

# Dungeon Gits Second Edition – Traducción a máquina y resumen

## ÁRBITRO

Un jugador es el Árbitro. Ellos adjudican las reglas y dirigen las aventuras. Los otros jugadores son Personajes Jugadores (PJ). Ellos controlan sus personajes en el juego.

## PRUEBAS

- Cuando un PJ quiere hacer algo con posibles consecuencias, tira 2d6 + atributo + habilidad relevante.
- Si el resultado es 10 o más, tiene éxito.
- Si es menor a 10, falla y sufre las consecuencias.

## ÉXITOS Y FRACASOS CRUCIALES

- Si saca un 'natural' 12 (dos seis), es un éxito crucial y el PJ recibe un Dado de Héroe.
- Si saca un 'natural' 2 (dos unos), es un fallo crucial y pierde un Dado de Héroe si tiene alguno.

## DADOS DE HÉROE

- Cada PJ inicia con 1 Dado de Héroe por sesión.
- Máximo 3 dados a la vez.
- Usables en Pruebas para aumentar resultados.
- Sirven para curar a un PJ lanzándolos y sumando la cantidad obtenida.

## CREA TU PERSONAJE

- Cada PJ tiene 2 atributos: Físico y No Físico.
- Distribuir 3 puntos entre los atributos (mínimo 0).
- Comienzan con 10 + Físico en PV, mueren a 0 PV.
- Elige 3 Habilidades (no para el combate) que otorgan +1 en pruebas relevantes.
- Empiezan con 1d6 + 10 piezas de cobre.
- Asigna un nombre y tipo de clase al PJ.

## COMBATE

- PJ inician, en orden de No Físico más alto. Empate se decide entre los jugadores.
- Enemigos actúan después en orden del Árbitro.
- Una ronda dura unos 10 segundos.

- Cada participante tiene una acción por ronda (movimiento, ataque, uso de objeto o acrobacia).
- Para atacar, se tira 2d6 + Físico + bonificación del arma, debe superar la PD (Puntos de Defensa) del PNJ para infligir daño.
- Para defender, se tira 2d6 + Físico + bonificación de armadura, si iguala o supera la PD enemiga, no se recibe daño.
- El daño es la diferencia de la tirada con los PD.

## EQUIPO

- Límite de bonificación para armas/armaduras según Físico.
- Mochila = Físico + 5, determina cuántos objetos puedes llevar.
- Costos: Armas/armaduras cuestan 10 veces sus puntos en pc.
- Tipos de armas y sus bonificaciones.
- Tipos de armaduras y sus bonificaciones.
- Lista de otros equipos con sus costos.
- Algunos objetos tienen usos limitados (negrilla), se agotan en 1 en una tirada de d6.

### Armas:

- Daga, honda o bastón (+1 al combate)
- Espada corta, arco corto, hacha pequeña o lanza (+2 al combate)
- Espada larga, hacha de guerra o arco largo (+3 al combate)

### Armaduras:

- Piel (+1 a la armadura)
- Cota de malla (+2 a la armadura)
- Placa (+3 a la armadura)
- Escudo (+1 a la armadura actual, no se puede usar con arma de dos manos)

### Otro equipo:

- Cuerda (1 pc)
- Espejo pequeño (4 pc)
- **Antorcha (1 pc)**
- **Tiza (1 pc)**
- Pellejo de vino (1 pc)
- Pértiga de 10 pies (2 pc)
- Temporizador de arena (2 pc)

- Clavijas (3 pc)
- Equipo de montaña (7 pc)
- Equipo aristocrático (10 pc)
- **Pluma y tinta (2 pc)**
- Libro (3 pc)
- **Aceite (2 pc)**
- **Raciones (1 pc)**

Uso:

- Algunos objetos solo se pueden usar un número limitado de veces (en negrita).
- Después de usarlo, lanza un d6. Si sale un 1, se agota completamente.

## OBJETOS MÁGICOS

- No puedes comprar objetos mágicos en una tienda; generalmente se encuentran en lugares peligrosos y asombrosos.

- **Capa del Vagabundo:** Mientras llevas puesta la capa, puedes flotar con la brisa hasta 10 millas antes de aterrizar.
- **Tiara de Transformación:** Al usar la tiara, durante 10 minutos adoptas la apariencia de la última persona que te habló. Utilizable una vez al día por nivel de PJ.
- **Jarra de Té Continuo:** Una jarra que se rellena sola con té fresco y caliente.
- **Talismán de la Muerte:** Mientras lo llevas, cualquier no-muerto te reconoce como uno de los suyos. No tienes pulso, pero sigues vivo.
- **Pipa Hipnótica:** Soplar el humo de esta pipa en el rostro de alguien doblega su voluntad. Deben hacer una prueba de No Físico. Si fallan, siguen tus instrucciones durante 10 minutos. Utilizable una vez al día por nivel de PJ.
- **Botella del Genio:** Concede un deseo, pero siempre hay un aspecto negativo en el resultado.
- **Guante de Vampiro:** Toques a alguien usando el guante y absorbes 1d6 PV de ellos para ti. Se transfiere una vez por hora.

## SUBIR DE NIVEL

- Tras una aventura, un PJ sube de nivel: Aumenta los PV en 3. Aumenta un atributo en 1, o elige una nueva Habilidad.
- Al llegar al quinto nivel, el PJ se retira y se convierte en leyenda; el jugador escribe un poema legendario sobre su personaje y sus hazañas.

## GRUPOS

- Regla opcional: crear varios personajes y cambiarlos en aventuras.
- Tomar personajes de un conjunto compartido al comienzo de una aventura.
- Permite al Árbitro usar diferentes personajes para aventuras distintas.
- Ejemplo: una sesión con un grupo buscando una cura en junglas y otro luchando contra tigres portadores de plaga en una aldea.

## BESTIARIO

- Rata, PD5, PV1
- Goblin, PD6, PV3
- Esqueleto, PD7, PV5
- Orco, PD8, PV8
- Gigante, PD9, PV10
- Ogro, PD10, PV14
- Dragón, PD15, PV25
- Titán, PD16, PV40

- Habilidades especiales: El Árbitro puede otorgar habilidades propias a los monstruos. Aquí tienes algunos ejemplos:

- **Veneno:** Si el PJ es herido por el monstruo, debe hacer una Prueba de No Físico. Si falla, recibe 3 puntos de daño en PV cada hora.
- **Aliento de fuego:** El monstruo obtiene +1 a su PD al atacar. Inflige 2 puntos adicionales de daño.
- **Invocación:** El monstruo crea un monstruo menor con la mitad de su PD, redondeado hacia arriba, una vez por ronda.
- **Teletransporte:** El monstruo puede teletransportarse hasta 50 pies como acción.
- **Regeneración:** El monstruo recupera 1d3 PV al comienzo de su turno.

- Invisibilidad: Un monstruo puede volverse invisible durante 3 rondas por combate. Si un PJ ataca, debe lanzar un d6. Un resultado de 1-2 significa que puede atacar normalmente. Un resultado de 3+ significa que falla completamente.

- Equipo: Arco corto (2), armadura de cuero (2), cuerda, raciones.

## **EJEMPLOS DE PJs**

### **Haddock Mosely VI**

- Físico 1, No Físico 2
- Habilidades: Montañismo, Vagabundeo, Navegación.
- Equipo: Espada corta (2), armadura de piel (1), antorcha, equipo de montañismo.

### **Barbara Nightshadow**

- Físico 2, No Físico 1
- Habilidades: Acecho, Conexiones, Forzar Entrada.
- Equipo: Daga (1), armadura de piel (1), libro, aceite.

### **Miriam Shatterbrow**

- Físico 0, No Físico 3
- Habilidades: Trabajos Arcanos, Ingeniería, Enseñanza.
- Equipo: Bastón (1), armadura de piel (1), libro, pluma y tinta.

### **Gorguts Goggins**

- Físico 3, No Físico 0
- Habilidades: Destrozar Cosas, Gritar, Correr.
- Equipo: Hacha (2), armadura de cuero (2), cuerda, antorcha.

### **Panberry Shortfellow**

- Físico 1, No Físico 2
- Habilidades: Mercadeo, Lengua de Plata, Panadería.
- Equipo: Cuchillo de carnicero (1), armadura de piel (1), temporizador de arena.

### **Liddia Cogshoe**

- Físico 1, No Físico 2
- Habilidades: Crianza de Animales, Conocimiento de Hongos, Supervivencia.