los vampiros poseen una serie de poderes sobrenaturales que les permiten realizar las proezas fantásticas que les ha dado fama.

ACTIVACIÓN

Cuando un vampiro quiere usar un poder vampírico, debe gastar un punto de sangre. Si el poder tiene una Característica indicada, se debe realizar una tirada de dicho valor para ver si surte efecto.

Ciertos poderes son dañinos y causan X daño cada Y niveles del usuario. Por ejemplo, un vampiro de nivel 15 que use **Frenesí sangriento** causará 3d12 de daño, ya que causa 1d12 por cada cinco niveles.

LISTA DE PODERES

CORDEROS AL MATADERO

- ◆ **Alcance:** 25 pies (7,5 metros)
- ◆ **Característica:** Carisma

Tu presencia maravilla e hipnotiza a una criatura, que se muestra servil a tus exigencias de sabrosa sangre.

Si superas una tirada de Característica, el objetivo quedará obnubilado durante tantos asaltos como tu nivel.

Cuando estés a alcance de toque del objetivo, puedes gastar una acción para alimentarte de él sin realizar tirada de ataque; no obstante, hacer esto anulará la hipnosis.

MIRADA CAUTIVADORA

- ◆ **Alcance:** 25 pies (7,5 metros)
- ◆ **Característica:** Carisma

Tus ojos son como estrellas fascinantes, que embelesan a aquellos que se atreven a cruzar miradas contigo.

Si superas una tirada de Característica, obtendrás Ventaja en todas las tiradas de Carisma contra el objetivo durante un Intervalo cada diez niveles.

TENTACIÓN OSCURA

- ◆ **Alcance:** 25 pies (7,5 metros)
- ◆ **Característica:** Carisma

Fijas tu mirada en una criatura y le tentas a acercarse a ti con susurros psíquicos y siniestros.

Si superas una tirada de Característica, causas 1d6 de daño por cada cinco niveles y el objetivo se acerca hacia ti hasta 15 pies (4,5 metros).

EMPUJE SOBRENATURAL

- ◆ **Alcance:** 5 pies (1,5 metros)
- ◆ **Característica:** Destreza

Con un rápido gesto de tu mano impactas sobre una criatura, liberando energías oscuras que lo empujan hacia atrás.

Si superas una tirada de Característica, causas 1d10 de daño cada cinco niveles y empujas al objetivo 5 pies (1,5 metros) lejos de ti.

FRENESÍ SANGRIENTO

- ◆ **Alcance:** 5 pies (1,5 metros)
- ◆ **Característica:** Destreza

Te dejas llevar por tus instintos más primitivos y te lanzas a un asalto descuidado, rabioso e indómito.

Si superas una tirada de Característica, causas 1d12 de daño cada cinco niveles. Si cuando impactas gastas un punto de energía, causas el mismo daño hasta a dos criaturas adicionales al alcance del poder.

HORDA DE LAS SOMBRAS

- ◆ **Alcance:** 15 pies (4,5 metros) alrededor de ti
- ◆ **Característica:** Destreza

Transformas tu cuerpo en una horda de murciélagos sedientos de sangre que mordisquean a todas las criaturas al alcance del poder.

Si superas una tirada de Característica, causas 2d8 de daño cada diez niveles a cada criatura en el área de alcance.

GLOSOLALIA

- ◆ **Alcance:** personal

Tu monstruosa boca es capaz de hablar lenguas monstruosas con facilidad. Recibes los efectos del conjuro Comprender idioma.

A partir de nivel 10, recibes además los efectos de los conjuros Hablar con los animales y Hablar con las plantas. A partir de nivel 20, recibes además los efectos del conjuro Hablar con los monstruos.

LOS OJOS DE LA BESTIA

- ◆ **Alcance:** personal

Afinas tus instintos monstruosos para que sus pupilas se iluminen con un color amarillo repugnante y tus ojos te permiten ver en la oscuridad durante tantos asaltos como tu nivel.

SABOR DE LA SANGRE

- ◆ **Alcance:** 5 pies (1,5 metros)
- ◆ **Característica:** Destreza

Tus dedos se convierten en cuchillas alargadas que, al impactar sobre una criatura, haces que brote un chorro de sangre deliciosa.

Si superas una tirada de Característica, causas 1d8 de daño cada cinco niveles y obtienes dos puntos de sangre.

PODERÍO INFAME

- ◆ **Alcance:** personal

Bombas sangre corrupta por tus extremidades para fortalecerte durante un instante.

Durante tantos asaltos como tu nivel, obtienes Ventaja en todas las tiradas relacionadas de Fuerza para forzar puertas o romper objetos y causas 1d4 de daño adicional —cada diez niveles— con ataques cuerpo a cuerpo.



TRANSFORMACIÓN ANIMAL

- ◆ **Alcance:** personal

Empleas tus poderes sangrientos para mutar tu cuerpo en una bestia. Cuando usas este poder puedes elegir en qué te quieres convertir: si en un murciélago chupasangre o en un lobo gris.

Tus enseres personales se convierten contigo, quizás en tatuajes o simplemente pelaje. Mantienes tu forma animal durante un Intervalo cada diez niveles.

TRANSFORMACIÓN EN NIEBLA

- ◆ **Alcance:** personal

Eres capaz de deformar tu ser hasta convertirse prácticamente en niebla intangible. Recibes los efectos del conjuro *Forma gaseosa*.

RONDADOR NOCTURNO

- ◆ **Alcance:** personal

Tu agilidad sobrenatural te permite realizar proezas impensables para otros mortales.

Eres capaz de trepar por las paredes y el techo como si estuvieses caminando. Debes finalizar tu movimiento en tierra firme, sin embargo, o te caerás.

VELOCIDAD BLASFEMA

- ◆ **Alcance:** personal

La energía vital que recorre tu cuerpo te permite realizar proezas increíbles de agilidad. Recibes los efectos del conjuro *Celeridad*.

VÍNCULO HEMÁTICO

- ◆ **Alcance:** toque

Te haces un corte en la muñeca y ofreces parte de tu sangre corrupta a un aliado, que puede beber para recuperar 1d4 puntos de salud por cada cinco niveles.

VUELO ABYECTO

- ◆ **Alcance:** personal

Eres capaz de elevarte en el aire a voluntad, impulsado por energías siniestras. Recibes los efectos del conjuro *Volar*.



EQUIPO Y OBJETOS

La inclusión de nuevas clases en el reglamento de Dungeon Hack requiere añadir también nuevas piezas de equipo, como las armas del celador u otros útiles.

A no ser que se indique lo contrario, el reglamento es el mismo que el descrito en el manual básico.

FOCOS DE CONJURO

Ciertos arcanistas son capaces de canalizar sus hechizos a través de utensilios mundanos o mágicos para beneficiarse de sus efectos. Cualquier lanzador de conjuros es competente con estos focos.

Un bastón, una varita o un orbe que no alberguen magia no proporcionan beneficio alguno, pero aún así se pueden emplear como canalizadores para usar la acción **Concentrar conjuro**.

FOCOS DE CONJURO	
Foco	Precio
Grimorio	25 mo
Orbe	30 mo
Tótem	15 mo
Varita	20 mo

GRIMORIO

Los grimorios son tomos de conocimiento muy valorados por brujos y magos, ya que albergan secretos incognoscibles.

ORBE

Los orbes son esferas de cristal pulido, empleados por hechiceros y oráculos para canalizar sus poderes.

TÓTEM

Este elaborado talismán fabricado con materiales naturales es el preferido de chamanes y druidas para canalizar sus conjuros. Suelen representar alguna bestia o algún elemento de la naturaleza.

VARITA

Las varitas son cilindros elaborados con madera o con metales ligeros. Los magos y los hechiceros los utilizan para dirigir sus conjuros.

PROTECCIONES PARA LA CABEZA

Los cascos proporcionan un bono a la Absorción como hacen los escudos. Esto se puede tratar de dos maneras, a gusto del Árbitro.

◆ La Absorción se acumula, pero la que otorga el casco solo se aplica a impactos en la cabeza.

◆ La Absorción no se acumula, pero no importa dónde se reciba el impacto. Esto permite que las clases no competentes con escudos reciban una bonificación a la Absorción.

CASCOS			
Casco	Abs.	DU	Precio
Sombrero	0	-	1 mo
Casco de cuero	+1	d4	6 mo
Morrión	+1	d6	12 mo
Yelmo cerrado	+1	d8	24 mo

SOMBRERO

Cualquier elemento decorativo de tela u otro material ligero que se emplee para proteger la cabeza del clima.

CASCO DE CUERO

Una gorra de cuero de dura estructura. Puede equiparse si el portador es competente con las *armaduras de cuero*.

MORRIÓN

Casco metálico que cubre la parte superior de la cabeza. Puede equiparse si el portador es competente con los *camisotes de mallas*.

YELMO CERRADO

Un yelmo de acero que cubre toda la cabeza. Tiene un visor que se puede retirar. Puede equiparse si el portador es competente con las *armaduras de bandas*.

ARMAS ARROJADIZAS

BOLEADORAS

Arma de una mano. Un conjunto de varias esferas (por lo general dos o tres) atadas por un cable. Al arrojarse hacia un oponente se enrollan en sus extremidades y causan daño.

Un objetivo afectado por las boleadoras reduce a la mitad su movimiento o, si el atacante obtiene un crítico, cae al suelo atrapado por el cable y el peso.

ARMAS ARROJADIZAS

Armas	Daño	Alcan.	Precio
Boleadoras*	d4	40 pies (12 m)	5 mo
Bumerán	d4	60 pies (18 m)	1 mo
Cuchillo alado	d6	30 pies (9 m)	25 mo
Chakram	d8	80 pies (24 m)	15 mo
Red*	d3	15 pies (4,5 m)	10 mo
Shuriken*	d6	90 pies (27 m)	1 mo

* No regresan a su lanzador al arrojarse.

BUMERÁN

Arma ligera. Este arma con forma de palo curvado regresa a su lanzador tras impactar a su objetivo. Suele estar fabricado con madera, aunque existen modelos elaborados con metales ligeros.

CUCHILLO ALADO

Arma ligera. Empuñadura con dos filos de daga en cada uno de sus extremos que gira sobre sí misma al ser arrojada. Puede usarse como arma cuerpo a cuerpo.

CHAKRAM

Arma de una mano. Un círculo metálico con los bordes afilados y una empuñadura en el centro. Gracias a su forma, vuela a gran velocidad y es capaz de regresar a su lanzador.

RED

Arma de dos manos. Red de cuerda con trozos de metal en los extremos para hacer más peso. Una criatura que sufre daño queda impedida por ella hasta que se libere mediante una tirada de Fuerza.

SHURIKEN

Arma de una mano. Estrella metálica de cuatro o cinco puntas del tamaño de la palma de la mano. Se puede arrojar con facilidad como método disuasorio, para facilitar la huida, o embadurnar en veneno para administrar la toxina a distancia.

RELIQUIAS FAMILIARES

Esta regla no será de agrado para aquellos más acérrimos del OSR, pero se puede emplear para motivar a aquellos jugadores que presentan un buen trasfondo o se comprometen a llevar una buena interpretación.

Una reliquia familiar es un objeto mágico que acompaña al personaje desde su creación, como la mortaja que cubrió a un familiar, el anillo de boda de los abuelos o la daga que forjó el padre para impresionar a la madre.

Las capacidades de dicho objeto son limitadas y ofrecerán una ventaja en los primeros niveles, pero será sustituido a medida que el aventurero obtenga nuevos objetos.

Obviamente, para evitar que sea regalado o vendido a cambio de dinero fácil, el Árbitro debe hacer hincapié en que los beneficios mágicos de la reliquia solo tendrán efecto sobre su dueño original mientras la lleve equipada y se desvanecerán en el momento en el que el personaje alcance el cuarto nivel.



TABLAS PARA GENERAR RELIQUIAS FAMILIARES

TIPO DE OBJETO	
d12	Tipo
1	Un arma ligera
2	Un escudo (pequeño, mediano o grande)
3	Un arma de una mano
4	Un abalorio (amuleto, anillo, pendientes)
5	Un arma de dos manos
6	Una armadura ligera (acolchada, cuero, pieles)
7	Un arma a distancia
8	Una pieza de equipo (guantes, botas, brazales)
9	Una armadura media (anillas, mallas, escamas)
10	Un arma arrojadiza
11	Una armadura pesada (cota, bandas, placas)
12	Un foco de conjuro (varita, orbe, tótem)

OBTENCIÓN	
d6	Suceso
1	Pertenecía a uno de los padres del personaje.
2	El personaje lo robó a su familia.
3	Fue un regalo de despedida.
4	Fue recibido en el lecho de muerte.
5	Es un préstamo pendiente.
6	Provocó la pérdida de algo importante.

BENEFICIOS	
d8	Magia
1	Almacena un punto de energía.
2	Tiene un +1 rango de DU o causa +1 daño.
3	Reduce en 1 una Característica.
4	Otorga +2 a una tirada de Característica específica.
5	Recupera 1d4 puntos de salud una vez al día.
6	Facilita la vida (flotar, inmunidad al fuego, etc.)
7	Permite lanzar un Conjuro de nivel 1 una vez al día.
8	Efectividad +1 a un arma o armadura equipada.

ORÍGENES	
d4	Origen
1	Herencia de la familia.
2	Fue un capricho algo caro.
3	Porta una maldición centenaria.
4	Su legítimo dueño lo perdió décadas ha.

Aquellos aventureros suspicaces querrán ponerse muchos anillos y muchos amuletos para disfrutar de distintos beneficios a la vez, pero lo que no saben es que el cuerpo de un mortal solo es capaz de recibir la magia de dos anillos, un par de pendientes y un talismán.

Funestos rumores circulan por el Valle de Aermont sobre un viajero obsesionado con la joyería que llenó sus dedos de sortijas mágicas y acabó convirtiéndose en un ser carente de raciocinio, que reptaba por los caminos buscando devorar más gemas mágicas.

MARAVILLAS ZURARI

Este extravagante bazar ubicado en una de las zonas más pobres de *Shada-leen* está dirigido por el tasador iblisio *Zurari Hermous*.

Es un exiliado de la *República de Nerettea* que se ha forjado cierta reputación en los bajos fondos como intermediario de objetos exóticos. Aquel que necesite armas poco comunes, sustancias sospechosas o ropas de lujo a precios asequibles, sabe que tiene que visitar a *Zurari*.

Zurari está dispuesto a venderlos a cambio de una buena cantidad de oro, cotilleos muy jugosos de la corte shadalenense o secretos de estado. Al fin y al cabo, en *Maravillas Zurari* uno encuentra todo lo que necesita. Y si no, allí se creará la necesidad.

ARMAS

AGUIJÓN DE INTENCIONES ALEXANDRINAS

- ◆ **Tipo:** Arco largo
- ◆ **Rareza:** Épico

Cualquier arquero que se digne se enamoraría del resplandor plateado que emite el fino metal con el que está fabricado este arco de origen élfico. Una joya de la última guerra alexandrina, el suceso que llevó a la fundación de la *República de Nerettea*.

Otorga +2 al daño. Además, si el resultado de tu tirada de ataque es un 19 natural, se considerará crítico.

BÁCULO ENGEMADO RELAJANTE

- ◆ **Tipo:** Bastón
- ◆ **Rareza:** Épico

Los miembros más antiguos de la *Orden de Arcanistas* portan estos báculos para apoyarse al caminar y recuperar las fuerzas perdidas después de estar un día entero conjurando hechizos o dando clase.

Cada vez que lanzas un conjuro portando este bastón, recuperas 1 punto de salud.

DAGA CRISTALINA DE CONJUROS GUIADOS

- ◆ **Tipo:** Daga
- ◆ **Rareza:** Épica

La leyenda cuenta que esta daga de aspecto vítreo fue una de las primeras creaciones de la hechicera *Jennifer Aeson*.

Otorga +1 para la tirada de ataque. Cuando lanzas un conjuro portando esta daga puedes gastar un punto de energía para tener éxito automáticamente en la tirada de conjuro (si es que la tiene).



ESFERA FULGURANTE CARMESÍ

- ◆ Tipo: Orbe
- ◆ Rareza: Épica

Un orbe de manufactura malasthina hecho con cristal rojizo, en el que puede verse como dos pequeñas llamas borbotean dentro del mismo. Es cálido al tacto.

Cuando lanzas un conjuro dañino portando este orbe puedes gastar un punto de energía para repetir cualquier dado que tenga 1 como resultado.

ESPADA DE BELMONTE

- ◆ Tipo: Espada larga
- ◆ Rareza: Rara

Esta espada perteneció a un famoso héroe de las *Costas crepusculares*. Cuando se retiró para dedicarse a disfrutar sus tesoros donó parte de su armamento a los familiares de sus aliados.

Posee Efectividad 2.

ESTILETE ATROZ

- ◆ Tipo: Daga
- ◆ Rareza: Raro

La hoja de esta daga esta afilada y repleta de sesgos preparados para desgarrar y rajar los órganos internos del desafortunado que sea apuñalado por ella.

Otorga +1 al daño. Cuando causes daño con esta arma, puedes realizar una tirada de Destreza; si tienes éxito, causas 2 puntos de daño adicionales.

GUJA DE ROTURA DE CORAZAS

- ◆ Tipo: Guja
- ◆ Rareza: Épica

Esta bestial arma fue fabricada bajo los órdenes de uno de los caciques hobgoblin más temibles de toda *Esseria*: *Gorgan Hueso de Sangre*.

Cuando causes daño con esta arma puedes gastar un punto de energía para reducir la Absorción del objetivo en 1d3.

HACHA DE BORDE DORADO

- ◆ Tipo: Gran hacha
- ◆ Rareza: Épica

Una maravilla de fabricación enana. Cualquier guerrero o bárbaro babearía por tener a esta preciosidad en sus manos.

Si gastas un punto de energía realizarás críticos si sacas 19 natural en la tirada de ataque hasta el final del combate.

HONDA DE ESCAMAS DE BASILISCO

- ◆ Tipo: Honda
- ◆ Rareza: Rara

La piel elástica de un basilisco éile-ro puede utilizarse para crear poderosas armas como ésta.

Tiene un valor de daño de d6 +1.



PUÑO DEL CACIQUE ÁUREO

- ◆ Tipo: Varita
- ◆ Rareza: Raro

Este cetro de madera decorado con relieves felinos acaba en un puño cerrado en forma de garra de gato; una fina capa de oro lo cubre por completo, dándole un aspecto solemne.

Otorga +1 a las tiradas para lanzar conjuros que causen daño, pero provoca -1 al daño de estos mismos.

SABLE LIGERO Y PRECISO

- ◆ Tipo: Cimitarra
- ◆ Rareza: Raro

Esta fiable hoja ha sido forjada en las herrerías de la joya del oeste, *Al'Ujib*.

Otorga +1 a la tirada de ataque realizada con ella.

TIRADORA INTRÉPIDA

- ◆ Tipo: Ballesta de mano
- ◆ Rareza: Épica

Se dice que esta pequeña ballesta fue invento de los antiguos moradores de la región de *Y'Tum*, los gnomos. Como ha llegado un artefacto así a reinos humanos es algo desconocido, al igual que el origen del mismo.

Otorga +2 a las tiradas de ataque y daño realizadas con ella.

ARMADURAS

ADARGA GRADUAL DE ORIGEN INCIERTO

- ◆ Tipo: Escudo mediano
- ◆ Rareza: Épico

Intricados grabados de formas irreconocibles decoran la parte posterior de este escudo; ningún historiador ha podido determinar de qué lugar proviene ni lo que representan las figuras.

Mientras lo lleves equipado te otorga +1 a la Efectividad para absorber daño pero sufres -1 a las tiradas de ataque.

BACINETE DESAFIANTE DE AGRESIÓN HEROICA

- ◆ Tipo: Yelmo cerrado
- ◆ Rareza: Épico

El rostro de este robusto yelmo ha sido decorado con pintura que recuerda a terribles guerreros tribales. Portar este yelmo hace que seas más propenso a ser atacado por tus adversarios en combate; no obstante, otorga +1 para las tiradas de esquivar ataques realizados contra ti.

CINTO DE HEBILLA PERLADA

- ◆ Tipo: Cinturón
- ◆ Rareza: Raro

Curtido en piel clara y decorado con una lujosa perla de los mares del sur, este cinto desprende categoría y belleza.

Otorga +1 para las tiradas de reacción de Constitución para resistir enfermedades o venenos.

CORAZA DE ACERO LIVIANO

- ◆ Tipo: Armadura de cuero
- ◆ Rareza: Raro

La armadura liviana ha sido un deseo de los aventureros desde que el saqueo de mazmorras y templos se puso en auge.

Aunque esta coraza no sea lo más ligero del mundo, su peso no supera el de un peto de cuero. Toda una maravilla de diseño malasthino. Otorga Absorción y DU d8.

ESCARPINES DEL DEVOTO

- ◆ Tipo: Calzado
- ◆ Rareza: Raro

Estas finas botas hechas con cuero suave han sido creadas por sacerdotes monásticos de *Shadaleen*.

Otorgan +1 a las tiradas de Inteligencia relacionadas con recordar salmos, conocer costumbres religiosas, ubicación y características de cultos, etc.

JUBÓN DE CORTEZA GOMOSA

- ◆ Tipo: Armadura acolchada
- ◆ Rareza: Épico

Tras una elaborada preparación ritual, los antiguos elfos de la *Península de Erklan* confeccionaban sus armaduras con la corteza elástica de los árboles de sus tierras.

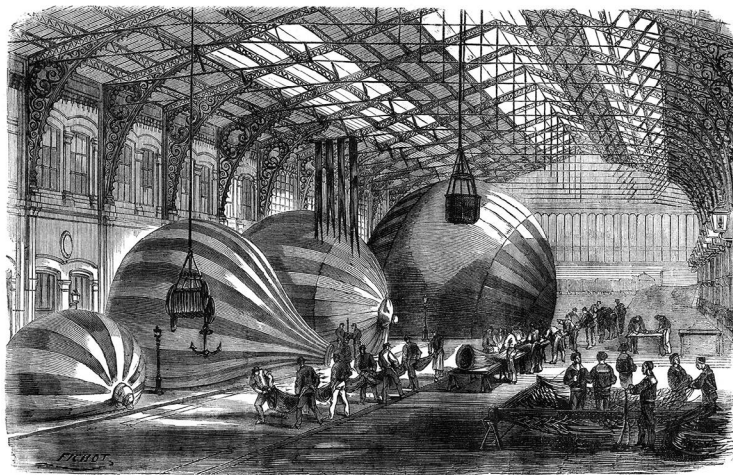
Reduces a la mitad el daño de ataques de electricidad mientras la lleves puesta.

PETO DE PELLEJO RUDO

- ◆ Tipo: Armadura de cuero
- ◆ Rareza: Épico

Las malas lenguas dicen que esta armadura ligera se hizo con parte de las gónadas de un gigante de las montañas.

Cuando seas impactado mientras portas este peto puedes gastar un punto de energía para reducir el daño a la mitad (después de la Absorción).



PIELES DE LA LOVIZNA GÉLIDA

- ◆ **Tipo:** Armadura de pieles
- ◆ **Rareza:** Épico

Esta confortable armadura de pieles está hecha a partir del pelaje grisáceo de lobos de la *Cordillera de la Ventisca* y encantada con espíritus del invierno.

Reduces a la mitad el daño de ataques de frío mientras la lleves puesta.

RODELA PLATEADA DE LADY RANLEY

- ◆ **Tipo:** Escudo pequeño
- ◆ **Rareza:** Épico

La legendaria hija de *Barrison Ranley* fue practicante de esgrima a pesar de las continuas quejas de su padre. Tomó las enseñanzas de *Xelastris* como su sacerdotisa, pero nunca dejaba el combate y las habilidades de lado.

Si lanzas un conjuro de curación mientras lleves equipada esta rodela, puedes repetir uno de los dados que tires si sacas un 1 como resultado.

SOMBRERO ROJO CON PLUMA

- ◆ **Tipo:** Sombrero
- ◆ **Rareza:** Raro

Decorado con una larga pluma oscura de ave del paraíso, este complemento para la cabeza es la elección de aquellos que saben destacar.

Otorga un espacio adicional de conjuro de Nivel 1 o 1 punto de brujería, según corresponda.

YELMO DE ACERO MENTAL

- ◆ **Tipo:** Morrión
- ◆ **Rareza:** Épico

Fabricado con acero templado y resido de ekol, este ligero casco brilla con un resplandor púrpura en la penumbra.

Otorga +2 a las tiradas de reacción de Inteligencia para resistir ataques y efectos psíquicos.

JOYERÍA

ANILLO SUAVE DE AROMAS COSTEROS

- ◆ **Tipo:** Anillo
- ◆ **Rareza:** Raro

Este brillante anillo de color aguamarina tiene un toque frío pero delicado y agradable.

Si eres sanado por un conjuro que te permita recuperar salud, obtienes +1 a dicha curación.

BRAZALETE DE OBSIDIANA BLANCA

- ◆ **Tipo:** Brazal
- ◆ **Rareza:** Raro

Esta formidable pieza de joyería ma-lasthina perteneció a un noble obsesionado con conceptos divinos e impíos.

Si causas daño a un enemigo considerado muerto viviente o demonio mientras lo lleves puesto, le causas 1 punto de daño adicional.

BROCHE DEL ASESINO TENUE

- ◆ **Tipo:** Amuleto
- ◆ **Rareza:** Épico

Un ligero broche adornado con un rubí de color sangre. Cuando pasas el dedo por encima de su superficie, puedes notar una calidez sobrenatural.

Otorga +1d6 adicional al daño que haces con un ataque cuerpo a cuerpo o a distancia.

ÍDOLO EN METAL TURQUESA

- ◆ **Tipo:** Amuleto
- ◆ **Rareza:** Raro

Una estatuilla de color turquesa que representa una criatura enorme y acorazada.

Si te colocas este ídolo en la ropa, obtienes +1 a las tiradas de reacción de Sabiduría para discernir mentiras o ilusiones.

SORTIJA DEL ARCANISTA DESTERRADO

- ◆ **Tipo:** Anillo
- ◆ **Rareza:** Épico

Este anillo fue vendido por un mago arruinado, intentando recuperar su fortuna perdida de manera desesperada.

Otorga +2 a las tiradas de daño de conjuros.

TALISMÁN DE BUENAVENTURA

- ◆ **Tipo:** Amuleto
- ◆ **Rareza:** Épico

Los viajeros hablan de esta pieza de joyería como la propia personificación material de la diosa *Ylathia*. Es una gema muy apreciada por los seguidores de esta deidad.

Cuando recibas daño portando este amuleto, puedes hacer que se consuma la luz de la gema para obtener +3 a la tirada de Absorción. Después, el talismán tendrá que recuperar su brillo descansando durante dos intervalos al sol.

RAREZAS Y CURIOSIDADES

GATO MECÁNICO

- ◆ **Tipo:** Objeto maravilloso
- ◆ **Rareza:** Raro

Una fiel representación de un gato común forjado en metal. Las extremidades de esta figura están articuladas por varios sitios, dándole el aspecto de un muñeco muy pesado.

En el vientre del gato está escondido un botón de color rojo, que hace que cobre vida la criatura durante un intervalo si lo pulsas. El gato necesita descansar durante otro intervalo antes de volver a activarse.



BÓVEDA DE FUEGOSOMBRÍO

Durante sus aventuras, **Marlak Fuego-sombrío** recolectó una serie de objetos maravillosos que le ayudaron en sus tribulaciones. Desde tesoros olvidados en calabozos siniestros hasta reliquias de naciones pasadas, la colección de Marlak es una de las más valiosas del Reino de Shadaleen, deseada por muchos nobles.

Marlak es un brujo iblisio que se ha forjado una reputación como noble implaceable. Además de ser un pilar importante de la nación, rivalizando con otros humanos.

Que se deshaga de una pieza de su colección es complicado, aunque puede recompensar a aquellos que cumplan su papel como peones sin causar problemas.

TESOROS DEL CÍRCULO LABRICE

BROQUEL INDIGNO DE LOS ALBAN

- ◆ **Tipo:** Escudo pequeño
- ◆ **Rareza:** Raro

Esta ornamentada pieza de protección ha visto tiempos mejores. Se puede distinguir un emblema heráldico entre los golpes y rasguños que tiene por todas partes. Otorga +2 Absorción.



CAMAFEO DESDEÑADO

- ◆ **Tipo:** Amuleto
- ◆ **Rareza:** Raro

Una pieza de joyería tosca pero artesanal, que muestra un relieve en ametrina de lo que parecen ser dos caras de varón.

Permite a su portador considerarse de 1 nivel más a la hora de aplicar la regla de Enemigos superiores.

DEDO DEL RECUERDO DE LAZARE

- ◆ **Tipo:** Varita
- ◆ **Rareza:** Raro

Una larga y escuálida varita fabricada con una pequeña rama de ciprés. Emanan un sentimiento de melancolía.

Otorga +1 a las tiradas de conjuros canalizados a través de este foco. Además, si causas daño con un conjuro, puedes liberar la energía necrótica que alberga y causar 1d4 de daño adicional. Deberás dejar que recargue su magia durante un Intervalo antes de poder volver a usar esta capacidad.

FRASCO NIGROMÁNTICO SENCILLO

- ◆ **Tipo:** Sustancia
- ◆ **Rareza:** Rara

Un envase de cristal tapado con un corcho podrido y rancio. En el interior parece que hay humo gris que se retuerce.

Si gastas una acción para lanzar este frasco a un punto a 5 pies (1,5 metros) de ti, el vial se romperá. En el siguiente asalto, 1d3 esqueletos renqueantes (NV 3, 8 Salud, Garra 4, desaparecen en 2 asaltos) aparecerán en el espacio ocupado por el humo, que actuarán libremente.

MANTO DE LA PROMESA INCUMPLIDA

- ◆ **Tipo:** Capa
- ◆ **Rareza:** Raro

Este fino mantón mantiene un olor fresco a rosas y a agua de manantial. En la parte interior, aparece bordado con hilo dorado el nombre de Jérémie Alban.

Otorga +1 a las tiradas de reacción de Carisma para resistirse a efectos de encantamiento o posesión.

VIHUELA DE LA ALEGRÍA

- ◆ **Tipo:** Objeto maravilloso
- ◆ **Rareza:** Épica

Una simpática bandurria recuperada del inventario del desaparecido y corrupto Circo Labrice.

Si tocas esta bandurria mientras realizas un descanso, obtienes +1 a la salud recuperada y a las tiradas para recuperar energía.



LABORATORIO DE NOTORIUS

ARMILLA LUMINISCENTE DE ERESEA

- ◆ **Tipo:** Anillo
- ◆ **Rareza:** Épica

Este anillo de intrincado diseño fue fabricado por una arcanista novicia de los marjales malasthinos.

Otorga +1 a las tiradas de conjuro que tengan como característica Inteligencia.

ELIXIR DE AMOR TENUE

- ◆ **Tipo:** Sustancia
- ◆ **Rareza:** Épica

El líquido rosado de este preparado despidе un aroma a flores y a incienso.

Si una acción para beber el elixir, diez segundos después caerás perdidamente enamorado, durante veinticuatro horas, de la primera criatura que veas.

ELIXIR DE ESFUERZO

- ◆ **Tipo:** Sustancia
- ◆ **Rareza:** Épica

Al destapar el recipiente, un fuerte olor a hierba machacada y a humedad asalta tus fosas nasales.

Si gastas una acción para beber el elixir, recuperas un punto de energía.

Si consumes más de un elixir de esfuerzo antes de realizar un descanso, recibirás tantos d6 de daño como tu nivel.

ELIXIR DE RESISTENCIA AL ÁCIDO

- ◆ **Tipo:** Sustancia
- ◆ **Rareza:** Rara

Para llevar a cabo sus experimentos, un alquimista debe tomar todas las precauciones necesarias.

Si gastas una acción para ingerir este elixir verdoso y burbujeante, obtendrás Absorción +5 para ataques de ácido durante un Intervalo.

ELIXIR DE POLIMORFIA EN PATO

- ◆ **Tipo:** Sustancia
- ◆ **Rareza:** Rara

El líquido del interior de este frasco es amarillento y espeso, con una textura similar a la miel. Si gastas una acción para ingerir este elixir, en el siguiente asalto te convertirás en un pato.

El efecto se desvanecerá cuando haya pasado un día desde la ingestión o si eres objetivo de un conjuro de disipar magia, lo que ocurra antes.

ESTILETE DE LAS BRUMAS

- ◆ **Tipo:** Daga
- ◆ **Rareza:** Épica

Una de las maravillas creadas por Notorius Anverso, una daga serrada reforzada con mineral de ekol.

Potencia los conjuros relacionados con las energías ácidas o venenosas, y brilla con un resplandor verde brillante cuando se canaliza un hechizo a través de su filo.

Otorga +1 a las tiradas de conjuro y daño relacionadas con el ácido o el envenenamiento.

Además, cuando causes daño con un conjuro que se beneficie de la magia de este estilete, puedes gastar un punto de energía para tirar otra vez el daño y añadir el resultado al daño total.

MANTEO DEL ALQUIMISTA LOCO

- ◆ **Tipo:** Capa
- ◆ **Rareza:** Rara

Este es el manto protector que Notorius llevaba encima. Protege al portador de todo tipo de sustancias tóxicas.

Otorga +2 a la Absorción contra los ataques basados en el veneno.

OJO DE NOTORIUS

- ◆ **Tipo:** Anillo
- ◆ **Rareza:** Raro

El alquimista Notorius Anverso imbuó parte de su conciencia en este anillo para elaborar teorías con mayor facilidad. Potencia el conocimiento y la concentración.

Otorga +2 a las tiradas de Inteligencia para identificar conjuros o comprender idiomas.



POCIÓN PARA SUPERAR LÍMITES

- ◆ **Tipo:** Sustancia
- ◆ **Rareza:** Épica

Los últimos intentos desesperados de Cielo Silencioso dieron lugar a este brebaje, preparado para energizar el cuerpo y darle un último empujón antes de derrotar al gran enemigo.

Si gastas una acción para ingerir esta poción, recuperas el uso de un espacio de conjuro que hayas gastado ese día.

VIAL DE ANTÍDOTO MENOR

- ◆ **Tipo:** Sustancia
- ◆ **Rareza:** Rara

Un vial alargado y delgado, que contiene una solución de color azul oscuro.

Si gastas una acción para beber esta poción, puedes realizar una tirada de reacción de Constitución, con un +2 al resultado, para librarte de cualquier veneno causado por fuentes de nivel 10 o inferior.



EL SOLOMILLO REGENTE

GUANTELETES QUIROTÓMICOS

- ◆ **Tipo:** Guantes
- ◆ **Rareza:** Épicas

Estos guantes de combate forjados con esquiras de ekol permiten a su portador causar d6 de daño atacando cuerpo a cuerpo con sus puños.

Cuando causas daño con ellos, puedes gastar un punto de energía para liberar una onda de energía cinética que causa 1d4 de daño por cada tres niveles que tengas a todas las criaturas en un radio de 10 pies (3 metros) del impacto.

MANOPLAS DEL MINOTAURO FÉRREO

- ◆ **Tipo:** Guantes
- ◆ **Rareza:** Raros

Varias capas de placas y malla cubren estos pesados, pero cómodos, guanteletes. El vigor interior del portador activa la magia latente en ellos y los hace ligeros.

Otorgan +1 a las tiradas de Fuerza de su portador relacionadas con empujar, tirar, aplastar o arrojar objetos.

MAZO HERÉTICO DE CHRACHACK

- ◆ **Tipo:** Maza
- ◆ **Rareza:** Rara

Las marcas de garras y dientes que tiene este arma por toda la empuñadura

demuestran la obsesión de su anterior dueño, un dracónido obsesionado con una deidad olvidada de rasgos reptilianos.

Este arma posee símbolos de un culto maléfico, por lo que mostrar este objeto en público puede causar problemas.

Tiene Efectividad 2 y otorga +1 a las tiradas de ataque realizadas con él.

SORTIJA DEL MERCADER DE INFANTES

- ◆ Tipo: Anillo
- ◆ Rareza: Raro

Este escabroso anillo está decorado con tres tipos diferentes de piedras preciosas. Huele a linimento y líquido embalsamador.

Evita que el cadáver de su portador se pudra en caso de que muera llevándolo.

RELIQUIAS DEL VALLE DE INISTIA

CADENAS DE LO IMPOSIBLE

- ◆ Tipo: Herramienta
- ◆ Rareza: Épica

El metal que compone estas cadenas de cinco metros de largo parece endeble y descolorido. Nada más lejos de la realidad: la impresionante magia que albergan en su interior consume el vigor de quién las toca.

Quién esté apresado por estas cadenas y quiera soltarse, debe superar una tirada de Fuerza con Desventaja para liberarse de ellas.

Si no tiene éxito, su puntuación de Fuerza aumenta en un punto por cada intento fallido.

Recuperará todos los puntos que haya perdido una vez sea liberado de las *Cadenas de lo imposible*.

MEMORIAS DE ARENA ROJA

- ◆ Tipo: Orbe
- ◆ Rareza: Épico

Un campo de fuerza rodea esta histriónica esfera de granos carmesíes. Si uno centra la mirada en el fluir de las arenas, podrá visualizar recuerdos de alegría.

Si sacas un 19 natural en una tirada de conjuro canalizado a través de este foco, se considera un crítico.

TÚNICA DEL CAMBIAMUNDOS

- ◆ Tipo: Túnica
- ◆ Rareza: Rara

Este atuendo ha absorbido la fuerza mágica del conjuro usado para trasladar a su dueño a otro mundo.

Cuando lances un conjuro dañino que haga un tipo de daño concreto (como una Bola de fuego o un Proyectil mágico), puedes declarar que el elemento cambia a frío (gélido, escarcha, hielo, etc.) y el conjuro hará daño de ese tipo.

Deberás dejar que la Túnica recargue su magia durante un Intervalo antes de poder volver a usar esta capacidad.

EPÍLOGO

Cuando el año pasado **El Naufragio** participó en el *Día del Rol Gratis*, lo hicimos con dos aventuras para distintos sistemas. **Estrellas Errantes** nos había fascinado gracias a su accesibilidad y **Llanto espectral, Avaricia ardiente** era la primera partida que **Denebia** preparó para **Dungeons & Dragons**, por lo tanto nos pareció adecuado sacarla como primera aventura para el **Sistema Athkri**.

El resultado nos encantó, y aunque aún no nos habíamos lanzado a la piscina del PoD, lanzamos al mundo los archivos PDF maquetados con amor. Un año ha pasado desde entonces, la vida™ nos ha dado alegrías encantadoras y torsiones desagradables, pero aquí estamos de nuevo.

La fantasía heroica es lo primero que jugó **Denebia**, con un grupo extraño en el que su PJ, una elfa, tenía que ocultar su condición de fémina para evitar los «ataques» de otro PJ que odiaba a las mujeres por... motivos, no lo sé. Mi contacto con **Dungeons & Dragons** fue más tranquilo: me tocó hacer de árbitro para un grupo de cuatro jugadores noveles, como yo. Eran los comienzos del nuevo milenio y tras haberle metido demasiadas horas a **The Legend of Zelda**, dibujé y redacté una historia en la que los elegidos debían viajar por un mundo de fantasía en busca de los artefactos mágicos necesarios para acabar... con alguna amenaza mundial, supongo.

Mucho ha pasado desde entonces. Tras hastiarme de forma monumental de **Mundo de Tinieblas**, en 2013 comencé una campaña de **Dungeons & Dragons 4e**, la edición que más me ha gustado de todas las que he leído —sí, soy uno de

esos— y duró hasta la primavera de 2015, acabando abruptamente por problemas personales.

Desde entonces he intentado volver a la fantasía heroica, tocando un poco con el **Sistema Athkri** en la campaña que lleva en curso desde agosto de 2017 **La Salvación de Nasbel**. Sin embargo, tras haber probado **Estrellas Errantes** y haber conocido **The Black Hack** gracias a ello, me encontré con un dilema. Si bien mi iteración de **Rápido y Fácil** es bastante sencilla de llevar, el trabajo que conllevaba preparar estadísticas y desafíos para los PJ era demasiado para la carga de responsabilidades que ostentaba.

Entonces apareció **Dungeon Hack**, de la misma editorial que publicó **Estrellas Errantes**, para facilitarme las cosas. Con una filosofía de juego rápido y accesible, me fascinó y me permitió abrir nuevos horizontes para aprovechar todo ese material que quedó colgado de mi campaña de 4e.

Lo que había gestado ya con **Nasbel**, una suerte de «continuación» de la campaña podía pasarse a **Dungeon Hack**, pero solo si adaptaba el contenido que ya estaba hecho del **Sistema Athkri**.

Y ahora lo estás leyendo. **La Guía del jugador de Ylat** es un documento no oficial que va a permitirme continuar la **Salvación de Nasbel** bajo **Dungeon Hack**. A lo largo de 2019 he ido aprovechando las ventanas de tiempo libre que me daba la vida™ para redactar y adaptar las *Clases, Razas y Poderes* que mis jugadores ya habían estado utilizando. Todo ese texto ha

dado forma a esta amalgama que intenta ser un producto unificado, que coge de aquí y allá para intentar cobrar forma propia. De eso se trata la filosofía del «Házte-lo tú mismo», ¿no?

Como creo que es justo nombrar influencias, referencias, robos descarados y demás, al finalizar este bloque de texto vas a encontrar todo lo que ha sido utilizado para dar forma a la **Guía del jugador de Ylat**. Te damos las gracias por haberte tomado la molestia de leer estas líneas y esperamos que la información hallada en este suplemento te sea útil.

CLASES

1. El **Bárbaro** es una opción básica en las ediciones más recientes de D&D. He tomado la idea de **Poderío salvaje** de la entrada en el blog del **Copromante** sobre la misma clase.

2. El **Bardo** es otra básica de D&D, con sus habilidades adaptadas directamente desde el SRD. No obstante, el concepto de **Canciones mágicas** y efectos interpretando música está basado en los videojuegos **Ultima Online** y **Lineage 2**, con cierto sabor a **The Legend of Zelda**.

3. El **Belisario** es una adaptación sin vergüenza alguna del **Señor de la Guerra** de 4e, pero con un nombre que está formado únicamente por una palabra.

4. El **Brujo** y todo lo que le rodea está basado en su versión de 5e, con algunos toques de 4e.

5. El **Cazador** y sus habilidades están basados en la misma clase de **World of Warcraft**. De nuevo, el blog del **Copromante** me dio las ideas en su entrada sobre la clase **Arquero**.

6. El **Celador** se basa en dos clases distintas: el **Arquero arcano** de **Pathfinder** y el **Buscador** de 4e. Esta clase no iba a estar en este suplemento, pero mi hermano pequeño —**Nor Nightmare** en la campaña de **Ocaso Sideral**— me pidió tener un arquero que lanza hechizos. Me costó encontrar un nombre que me gustase y le asigné el que tiene tras recordar que ha sido utilizado en **World of Warcraft** en varias ocasiones.

7. El **Chamán** deriva del **Brujo** —se diferencia en la lista de **conjuros**— y toma parte del concepto de la clase del mismo nombre en 4e.

8. El **Diletante** se forma a partir de las reglas de clases híbridas de 4e. Espero que no haya «combos» que lo rompan.

9. El **Hechicero** y el **Oráculo**, al igual que el **Brujo** y el **Chamán**, son un caso similar extraído en parte del SRD 5e. Pensaba poner **Linajes y Manifestaciones divinas**, tipo **Pathfinder**, pero se me hacía muy engorroso.

10. No hay mucho que decir del **Pala-dín**. Los **conjuros** exclusivos que posee están inspirados en las habilidades de **Caballería** del videojuego **Ultima Online**.

11. El **Vampiro** es una adaptación un tanto libre de la clase del mismo nombre de 4e, aparecida en el suplemento sin traducir **Heroes of Shadow**.

RAZAS

El funcionamiento de las razas y la idea de que añadan pequeños talentos al PJ se inspira en las especies jugables de **Eirendor**, empleado también en el **Sistema Athkri**.

12. Los **Gatónidos** están adaptados de una raza *homebrew* de 4e llamada **Catfolk**, encontrada en el sitio web D&D Wiki.

13. Los **Redivivos** están inspirados en los **Renegados** de **World of Warcraft** y en los **Regresados** de 4e.

14. Los **Rusalka** están inspirados en una raza cambiante que un Director de juego amigo mío (*¡Qué pasa, Javi!*) creó para **Mundo de Tinieblas**: los hidrianos.

15. Los **Semitroles**, al igual que los **Gatónidos**, están adaptados de una raza llamada **Half-Troll**. No obstante, la idea de que sean progenie de elfos y trols es original, si es que se puede decir así.

16. La permutación de raza de los **Gatónidos** está inspirada en las habilidades de mimetismo de **Selina**, la gata de **Denebia**.

MANIOBRAS DE COMBATE

La mayoría están sacadas de las opciones de combate de D&D 4e y han sido adaptadas a **Athkri** antes que a **Dungeon Hack**.

17. La acción **Escudo humano** está inspirada en la habilidad **Proteger** de la clase **Caballero** de **Final Fantasy V**.

18. La acción **Noquear** existe porque un buen amigo (*¡Hola, Chicho!*) se quejó de que no existiese una posibilidad de violencia contenida en **Athkri**. El concep-

to lo he robado del **Don Compasión de Hombre Lobo: El Apocalipsis**.

19. Redacté las técnicas de batalla para **Athkri** inspirándome en los **Poderes de clase** de **Guerreros**, **Pícaros** y demás de 4e.

20. La gran mayoría de las técnicas están basadas en habilidades de clase de **World of Warcraft**.

CONJUROS Y PODERES

Aunque varios de los **conjuros** presentados en esta **Guía**, como **Estallido de escarcha**, **Galerna** o **Nimbo humeante**, están sacados directamente del SRD de 5e, les he dado nombres más poéticos.

21. **Agujero negro**, **Armadura arcana**, **Fuego lunar** y **Orbe elemental** están inspirados en hechizos similares de la saga **Diablo**.

22. **Rayo hielo** y **Trance iracundo** están inspirados en hechizos de **World of Warcraft**.

23. Las distintas **Maldiciones** del **Brujo** están inspiradas en hechizos de **Lineage II**.

24. Las **Canciones mágicas** están adaptadas en su totalidad del **Sistema Athkri**. El concepto de conocer melodías para llevar a cabo efectos especiales está inspirado en **Final Fantasy** y **The Legend of Zelda**.

25. Los **Poderes vampíricos** están inspirados en las **Disciplinas de Vampiro: La Mascarada** y en los poderes típicos que tienen estos seres de leyenda.

OBJETOS MÁGICOS

El listado completo de objetos que aparecen en esta *Guía* son de creación propia —tanto mía como de mis jugadores— y han estado disponibles en mi campaña de D&D 4e.

Algunos como recompensas de misiones, otros expuestos en el **Bazar de Zurari**.

26. **Jennifer Aeson** era una de las protagonistas de un juego abortado de RPG Maker ambientado en **Ylat**.

27. La **Espada de Belmonte** alude a uno de mis primeros personajes, **Mauricio Belmonte**.

28. El **Hacha de Borde Dorado** toma su nombre de cierta franquicia de *beat 'em up* muy medieval y muy bárbara.

29. El **Puño del Cacique Áureo** fue bautizado así en honor de mi gato, **Kael**.

30. **Eva Lucita Ranley** era una de las protagonistas de un juego abortado de RPG Maker ambientado en **Ylat**.

31. El **Yelmo de aceto mental** está fabricado con *ekol*, un metal mágico que forma la trama central de la aventura *El secreto del ekol*.

32. El **Gato mecánico** fue una obsesión de mi personaje **Skörn**, un bárbaro fascinado con la tecnología absurda.

33. La existencia de la **Bóveda de Fuegosombrío** significa que **Marlak Fuegosombrío**, uno de los antagonistas del grupo, estuvo recolectando aquellos objetos que los héroes iban dejando por ahí o descartando.

34. Los objetos del **Circo Labrice** pertenecen al segundo arco argumental de mi campaña de D&D 4e.

35. Los objetos del **Laboratorio de Notorius** pertenecen a una trama paralela sobre un alquimista atrapado en el cuerpo de un gólem y encerrado en su laboratorio sepultado bajo la nieve.

36. Los objetos del **Solomillo Regente** pertenecen a diversos arcos argumentales que quedaron pendientes.

37. Las reliquias del **Valle de Inistia** pertenecen a una de las aventuras más largas y tediosas que escribí: el homónimo valle estilo *pointcrawl* que trajo por la calle de la amargura a mis jugadores.

End of file

*Adrián Diego «Starkvind» y
Cristina Borrego «Denebia»*

LISTA DE RECURSOS

- **Fuente (Título):** <https://www.dafont.com/es/agreloy.font>
- **Fuente (Texto):** <https://fonts.google.com/specimen/Source+Serif+Pro?selection.family=Source+Serif+Pro>
- **Portada:** <https://pixabay.com/illustrations/medieval-knight-armor-helmet-1753740/>
- **Manchas:** https://www.freepik.com/free-vector/ink-splashes_788345.htm

CLASES DE PERSONAJE

- **Bárbaro:** <https://publicdomainvectors.org/en/free-clipart/Giant-warrior/81790.html>
- **Decoración bárbaro:** <https://publicdomainvectors.org/en/free-clipart/Vector-illustration-of-axe-and-bird-on-a-decorative-divider/30128.html>
- **Bardo:** <https://publicdomainvectors.org/en/free-clipart/Funny-musician/46194.html>
- **Belisario:** <https://publicdomainvectors.org/en/free-clipart/Japanese-general/60393.html>
- **Brujo:** <https://publicdomainvectors.org/en/free-clipart/Witch-and-cat/40532.html>
- **Cazador:** <https://publicdomainvectors.org/en/free-clipart/Indian-archer-vector-clip-art/32827.html>
- **Lobo del cazador:** <https://publicdomainvectors.org/en/free-clipart/Wolf-sketch/62172.html>
- **Celador:** <https://publicdomainvectors.org/en/free-clipart/Archer-image/62190.html>
- **Decoración celador:** <https://publicdomainvectors.org/en/free-clipart/Bow-and-arrow-design/54031.html>
- **Chamán:** <https://publicdomainvectors.org/en/free-clipart/African-19th-century-male-costume-in-black-and-white-vector-illustration/32250.html>
- **Diletante:** <https://publicdomainvectors.org/en/free-clipart/Robinson-Crusoe-vector-illustration/75635.html>

► **Decoración diletante:** <https://publicdomainvectors.org/en/free-clipart/Retro-girl-at-beach-vector-image/27534.html>

► **Hechicero:** <https://publicdomainvectors.org/en/free-clipart/Dancing-fairy-vector-image/70431.html>

► **Oráculo:** <https://publicdomainvectors.org/en/free-clipart/Vector-clip-art-of-goddess-Hygieia/5728.html>

► **Paladín:** <https://publicdomainvectors.org/en/free-clipart/Knight-on-wild-horse-vector-clip-art/23240.html>

► **Vampiro:** <https://publicdomainvectors.org/en/free-clipart/Scary-lady/52184.html>

ESPECIES JUGABLES

- **Decoración razas:** <https://publicdomainvectors.org/en/free-clipart/Vector-clip-art-of-stylish-dooda-decoration/30146.html>
- **Elfo:** <https://publicdomainvectors.org/en/free-clipart/Elf-princess/54056.html>
- **Enanos:** <https://publicdomainvectors.org/en/free-clipart/Dwarf-illustration/81798.html>
- **Gatónido:** <https://www.1001freedownloads.com/free-clipart/siamese-cat>
- **Iblisio:** <https://publicdomainvectors.org/en/free-clipart/Vector-illustration-of-demon-head-with-spiky-ears/29197.html>
- **Orc:** <https://www.1001freedownloads.com/free-clipart/orc-head>
- **Rusalka:** <https://publicdomainvectors.org/en/free-clipart/Black-and-white-mermaid/72412.html>
- **Semielfo:** <https://publicdomainvectors.org/en/free-clipart/Elf-Princess-illustration/67345.html>
- **Semiorc:** <https://ui-ex.com/image/orc-drawing-black-and-white/1346522.html>
- **Semitrol:** <https://publicdomainvectors.org/en/free-clipart/Vector-illustration-of-evil-devil-man/29192.html>
- **Elfo celestial:** <https://pixabay.com/vectors/elf-magic-forest-enchanted-beauty-3867675/>
- **Mediano amable:** <https://pixabay.com/vectors/gnome-dwarf-cartoon-funny-elf-1293445/>

MANIOBRAS DE COMBATE

- ▶ **Torre:** <https://www.oldbookillustrations.com/illustrations/free-fight/>
- ▶ **Combatientes:** <https://www.oldbookillustrations.com/illustrations/stood-swaying/>
- ▶ **Decoración 1:** <https://publicdomainvectors.org/en/free-clipart/Hanuman-with-sword/36578.html>
- ▶ **Decoración 2:** <https://publicdomainvectors.org/en/free-clipart/Dead-lady-and-her-killer-vector-image/12766.html>
- ▶ **Decoración 3:** <https://publicdomainvectors.org/en/free-clipart/Ancient-man-fighting-death-vector-clip-art/23204.html>

LIBRO DE HECHIZOS

- ▶ **Pergamino:** <https://publicdomainvectors.org/en/free-clipart/Closed-scroll/66034.html>
- ▶ **Diablo:** <https://publicdomainvectors.org/en/free-clipart/Vector-drawing-of-devil-posing/28249.html>
- ▶ **Hada:** <https://publicdomainvectors.org/en/free-clipart/Comic-fairy/46018.html>
- ▶ **Tipo leyendo:** <https://publicdomainvectors.org/en/free-clipart/Writing-My-Masters-Words-Vector/2341.html>
- ▶ **Cleopatra:** <https://publicdomainvectors.org/en/free-clipart/Cleopatra/44119.html>
- ▶ **Lluvia:** <https://publicdomainvectors.org/en/free-clipart/Man-in-rain-storm-vector-graphics/25226.html>
- ▶ **Reina de varitas:** <https://publicdomainvectors.org/en/free-clipart/Queen-of-wands/81618.html>

CANCIONES MÁGICAS

- ▶ **Arpa:** <https://publicdomainvectors.org/en/free-clipart/Vector-graphics-of-harp-instrument/3864.html>
- ▶ **Danzas y Bailes:** <https://www.oldbookillustrations.com/illustrations/morgiana-dancing-cogia/>

FLECHERÍA ARCANA

- ▶ **Sagitario:** <https://publicdomainvectors.org/en/free-clipart/Saggitarius-man-black-and-white-pencil-drawing/32806.html>

PODERES VAMPÍRICOS

- ▶ **Monstruo 1:** <https://publicdomainvectors.org/en/free-clipart/Vector-image-of-hairy-monster-face/29210.html>
- ▶ **Monstruo 2:** <https://www.oldbookillustrations.com/illustrations/devilish-eyes/>

EQUIPO Y OBJETOS

- ▶ **Piratas:** <https://publicdomainvectors.org/en/free-clipart/Pirates-moving-treasure-in-a-box/35819.html>

MARAVILLAS ZURARI

- ▶ **Espada:** <https://publicdomainvectors.org/en/free-clipart/Sword-sketch/63332.html>
- ▶ **Casco:** <https://publicdomainvectors.org/en/free-clipart/Knights-helmet/37252.html>
- ▶ **Gato:** <https://publicdomainvectors.org/en/free-clipart/Relaxing-cat/63315.html>
- ▶ **Decoración:** <https://www.oldbookillustrations.com/illustrations/airship-workshop/>

BÓVEDA DE FUEGOSOMBRÍO

- ▶ **Anillo:** <https://publicdomainvectors.org/en/free-clipart/Traditional-jewelry/42864.html>
- ▶ **Bandurria:** <https://publicdomainvectors.org/en/free-clipart/Woman-playing-lute-vector-drawing/7694.html>
- ▶ **Decoracion:** <https://publicdomainvectors.org/en/free-clipart/Stacked-books-with-magic-lamp/35665.html>
- ▶ **Frasco 1:** <https://publicdomainvectors.org/en/free-clipart/Vector-image-of-a-flask/55704.html>
- ▶ **Frasco 2:** <https://publicdomainvectors.org/en/free-clipart/Cut-glass-water-bottle-vector-illustration/26820.html>

LICENCIA

OPEN GAME License Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, LLC. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc (“Wizards”). All Rights Reserved.

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

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

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

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

5. **Representation of Authority to Contribute:** If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original Creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, LLC. System Reference Document 5.1 Copyright 2016, Wizards of the Coast, LLC.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwalb, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Lamentations of the Flame Princess: Weird Fantasy Role-Playing Player Core Book: Rules & Magic © 2013 LotFP, autor **James Edward Raggi IV**.

The Black Hack © 2016, **David Black**.

The Item Hack © 2017, **Nathan Carmen**.

Estrellas Errantes © 2017, **Carlos Julián del Cerro**.

Dungeon Hack © 2018, Yipikayei ediciones, autor **Carlos Julián del Cerro**.

Sistema Athkri 2017 por **El Naufragio**.

Logo OSR obra de **Stuart Robertson** y **Gregory B. Mackenzie**.

¡PREPÁRATE PARA YLAT!

En este suplemento para el juego de rol OSR de fantasía heroica **Dungeon Hack**, encontrarás lo siguiente.

- ◆ Doce clases nuevas.
- ◆ Reglamento opcional para otras habilidades de clase.
- ◆ Reglamento para separar especie de clase.
- ◆ Catorce especies distintas y cuatro permutaciones.
- ◆ Nuevas maniobras de combate.
- ◆ Opciones de técnicas de batalla para clases marciales.
- ◆ Treinta y dos nuevos conjuros.
- ◆ Listas de conjuros para las nuevas clases.
- ◆ Canciones, compañeros animales, flechería arcana.
- ◆ Nuevas armas y opciones de equipo.
- ◆ Dos amplios listados de objetos mágicos.

Y todo ello preparado para que lo puedas utilizar ya, basado en las reglas sencillas del manual básico.

¿A qué esperas? ¡Ylat aguarda!

