

## Guía del Máster de HackMáster

- Mejorar las puntuaciones fraccionales de características al subir de nivel (consulta el Capítulo 1 del Manual del Jugador).
- Cambiar el resultado de desenlaces críticos (consulta el Capítulo 5 del Manual del Jugador).

## Ganar y perder Honor

Cuando otorgues o quites puntos de Honor debes tener en cuenta tanto las acciones individuales del personaje como las acciones del grupo aventurero como conjunto. Cuando el grupo decide realizar cierta acción como resultado de un consenso de grupo (o el líder del grupo simplemente decide lo que el grupo va a hacer y nadie pone objeciones) el grupo es considerado como un personaje y se le conceden o quitan los puntos adecuados.

Diferentes acciones merecen diferentes bonificaciones o penalizaciones en puntos de Honor, dependiendo del alineamiento de quien las realiza. En otras palabras, los personajes de un alineamiento pueden ganar Honor por la misma acción que haría que otro personaje de un alineamiento diferente perdiera puntos de Honor. Un caballero oscuro, por ejemplo, puede ganar cinco puntos de Honor limpios por aniquilar a un oponente desarmado que se le ha rendido en combate personal. Si un personaje legal bueno hiciera lo mismo, PERDERÍA cinco puntos de Honor. Por tanto, el Honor es relativo y dependiente del propio alineamiento. Por ejemplo, un personaje legal malvado puede incrementar su Honor a niveles estupendos aplastando inocentes bajo el tacón de su bota mientras se abre camino hasta la cima del poder.

Las acciones y causas más típicas que conllevan concesiones o deducciones de puntos de Honor aparecen indicadas en las Tablas 4B a 4G. Las concesiones indicadas son sólo directrices y en ningún caso cubren cualquier posible aspecto. Resultaría imposible cubrir cualquier posible situación que pudiera darse en una típica sesión de juego. Como Máster debes fiarte de tu buen juicio, utilizando estas listas como simples guías, en las situaciones que no cubran.

Ten siempre en cuenta que no estás obligado a anunciar cuándo estás ajustando el Honor de un personaje. Sólo se te obliga a informar al jugador de su Honor modificado al final de cada sesión de juego. Esto es particularmente divertido cuando el Honor de un pejeta está siendo erosionado por algún peenejeta huidizo y el jugador se está volviendo loco intentando discernir por qué su Honor está cayendo en picado. Por ejemplo, pongamos que un jugador encuentra un anillo maldito que confunde con un **anillo de buenos presagios**. El anillo es en realidad un **anillo de las malas compras** que le hace creer que todo lo que se le ofrece es una ganga increíble. A medida que recorre el mercado lo asombra ver que hay tantas "buenas oportunidades" y decide hacerse con todo lo que puede, esperando revenderlo en algún otro sitio por un buen pico.

Mientras, los comerciantes se ríen a sus espaldas porque está pagando un buen dinero por auténtica basura. El Honor del personaje empieza a caer en cuanto empieza a ser ridiculizado y objeto de mofa y befa de todo el mercado a sus espaldas. El jugador no tiene ni idea de lo que está pasando hasta que, al terminar la partida, le informas que ha perdido diez puntos de Honor (después de consultar la Tabla 4C: Modificaciones a los puntos de Honor - acciones sociales o en encuentros, claro está).

Nunca olvides que el Honor se basa enormemente en la percepción de quienes ven al personaje. Los rumores falsos y las malas interpretaciones pueden empañar esa percepción. Supón, por ejemplo, que un personaje entra en una posada unos momentos después de que unos ladrones hayan atracado el lugar y asesinado al propietario. El personaje hace sonar la campanilla del mostrador y, cuando no aparece nadie, decide irse y buscar alojamiento en otro lugar. Su mala suerte hace que una guardia de la ciudad de patrulla por la zona lo vea dejando la posada. Más tarde, cuando es descubierto el cadáver de la víctima asesinada, los guardias recuerdan haber visto al personaje, que es inmediatamente arrestado y acusado del crimen, y su Honor cae ya que se lo considera culpable (y probablemente se lo encarcelo por ello).

## Capítulo 4 - Alineamiento, Honor, Fama

Tabla 4C:  
Modificaciones a los puntos de Honor - acciones sociales o en encuentros

Acción o suceso relacionado con el combate	puntos concedidos o deducidos en base al alineamiento del personaje		
	(L/N/C) bueno	(L/N/C) neutral	(L/N/C) malvado
aceptar un soborno	-1/0/0	0/0/0	4/1/1
acusado de un crimen (inocente o no)	-5/-4/-3	0/0/0	-1/3/5
administrar un ajuste de actitud (consulta las habilidades)	2/2/2	2/2/2	2/2/2
alcanzar el nivel de nombre <sup>15</sup>	5/5/5	5/5/5	5/5/5
amonestar a otro pejeta cuando te falta	1/0/-1	1/0/-1	1/1/1
ascender un nivel de clase social	2/2/2	2/2/2	2/2/2
comportamiento imprudente o socialmente inadecuado	-2/-1/0	-1/0/0	0/0/0
contraer matrimonio con alguien de una clase social superior	2/2/2	2/2/2	2/2/2
cumplir un juramento de sangre	1/1/1	1/1/1	1/1/1
chivarse o darle a la lengua sobre un pejeta a las autoridades o el enemigo	2/0/-1	1/0/0	3/2/3
declarado culpable de un crimen	-5/-3/-1	-4/-2/-1	-3/0/3
dejar que alguien se aproveche de ti <sup>6</sup>	-1/-1/-1	-1/-1/-1	-2/-2/-4
desafiar una falta al honor propio	1/1/1	1/1/1	2/2/2
descender un nivel de clase social	-2/-2/-2	-2/-2/-2	-2/-2/-2
fallar en una auditoría de alineamiento	-5/-5/-5	-5/-5/-5	-5/-5/-5
gastar una broma pesada humillante a un enemigo	-1/1/1	2/2/2	3/3/3
hacerse cargo de los gastos del funeral de alguien a quien ha matado			
uno mismo en combate	5/4/3	0/0/0	-3/-4/-5
humillar públicamente a una criatura o personaje de un nivel u honor superior <sup>7</sup>	1/2/3	3/3/3	3/4/5
lucir equipo caro (25% de probabilidad por objeto por día; consulta la sección dedicada a la ornamentación en el capítulo 16: bienes y servicios)	1/1/1	1/1/1	1/1/1
matar a un anfitrión que te ha proporcionado comida y/o refugio	-4/-4/-4	-2/-2/-2	-1/0/2
no dar adecuada sepultura a un miembro de la propia raza	-1/-1/-1	0/0/0	1/1/1
pagar una extorsión o chantaje	-3/0/0	0/0/0	1/1/1
permitir que un inferior te falte al respeto <sup>4</sup>	-2/-2/-2	-2/-2/-2	-3/-3/-3
permitir que una falta o insulto quede sin desafiar <sup>2</sup>	-1/-1/-1	-1/-1/-1	-1/-1/-1
reclamar falsamente como propios los "derechos de jactancia" que pertenecen en justicia a otro o mentir descaradamente <sup>16</sup>	-1/-1/-1	0/0/0	2/2/2
romper un juramento de sangre	consulta la tabla 5B del MdJ	consulta la tabla 5B del MdJ	consulta la tabla 5B del MdJ
ser amonestado por otro pejeta por una falta	-2/-2/-2	-1/-1/-1	-1/-1/-1
ser insultado o menospreciado en público por un inferior (menos nivel)	-2/-2/-2	-2/-2/-2	-3/-3/-5
ser insultado o menospreciado en público por un superior (más nivel)	-1/-1/-1	-1/-1/-1	-1/-1/-1
solicitar caridad o un favor	-1/-1/-1	-1/-1/-1	-2/-2/-3
suspender un curso de habilidad	-1/-1/-1	-1/-1/-1	-1/-1/-1
traición	-5/-3/-2	-2/-2/-2	-4/0/2
un foráneo se ríe o burla de un compañero del grupo	-1/-1/-1	-1/-1/-1	-1/-1/-1

Consulta la Tabla 4H: Notas al pie de las Tablas 4B a 4G para las referencias de las notas al pie.

## Efectos del Honor

Cuando un personaje gana y pierde Honor, automáticamente entran en juego ciertas ventajas y desventajas. Algunas de ellas son bastante beneficiosas, mientras que otras son muy graves.

- todos los personajes que entran en la ventana deshonrosa (DH) reciben un penalizador de -1 a todas sus tiradas de dado y sufren un penalizador del 10% a todos los puntos de experiencia ganados estando en ese estado. También deben pagar una prima adicional del 10% por cualquier entrenamiento necesario para subir de nivel.
- todos los personajes que entran en la ventana deshonrosa (DH) pueden sufrir mal karma (ver más adelante).
- todos los personajes que entran en la ventana de gran Honor (GH) reciben un bonificador de +1 a todas sus tiradas de dado y ganan un 5% adicional de todos los puntos de experiencia ganados estando en ese estado. Además pagan sólo un 90% de las tarifas por cualquier entrenamiento necesario para subir de nivel.
- todos los personajes que entran en la ventana de gran Honor (GH) reciben un mulligan: la posibilidad de repetir una tirada por sesión de juego que pueden utilizar para cualquier tirada de dado (combate, daño, prueba de Honor, iniciativa, lo que se les ocurra).

Tabla 4D:  
Modificaciones a los puntos de Honor - logros o fracasos personales

logro o fracaso personal	puntos concedidos o deducidos en base al alineamiento del personaje		
	(L/N/C) bueno	(L/N/C) neutral	(L/N/C) malvado
adquirir tierras (mediante una transacción)	2/2/2	2/2/2	2/2/2
adquirir una deuda	-1/-1/-1	-1/-1/-1	-1/-1/-2
alcanzar el nivel de maestro en una habilidad (101%)	4/4/4	4/4/4	4/4/4
completar una búsqueda o gesta personal	5/5/5	5/5/5	5/5/5
fracasar en una búsqueda o gesta personal	-5/-5/-5	-5/-5/-5	-5/-5/-5
ganar una tienda, disputa o concurso	1/1/1	1/1/1	1/1/1
hacerse con un territorio de una entidad de alineamiento opuesto	5/5/5	5/5/5	5/5/5
morirse y que le resuciten luego	-1/-1/-1	-1/-1/-1	-1/-1/1
perder un arma u objeto mágico	-1/-1/-1	-1/-1/-1	-1/-1/-1
perder un nivel de experiencia	-2/-2/-2	-2/-2/-2	-2/-2/-2
poseer un objeto clase HackMáster (por objeto)	8/8/8	8/8/8	8/8/8
subir de nivel de experiencia	2/2/2	2/2/2	2/2/2
un Maestro se ofrece a adiestrar al personaje	+10%	+10%	+10%

Consulta la Tabla 4H: Notas al pie de las Tablas 4B a 4G para las referencias de las notas al pie.