

Índice

Capítulo/TítuloPág.

Prólogo	3
Introducción	10
La organización de los reglamentos	10
Sobre los Másters y la confidencialidad	10
Sobre el uso del género	10
¿Reglas contradictorias?	11
Atrincherados y manteniendo la posición	11
Diferenciando a los hombres de los niños	11
HackMáster elemental: lo básico	11
Curso acelerado sobre los juegos de rol	11
Aprender HackMáster	11
Un ejemplo de partida	12
El Objetivo: ¿es esto todo lo que hay?	13
Equipo de juego (lo que necesitas para jugar)	14
Hojas de personaje	14
Dados	14
Unas palabras sobre la etiqueta de los dados	14
Miniaturas	14
El rastro de papel	14
Miscelánea	14
La mesa de juego	14
El código de conducta del jugador	14
Capítulo 1: puntuaciones de características de los personajes jugadores	15
Que los dados queden donde caigan	15
Cómo generar las puntuaciones de características	15
Generar las puntuaciones de características	15
Generar las puntuaciones fraccionales de características	15
Ajustar las puntuaciones de características	16
Las puntuaciones de características	16
Fuerza	16
Destreza	17
Constitución	17
Inteligencia	18
Sabiduría	20
Carisma	20
Aspecto	21
Honor	22
Cómo generar el Honor inicial	22
Lo que significan los números	22
Capítulo 2: razas de personajes jugadores	23
Prerrequisitos de puntuaciones de características para los semihumanos	23
Ajustes a las puntuaciones de características de los semihumanos	23
Restricciones a la clase y límites al nivel de los semihumanos	24
Idiomas	24
Preferencias raciales	24
Altos elfos	28
Elfo grunge	29
Elfo oscuro (drow)	30
Enanos	25
Gnomianos	33
Gnomos	31
Gnomos titanes	32
Hadas duende	37
Humanos	36
Medianos	34
Semielfos	34
Semiogros	36
Semiorcos	35
Capítulo 3: clases de personaje	23
Agrupación de las Clases de Personaje	39
Grupo de guerreros	39
Grupo de magos	40
Grupo de clérigos	40
Grupo de ladrones	41
Clases HackMáster	41

HackGuerrero	41
HackMago	41
HackClérigo	41
HackAsesino	42
Número máximo de dados de golpe, aptitud para el lanzamiento de conjuros y límite de nivel	42
Armas y armaduras permitidas por clases	42
Puntuaciones de características requeridas por clase	42
Descripciones de las clases de personaje	42
Clases del grupo de guerreros	42
Guerrero	42
Bárbaro	43
Berserk	45
Caballero	47
Caballero errante	51
Caballero oscuro	50
Explorador	57
Monje	53
Paladín	56
Clases del grupo de magos	59
Efectos de la armadura en los contratiempos de conjuro	59
Las escuelas de magia	59
Aprender nuevos conjuros	60
Los libros de conjuros	60
Memorización de los conjuros	60
Compresión de conjuros	60
Investigación de conjuros	60
Mago	60
Ilusionista	62
Mago de batalla	60
Clases del grupo de clérigos	63
Clérigo	63
La mitología de Mondo Gargüis	64
Las armas permitidas por los Dioses del Crepúsculo Final	64
Los dictados de la fe	64
Druida	65
Clases del grupo de ladrones	67
Ladrón	67
Asesino	70
Bardo	71
Personajes multiclase y duales	73
Combinaciones multiclase	73
Beneficios y restricciones del multiclase	73
Beneficios y restricciones de la clase dual	73
Capítulo 4: antecedentes y detalles de los personajes	75
Puntos de Construcción (PC)	75
Cómo ganar PC como las nenas	75
Cómo ganar PC como los hombres	75
Cómo ganar PC sacrificando características	75
Historial del personaje	75
Edad del personaje	76
Envejecimiento mágico	76
Modificadores a la edad por clase	76
Efectos del envejecimiento	76
Mano útil del personaje	77
Altura y peso	77
Clase social del personaje	77
Herencia y linaje del personaje	78
Circunstancias del nacimiento	78
Nacimiento ilegítimo	78
Estado de los padres	78
Calidad de la crianza	78
Herencia familiar	78
Orden de nacimiento	79
Número de hermanos	79
Enemistades hereditarias y de familia	79
Dinero inicial	80
Otros rasgos y detalles del personaje	80
Comprar habilidades iniciales, talentos y competencias	80
¿Te quedan Puntos de construcción?	80

Capítulo 5: alineamiento, honor y fama	81
Factor de Honor	81
El Honor: ¿para qué sirve?	81
Cosas que incrementan el Honor	81
Cosas que reducen el Honor	82
Mal karma	82
Honor individual	83
Honor inicial	83
Honor temporal	83
Honor y progresión de nivel	83
Mulligans	83
Honor de grupo	83
Exceso de Honor	84
Reducir el Honor	86
Fama e Infamia	86
Formular juramentos	86
Juramentos de sangre	86
Jurar por los dioses	87
Dado de Honor	87
Pruebas de Honor	87
Factor de Presencia (PRE)	87
El alineamiento del personaje	87
Combinaciones de alineamiento	87
Legal Bueno	87
Legal Neutral	87
Legal Maligno	87
Neutral Bueno	88
Neutral Auténtico	88
Neutral Maligno	88
Caótico Bueno	88
Caótico Neutral	88
Caótico Maligno	88
Criaturas no alineadas	88
Llevar el alineamiento del personaje	88
El seguimiento del alineamiento	89
La auditoría de alineamiento	89
Cambio de alineamiento	90
Penitencia	90
Capítulo 6: rasgos y defectos	91
Puntos de construcción	91
Defectos	91
Rasgos mentales y de personalidad	95
Capítulo 7: habilidades, talentos y competencias	99
Tipos de habilidades	99
Habilidades arcanas	99
Habilidades académicas	99
Habilidades idiomáticas (y de comunicaciones)	99
Habilidades laborales y artísticas	99
Habilidades manuales	99
Conjuntos de habilidades	99
Esfuerzo conjunto	100
El uso de las habilidades	100
Maestría en las habilidades: ¿qué significan los números?	100
Entrenamiento y estudio	101
Cómo adquirir nuevas habilidades	101
Cómo mejorar las habilidades	101
Talentos	101
Competencias en armas	101
Cómo adquirir las competencias	101
Competencias en armas y espacios	101
Efectos de las competencias en armas	101
Bonificadores por armas relacionadas	102
Especialización en un arma	102
El entrenamiento de la especialización	102
Efectos de la especialización	102
Maestría en un arma	102
Efectos de la maestría	102
Suprema maestría	102
Gran maestría	102

Capítulo 8: todo lo que brilla: dinero y tesoro	103
Dinero	103
Unas palabras sobre la moneda	103
Cambio de moneda	103
Banqueros	104
Regateo y trueque	104
Préstamos	104
Inversiones	104
Tesoro	104
Tipos de tesoro	104
Monedas	104
Gemas, joyas o piedras preciosas	104
Obras de arte	105
Antigüedades: ¿basura o tesoro?	105
Descargar el botín	105
Objetos mágicos	105
Armas mágicas	105
Armaduras mágicas	106
Pociones y aceites	106
Rollos de pergamino	106
Anillos	106
Varitas, bastones y cetros	107
Magia miscelánea	107
Artefactos y reliquias	107
Dividir y guardar el tesoro	107
El protocolo de pedirse prime	108
Sugerencias de acuerdos para la división del tesoro	108
Cómo dividir el tesoro mágico	108
Capítulo 9: bienes, servicios y equipo	109
Equipando la personaje	109
Listas de equipo	109
Descripciones del equipo	109
Explicación de los encabezamientos de las listas de equipo	109
Alcohol y bebidas	110
Animales, monturas y bestias de carga	112
Arreos y arneses	113
Armaduras	115
Tamaños de las armaduras	116
Puntos de golpe de las armaduras	117
Puntos de golpe de los escudos	117
Ponerse y quitarse la armadura	117
Criaturas con Clase de Armadura natural	118
Armas	118
Armas: munición	120
Alcances de las armas de proyectil y arrojadas	120
Equipo misceláneo	110
Contenedores, mochilas, bolsas, botellas, etc.	110
Comida y alojamiento	111
Fuentes de luz	111
Instrumentos musicales	112
Provisiones: raciones	114
Provisiones: pertrechos varios	114
Ropas	110
Herramientas de ladrón	111
Herramientas	114
Pertrechos y objetos religiosos	115
Material de escribano	115
Transporte acuático	116
Transporte terrestre	116
Servicios	115
Kits de equipo	113
Carga y estorbo	121
Efectos del estorbo por carga	122
El estorbo por carga y las bestias de ídem	122
Guardándolo: un sitio para cada cosa y cada cosa en su sitio	122
Las armaduras mágicas y el estorbo por carga	122
Capacidad de los contenedores	122

Capítulo 10: magia	123	Defensa total	137
Conjuros de mago	123	Heridas y muerte	137
Las escuelas de magia	124	Heridas	137
Abjuración	124	Daño adicional bonificado	137
Adivinaciones mayores	124	Curación	138
Adivinaciones menores	124	Curación natural	138
Alteración	124	Curación mágica	138
Conjuración/convocación	124	Habilidades de herbolario y curar	138
Encantamiento/hechizo	124	Defunción del personaje	138
Ilusión	124	Muerte por daño brutal	139
Invocación/evocación	124	Muerte ineludible	139
Nigromancia	124	Revivir a los muertos	139
Cómo aprender conjuros	124	La tirada de salvación	139
Ilusiones	125	Pruebas de características como tiradas de salvación	139
Conjuros de clérigo	125	Modificadores a las tiradas de salvación	140
Cómo lanzar los conjuros (tanto de clérigo como de mago)	126	Expulsar muertos vivientes	140
Componentes de conjuros	126	Los clérigos malignos y los muertos vivientes	140
Investigación mágica	126	Capítulo 13: la aventura y la campaña	141
Capítulo 11: experiencia	127	Vida aventurera básica I: fundamentos del mazmorreo ...	141
Entrenamiento	127	El grupo aventurero ¿Quién vigila tu espalda?	141
Cómo ganar experiencia	127	Grupos aventureros independientes	141
Unas líneas sobre la crítica	128	Grupos aventureros patrocinados	141
Experiencia de grupo	128	Grupos aventureros profesionales	142
Experiencia individual	129	Derecho aventurero	142
Experiencia otorgada por los pares	129	Tipos de aventuras que puedes esperarte	143
El premio gordo: subir de nivel	129	Excursión mazmorrera	143
Cosas que pueden afectar a tu ritmo de subida	129	Aventuras en exteriores	144
Procedimiento de subida de nivel paso a paso	129	Aventuras urbanas	144
Verificación y valoración del master	129	El cuadrilátero político	144
Entrenamiento: Bloque Básico de Instrucción (BBI)	129	El mundo de los negocios y el libre comercio	144
Entrenamiento avanzado	129	Aventuras interdimensionales	144
Incrementando los puntos de golpe	129	Aventuras intra-género	144
Incrementando las puntuaciones fraccionales de características	130	Orientándote	144
Mejora tus tiradas de salvación	130	Preparación de la aventura	145
Escoge las nuevas competencias	130	Busca el gancho	145
Registra cualquier aptitud o poder nuevo	130	Aprovisionamiento y equipo	145
Capítulo 12: combate: el Arte de Rajar	131	Cartografía	145
Rajar o no rajar	131	El fallecimiento de un personaje	145
Términos	131	Tácticas de grupo	146
La tirada de ataque	132	Escoged vuestras batallas	146
Modificadores a la tirada de ataque	132	La unidad del grupo	146
Tipos de Armas contra Tipos de Armaduras	132	Parlamentos	146
Números para impactar imposiblemente fáciles o difíciles	132	Tanto que hacer y tanto que aprender	146
Combate y encuentros	132	Capítulo 14: encuentros	147
El asalto de combate	133	Encuentros planeados	147
Lo que puedes hacer en un asalto	133	Encuentros aleatorios	147
La secuencia de combate	133	Unas líneas sobre los monstruos y los peenejotas	147
Iniciativa	133	Peligros de las mazmorras	147
Modificadores a la iniciativa	133	Trampas	148
Iniciativa y lanzamiento de conjuros	134	Trampas atrapadoras	148
Atacar con dos armas	134	Trampas canalizadoras	148
Movimiento en combate	134	Trampas dañinas	148
Movimiento en melé	134	Trampas mortales	148
Movimiento y combate con proyectiles	134	Trucos	148
Cargar contra un oponente	134	El truco del monstruo simpático	148
Retirada	134	Trucos del tipo "Desde luego, ESO sí que no me lo esperaba"	148
Atacar sin matar	134	Trucos ilusorios	149
Puños y llaves	135	Trucos del tipo "viaje con nosotros"	149
Derribo	135	Monstruos de cobro	149
Armas en combate no letal	135	Reclamo para personajes (o trampa con cebo)	149
Criaturas en combate no letal	136	La tirada de sorpresa	149
Conjuros de toque en combate	136	Efectos de la sorpresa	149
Armas de proyectil en el combate	136	Distancia del encuentro	150
Distancia	136	Opciones en los encuentros	150
Cadencia de tiro	136	Evasión	150
Modificadores por características en el combate a distancia	136	Parlamentar	150
Disparar a una melé	136	Pelear	150
Proyectiles de dispersión	136	Esperar	150
Tipos de proyectiles de dispersión	136		
Cubrirse contra el disparo de proyectiles (hacer el pato)	137		

Capítulo 15: personajes no jugadores (peanejotas) ...151

Empleados ...151

- El proceso de contratación152
- Seguidores152
- Compadres153
- Compinches153
- Mentores y protegidos153
- Allegados153
- Colgados154
- Obligaciones del personaje jugador154

Capítulo 16: tiempo y movimiento155

Tiempo de juego155

Tiempo real155

- Diferenciando el tiempo real y el tiempo de juego155

La medida del tiempo156

- Calendario156
- Asaltos156
- Asaltos de combate156
- Segmentos156
- Turnos156
- Turnos de combate156

Movimiento156

- Tasas de movimiento base156

Capítulo 17: visión y luz157

- Límites de la visión157
- Luz158
- Infravisión158
- Ultravisión158
- El uso de espejos158

Apéndices

Apéndice A: lista alfabética de conjuros159

- A-1: lista de conjuros de mago (alfabética)159
- A-2: lista de conjuros de clérigo y druida (alfabética) ...161

Apéndice B: notas a los conjuros163

Apéndice C: conjuros de mago253

Apéndice D: conjuros de clérigo y druida253

Apéndice E: planificación de conjuros (por nivel)295

Apéndice F: lista y tablas de habilidades, talentos y competencias307

Apéndice G: descripción de las habilidades313

Apéndice H: descripción de los talentos337

Apéndice H: creación del personaje paso a paso341

Apéndice J: avance del personaje paso a paso343

Apéndice K: hoja de pejota345

Apéndice L: todos los dados347

- Etiqueta de los dados347**
- Zona de tirada de dados347
- Manos quietas347
- El color de la marca347
- Tiradas abiertas y tiradas cerradas347
- Que los dados queden donde caigan347
- Nomenclatura347**
- Carta de reconocimiento de dados348**
- La naturaleza de los dados348**
- Cómo elegir y comprar tus dados348**
- Reunir tu arsenal de dados (los dados de primera línea de batalla)348**
- Ceban los dados348**
- Cuidado y mantenimiento349**

- Dados de la suerte349**
- Cuando los buenos dados se portan mal: purificación de los dados y otros rituales349**
- El pase de la fama349
- Purga de emergencia349
- Dados gallitos350
- El procedimiento de la tirada350**

- Apéndice M: símbolos de mapa oficiales351**
- Apéndice N: glosario353**
- Apéndice O: H.M.A.357**
- Apéndice P: índice363**
- Apéndice Q: hoja de registro de compañía aventurera ...369**
- Apéndice R: tablas de equipo371**
- Apéndice S: tablas de personaje379**

Índice de tablas

Número	Nombre	Pág.
Capítulo 1		
IA	Fuerza	16
IB	Destreza	17
IC	Constitución	18
ID	Inteligencia	18
IE	Sabiduría	19
IF	Carisma	20
IG	Efectos del aspecto	21
IH	Ajuste a los puntos de construcción por Honor inicial	22
Capítulo 2		
2A	Prerrequisitos de características para personajes semihumanos	23
2B	Ajustes a las puntuaciones de características de los semihumanos	24
2C	Restricciones a la clase y límite al nivel de los semihumanos	24
2D	Preferencias raciales	25
2E	Bonificadores por Constitución a las tiradas de salvación	26
2F	Tatuajes tribales de las hadas duende	38
Capítulo 3		
3A	Agrupación de las clases de personaje	39
3B	Dados de Golpe, aptitud mágica y límite de nivel por clase	40
3C	Armas y armaduras permitidas por clases	41
3D	Puntuaciones de características requeridas por clase	41
3E	Ataques por asalto de los guerreros	43
3F	Tabla de progresión del guerrero	43
3G	Seguidores del guerrero	43
3H	Tabla de progresión del bárbaro	44
3I	Adquisición de aptitudes/poderes de los bárbaros	44
3J	Tabla de progresión del berserk	45
3K	Tabla de estados carenciales del rajar del berserk	47
3L	Tabla de progresión del caballero	47
3M	Equipamiento de los seguidores del caballero	49
3N	Tabla de progresión del caballero errante	52
3O	Tabla de progresión del caballero oscuro	49
3P	Tabla de enfermedades contagiosas del caballero oscuro	50
3Q	Seguidores del caballero oscuro	51
3R	Progresión de conjuros del caballero oscuro	51
3S	Tabla de progresión del explorador	57
3T	Seguidores del explorador	58
3U	Aptitudes del explorador	58
3V	Tabla de progresión del monje	53
3W	Tabla de aptitudes del monje	53
3X	Tabla de progresión del paladín	56
3Y	Progresión de conjuros del paladín	56
3Z	Efectos de la armadura en los contratiempos de conjuro	59

HackMáster Manual del Jugador

3AA	Tabla de progresión del mago	59
3BB	Progresión de conjuros del mago	60
3CC	Tabla de progresión del ilusionista	62
3DD	Progresión de conjuros del ilusionista	62
3EE	Tabla de progresión del mago de batalla	61
3FF	Progresión de conjuros del mago de batalla	61
3GG	Lanzamiento simultáneo del mago de batalla	61
3HH	Tabla de progresión del clérigo	63
3II	Progresión de conjuros del clérigo	63
3JJ	Tabla de progresión del druida	65
3KK	Progresión de conjuros del druida	65
3LL	Tabla de progresión del ladrón	67
3MM	Puntuaciones básicas de habilidades del ladrón	67
3NN	Ajustes raciales a las habilidades de ladrón	67
3OO	Ajustes por Destreza a las habilidades de ladrón	68
3PP	Ajustes por armadura a las habilidades de ladrón	68
3QQ	Daño adicional por apuñalamiento	69
3RR	Seguidores del ladrón	69
3SS	Tabla de progresión del asesino	70
3TT	Tabla de progresión del bardo	71
3UU	Progresión de conjuros del bardo	72
3VV	Habilidades de bardo	72

Capítulo 4

4A	Edad	76
4B	Modificadores a la edad por clase	76
4C	Efectos del envejecimiento	76
4D	Mano útil del personaje	77
4E	Altura y peso medios	77
4F	Tabla de clase social	77
4G	Circunstancias del nacimiento	78
4H	Nacimiento ilegítimo	78
4I	Calidad de los padres	79
4J	Herencia familiar	79
4K	Número de hermanos	79
4L	Orden de nacimiento	79
4M	Dinero inicial del personaje	80

Capítulo 5

5A	Márgenes de Honor por progresión de nivel	83
5B	Romper un juramento de sangre	86
5C	Dados de honor	85
5D	Tabla de expiación del clérigo y paladín	90

Capítulo 6

6A	Defectos y rasgos	91
6B	Defectos (físicos) menores	91
6C	Defectos (físicos) menores	91
6D	Defectos (físicos) menores	92
6E	Defectos (físicos) mayores	92
6F	Rasgos mentales menores	92
6G	Rasgos mentales mayores	92
6H	Rasgos menores de personalidad	93
6I	Rasgos mayores de personalidad	93

Capítulo 7

7A	Espacios para competencias	101
7B	Ataques por asalto del especialista	102

Capítulo 8

8A	Cambios de moneda estándar	103
----	----------------------------	-----

Capítulo 9

9A	Alcohol y bebidas	110
9B	Animales, monturas y bestias de carga	112
9C	Arreos y arneses	116
9D	Armaduras y objetos relacionados	117

Introducción: Bienvenido a HackMáster

9E	Regresión de la absorción de puntos de daño para armaduras dañadas	117
9F	Regresión de la absorción de puntos de daño para escudos dañados	117
9G	Armas	118
9H	Armas: munición	120
9I	Alcances de las armas de proyectil y arrojadas	120
9J	Contenedores: mochilas, bolsos, botellas, etcétera	111
9K	Comida y alojamiento	111
9L	Fuentes de luz	111
9M	Miscelánea	112
9N	Ropas	110
9O	Instrumentos musicales	112
9P	Provisiones: raciones	114
9Q	Provisiones: pertrechos varios	114
9R	Herramientas	114
9S	Pertrechos y objetos religiosos	115
9T	Material de escribano	115
9U	Transporte acuático	116
9V	Transporte terrestre	116
9W	Servicios	115
9X	Kits de equipo (paquetes de ahorro)	113
9Y	Estorbo por carga	121
9Z	Capacidades de carga de los animales	121
9AA	Capacidad de los contenedores	122

Capítulo 10

Ninguna

Capítulo 11

11A	Dado de incremento de las puntuaciones fraccionales de características por grupo de clases	130
-----	--	-----

Capítulo 12

12A	Modificadores a la tirada para impactar	132
12B	Modificadores por tipos de armas contra tipos de armaduras	132
12C	Modificadores estándar a la iniciativa	133
12D	Modificadores por armadura a las llaves	135
12E	Resultados de puños y llaves	125
12F	Modificadores a la CA por cobertura y ocultación	137
12G	Tiradas de salvación de los guerreros	138
12H	Tiradas de salvación de los magos	139
12I	Tiradas de salvación de los clérigos	138
12J	Tiradas de salvación de los ladrones	139
12K	Expulsión de muertos vivientes	

Capítulo 13

Ninguna

Capítulo 14

Ninguna

Capítulo 15

Ninguna

Capítulo 16

16A	Tasa de movimiento base	156
-----	-------------------------	-----

Capítulo 17

17A	Alcances de la visibilidad	158
17B	Fuentes de luz	158