

# FIREWORKS

UN SUPLEMENTO PARA DUNGEONSLAYERS

POR MICHAEL WOLF



**DUNGEONSLAYERS**  
UN JUEGO DE ROL A LA ANTIGUA

Ryan Culver

# ARMAS DE FUEGO

## PREFACIO

Dungeonslayers es un juego de rol a la antigua, inspirado por sus precursores clásicos de los buenos viejos tiempos. Las armas de fuego y granadas no suelen aparecer en los típicos juegos de rol de fantasía, pero existen mundos de campaña situados en épocas más tardías o que incorporan elementos de Steampunk.

Mi objetivo es presentar nuevas armas y reglas para Dungeonslayers, que permitan la integración de armas de fuego, exóticas combinación de armas y mucho más en las campañas de Dungeonslayers. ¡Divertíos!

Michael Wolf

## ARMAS DE FUEGO

### PISTOLAS

Las pistolas son armas de fuego de una mano, que pueden utilizarse junto con armas de melé o escudos. Su alcance efectivo es de hasta 80m.

### ARMAS DE FUEGO COMBINADAS

Un buen ejemplo de armas de fuego combinadas es la espada pistola. Esta espada tiene una pistola de llave de chispa construida en la empuñadura estando el cañón de la misma situado a lo largo del filo. Con esta arma se puede disparar o atacar en combate cerrado a un objetivo

### PISTOLAS MULTICAÑÓN, PISTOLAS DE REPETICIÓN, REVÓLVORES

Las pistolas multicañón, de repetición o revólveres pueden dispararse más de una vez antes de ser recargadas si es necesario. El número de cañones, tiros o cámaras cilíndricas se indican como Multicañón (N), Repetición (N) o Cámaras (N).

### ESCOPETAS

Las escopetas se cargan con perdigones en lugar de balas sólidas. Son temidas por su extrema dispersión de proyectiles pero solamente tienen un alcance muy limitado. Todos los objetivos en un arco de 90° y hasta 5 metros de distancia reciben daño completo.

### DERRINGER / PISTOLAS DE MANO

El Derringer es una pistola de mano corta y pequeña con un alcance efectivo de 15 m. muy limitado. Es el arma preferida de mujeres, asesinos y jugadores profesionales.

### LANZALLAMAS

Un lanzallamas se utiliza para lanzar un largo chorro a presión de líquido inflamable sobre un objetivo. El combustible de lanzallamas se emite como un chorro, no como un vapor. Además del daño inicial, el objetivo recibe daño secundario provocado por ropas en llamas (como en la tabla de la página 14, DS: 3.5).

Este daño puede evitarse si el objetivo apaga el fuego. Sacar un fallo crítico en el Ataque a Distancia implicará que el lanzallamas se ha quedado sin combustible y su tanque debe reemplazarse.

NO se aplican las reglas comunes de recarga (más abajo). El tanque de combustible no puede reemplazarse en mitad de un combate.

### DETONADORES / CAÑONES

Las armas de fuego pesadas como los cañones tienen que recargarse después de disparar (FIS+DE). Debe darse una pausa de tres asaltos de combate antes de poder disparar de nuevo. Los cañones multicañón deben disparar todos sus cañones antes de darles su pausa.

### ARMAS DE FUEGO MÁGICAS/MUNICIÓN

Dependiendo del mundo o entorno de campaña, el GM puede permitir armas de fuego o munición mágica. Su uso se rige por las reglas normales de Dungeonslayers 3.5 y DS-SU-01: Forgeworks.

## REGLAS PARA ARMAS DE FUEGO

Las armas de fuego son tratadas del mismo modo que otras armas a distancia como arcos o ballestas. No obstante, hay algunas reglas adicionales que tener en cuenta.

### RECARGAR ARMAS

En una partida de Dungeonslayers se supone que los PJs tienen suficiente munición para realizar sus ataques a distancia. Esto se aplica también a las armas de fuego, pero el proceso de re-

carga después de cada disparo es algo más complicado. La recarga requiere una acción por cañón. Algunas situaciones (pifia, pólvora mojada) pueden requerir chequeos para dejar el arma en buenas condiciones (chequeos exitosos de MEN+DE), lo que añadirá también una acción más.

### DISPARAR DOS PISTOLAS A LA VEZ

Es posible disparar dos armas de mano a la vez, pero el disparo del PJ recibe una penalización de -6 en ambos chequeos de ataque a distancia. Su Defensa también sufre la misma penalización de -6 hasta el próximo asalto de juego.

### DISPARAR TODOS LOS CAÑONES A LA VEZ

Un PJ puede disparar a la vez todos los cañones de un arma multicañón. Sólo se debe hacer un chequeo de ataque a distancia, aunque la BA de todos los cañones se añaden al chequeo.

### ARMAS DE FUEGO COMBINADAS Y ÉXITOS CRÍTICOS

Cuando consigues un éxito crítico al usar un arma de melé con un arma de fuego combinada, al atacante se le permite disparar el arma de fuego construida en su interior por el daño máximo. Esta regla NO se aplica a las hachas del trueno.

### PÓLVORA MOJADA

La pólvora de un arma se mojará si se deja caer en el agua o se expone a una lluvia intensa. El arma tendrá que limpiarse (chequeo exitoso de MEN+DE) antes de poder volverla a cargar.

## MODIFICACIÓN DE ARMAS

Es posible aumentar y mejorar las armas de fuego. Se necesita un chequeo con éxito del talento Armero (MEN + DE) para ensamblar, modificar o reparar un arma.

### BAYONETA

Una bayoneta permite el uso de un arma de fuego en combate cerrado (Ataque Melé, BA +0, 3 PO). Las bayonetas se pueden montar en rifles y ballestas.

### MIRILLA

Una mirilla (15 PO) permite al pistolero acertar a objetivos distantes. El pistolero tiene que apuntar durante un asalto

de combate durante el que no podrá desplazarse. Las mirillas se pueden montar en todos los rifles (escopetas incluidas) y ballestas. Una mirilla dobla el alcance (normalmente 10 metros) a partir del cual se aplica la penalización de distancia.

## EQUIPO

### ANTEOJOS DE PISTOLERO

Estas recias gafas (20 PO) mejoran la visión de los pistoleros y otorga un bono de +2 a todos los chequeos para ataques a distancia.

### AUTÉNTICO CHAQUETÓN DE PISTOLERO

El chaquetón de pistolero está fabricado con tejidos pesados (VA +1, 20 PO) o cuero (VA +2, 25 PO). Está equipado

con muchas tiras y bolsas para munición como una cartuchera. No sólo protege a su portador, sino que también otorga las mismas ventajas de una cartuchera (recarga instantánea con 1 – 5 en un D20). Una cartuchera colocada sobre un chaquetón de pistolero dobla las posibilidades de las acciones de recarga instantánea (1 – 10 en un D20).

### BRAZALES DE PISTOLERO COBARDE

Este brazal (120 PO) está equipado con un muelle en espiral que permite al portador llevar un arma oculta en la manga. Soltar el artefacto con un giro de muñeca pone el arma en la mano del usuario. Un manto o túnica ocultará el mecanismo totalmente. Los brazales de Pistolero Cobarde permiten al pistolero sacar y disparar la pistola con una acción.

## CARTUCHERA

Una cartuchera (15 PO) se coloca encima de otras vestimentas. Tiene pequeñas tiras y bolsas para llevar munición sujetos a ella. Un PJ que lleve puesto una cartuchera puede recargar el cañón de un arma sin usar una acción para ello, siempre que saque 1 – 5 en un D20.

## NUEVOS TALENTOS

### ARMERO I 1 PUNTO DE TALENTO

Guerrero 1, Explorador 1, Hechicero 1

Permite la creación y montaje/ensamblaje de modificaciones de armas.

### DUELISTA I-V 1 PUNTO DE TALENTO

Guerrero 6, Explorador 6

Durante la fase ¡Desenfunda! de un duelo, el PJ recibe un bono de +3 por nivel de Duelista a su iniciativa (ver: Reglas de Duelo)

### PISTOLERO I-III 2 PUNTOS DE TALENTO

Guerrero 6, Explorador 6

La penalización por disparar dos armas de mano a la vez se reduce en uno por cada nivel de Pistolero.

### RECARGA RÁPIDA I-III 2 PUNTOS DE TALENTO

Guerrero 3, Explorador 1, Hechicero 6

El PJ puede recargar un cañón adicional por asalto por cada nivel de Recarga Rápida, ej. tres cañones con Recarga Rápida II.

### SANGRE FRÍA I-V 1 PUNTO DE TALENTO

Guerrero 1, Explorador 1, Hechicero 1

El PJ recibe un bono de +2 por nivel de Sangre Fría en todos sus chequeos para “Conservar la Calma” (ver: Reglas de Duelo).

Armas de Fuego	Bono de Arma	Especial	Precio
<b>Pistolas de Mano</b>			
Pistola Dragón	BA +5	Defensa del Enemigo -4; dispara balas de plomo	25PO
Revólver	BA+3	Defensa del Enemigo -4; Cámara (6)	120PO
Pistola de Mano Rúnica	BA +3	Defensa del Enemigo -4; Pistola Rúnica	100PO
Revólver Rúnico	BA +3	Defensa del Enemigo -4; Cámara (6); Pistola Rúnica	600PO
Pistola de Cazoleta	BA +3	Defensa del Enemigo -4	20PO
Pistola de Cazoleta de Doble Cañón	BA +3	Defensa del Enemigo -4; Multicañón (2)	30PO
Derringer	BA +6	Defensa del Enemigo -6	25PO
Derringer de Doble Cañón	BA +6	Defensa del Enemigo -6	40PO
Derringer de Cuádruple Cañón	BA +6	Defensa del Enemigo -6	55PO
<b>Rifles</b>			
Rifle Largo (2m)	BA +3	Defensa del Enemigo -3; Mirilla	50PO
Mosquete (2m)	BA +4	Defensa del Enemigo -5	40PO
Mosquete de Doble Cañón (2m)	BA +4	Defensa del Enemigo -5; Multicañón (2)	60PO
Rifle de Repetición (2m)	BA +5	Defensa del Enemigo -4; Repetición (8)	80PO
Escopeta (2m)	BA +6	Defensa del Enemigo -4; dispara balas de plomo	45PO
<b>Armas Combinadas</b>			
Hacha del Trueno (2m) (melé)	BA +3	Iniciativa -1	50PO
Hacha del Trueno (2m) (distancia)	BA +4	Defensa del Enemigo -5; Iniciativa -1	50PO
Pistola Katar/ -Daga (melé)	BA +1	Iniciativa +1; Éxito Crítico Especial	35PO
Pistola Katar/ -Daga (distancia)	BA +3	Defensa del Enemigo -4; Multicañón(2)	35PO
Pistola Espada (melé)	BA +2	Éxito Crítico Especial	45PO
Pistola Espada (distancia)	BA +3	Defensa del Enemigo -4; Multicañón (2)	45PO
<b>Miscelánea</b>			
Bomba*	BA +10	Radio de Daño 5m; sin Defensa del enemigo	5PO
Lanzallamas	BA +10	Iniciativa -4; Defensa del Enemigo sin VA	250PO
Cañón	BA +6	Radio 5m, Iniciativa -4, Defensa del Enemigo -6, Pausa 3	250PO
Mosquete de Clavija / arcabuz	BA +0	Un chequeo con éxito ancla la clavija	30PO
Barril de Pólvora Pequeño **	D 2 0 + 1 0 Daño	Radio de Daño 10m; sin Defensa del enemigo	10PO
Barril de Pólvora Grande**	D 2 0 + 2 0 Daño	Radio de Daño 15m; sin Defensa del enemigo	25PO
Granada de Humo***	Sin Daño	Humo Obstaculizante (Chequeos relacionados-10)	2PO
Cañón de Repetición	BA +5	Radio 5m, Ini. -3, sin Defensa del enemigo, Repetición (3)	300PO

\* Sacar un pifia hace que la bomba estalle delante del lanzador, el lanzador recibe D20+10 de daño

\*\* Tira D20: 1 = la mecha se apaga; 20 = la mecha se quema al doble de velocidad; cualquier otro resultado: mecha ajustable a 1-6 asaltos.

\*\*\* Pifia: granada defectuosa

# DUELOS

¡Mediodía! Un sol inmisericorde arde desde un cielo sin nubes mientras dos hombres se encuentran cara a cara en la pequeña y polvorienta calle de un pueblo. Las manos se mantienen suspendidas sobre las fundas de las pistolas, una gota de sudor desciende por sus caras. ¿Quién perderá la calma primero y desenfundará?

## REGLAS DE DUELO

Hay dos tipos de reglas para decidir un duelo de pistolas clásico: Tirar Dados o – para una experiencia más western – sacar cartas / black jack. Para la versión con cartas se necesita una baraja de cartas de póker. El funcionamiento de ambas variantes se rige por dos fases: Conservar la calma y ¡Desenfunda!

## FASE 1: CONSERVAR LA CALMA

Ambos duelistas mantienen las miradas mientras observan detenidamente a su oponente.

### VARIANTE CON DADOS:

Cada duelista realiza un chequeo contra (MEN + AU). El personaje conserva la calma si el chequeo tiene éxito. Cada chequeo con éxito da un bono de +1 a sus tiradas de dado hasta el final del duelo (bono de duelo). Un éxito crítico añade +2 al bono de duelo. Repite este procedimiento hasta que un duelista falle su chequeo. Su bono de duelo se reduce a la mitad o, en caso de fallo crítico, se pierde. Cada duelista puede perder la calma voluntariamente. La fase termina si alguien pierde los nervios.

### VARIANTE CON CARTAS / VARIANTE BLACK JACK:

Ambos duelistas cogen una carta de la baraja. Cada carta tiene un valor de puntos concreto (as = 1 ó 11, figuras = 10, carta numerada = valor impreso). Cada jugador intenta conseguir tantos puntos como sea posible sin superar veintitún puntos. Después de mirar la carta robada, los jugadores deciden si quieren otra carta, o si están conformes con el valor de las cartas. Esto se repite hasta que un duelista quiera comparar cartas, alcance los 21 puntos o supere los 21 puntos. Si un duelista quiere comparar, el robo de cartas termina este asalto.

## FASE 2: ¡DESENFUNDA!

Se sacan las armas y la decisión está tomada / el mejor pistolero gana...

### VARIANTE CON DADOS:

El orden de disparo se determina por Iniciativa incluyendo cualquier bono de duelo. Después de esto se hace un chequeo normal de ataque a distancia

(el objetivo no puede aplicar el bono de duelo a su Defensa). Después de realizar el primer disparo el bono de duelo ya no se aplica más.

### VARIANTE CON CARTAS / VARIANTE BLACK JACK:

Si uno de los duelistas consigue 21 puntos exactos, puede disparar primero y hacer daño máximo como si hubiese conseguido un éxito crítico. Cualquier duelista que superase los 21 puntos pifia. En todos los demás casos la Iniciativa queda determinada por el valor en puntos de las cartas, cuanto más alto es el valor antes se dispara. Tras esto los ataques a distancia se realizan de forma normal.

## OPCIONAL: MÁS SANGRE / DUELOS MÁS MORTALES

Para aumentar la relevancia de los duelos de pistolas, haz que defenderse contra el primer disparo sea imposible o que los duelistas que disparen primero reciban un bono de +10

### FIREWORKS

de Michael "Stargazer" Wolf  
<http://www.stargazersworld.com>

#### Portada:

Ryan Culver  
<http://www.tisbore.deviantart.com>

#### Equipo de Traducción:

Andreas Bösche, Hollis McCray, Karl Apsel,  
Rolf Elak, Sana D.

Agradecimiento especial a Michael Wolf  
por atender a nuestras preguntas

**Traducción al castellano**  
Sergio "Terrax" de la Cruz  
**Maquetación al castellano**  
Santiago "Reckila" Vilar

#### Diseño & Producción:

Christian Kennig

#### Diseño en Inglés:

Sana D.

©2009-2010 bajo Creative Commons  
Attribution-NonCommercial-ShareAlike 3.0  
Germany

## FIREWORKS

## Y

## ENTORNOS DE CAMPAÑA

Incluye armas de fuego y otros temas de Fireworks en nuevas campañas o unas ya existentes. Aquí tienes una pequeña guía para nuevas vías de creación de campañas.

## FANTASÍA

En las campañas clásicas de Dungeonslayers existen pocas armas de fuego, si es que hay alguna. Las que haya suelen estar diseñadas por los enanos, aunque puede haber otras razas que afirmen ser las responsables también. En campañas de fantasía normal, el uso de armas de fuego se verá limitado a mosquetes primitivos y pistolas de cazoleta. Los devotos del Steampunk pueden, por supuesto, usar cualquier arma y la nueva clase de "Pistolero Arcano" si lo ven adecuado.

## GAPA Y DAGA

Con las reglas en la mano (incluyendo las reglas de armas combinadas) se da mucho espacio para jugar campañas ej. en el Caribe bajo la bandera pirata (la Jolly Roger) o en la Francia del Cardenal Richelieu. Los hechiceros se pueden incluir con toda libertad, mientras que los sanadores podrían reemplazarse por sacerdotes o maestros vudú.

## WESTERN

Las reglas de duelo en especial invitan a las partidas en el Salvaje Oeste. Los hechiceros pueden eliminarse del entorno del oeste clásico o reemplazarse con chamanes indios. Elimina elementos como los lanzallamas y sustituye las bombas por cartuchos de dinamita – y el entorno del oeste quedará listo jugarse. Por otro lado: un chaquetón de pistolero (con o sin bono de recarga) irá genial como chaqueta guardapolvos.

# EL PISTOLERO ARCANO

## UNA NUEVA CLASE DE HECHICERO PARA DUNGEONSLAYERS

Las armas de fuego permiten crear una nueva clase de hechicero: Los Pistole-ros Arcanos usan sus habilidades para modificar con magia los efectos de las armas.

### RASGOS DE CLASE

Desde el punto de vista de las reglas los Pistole-ros Arcanos se consideran hechiceros (aunque se les permite usar armaduras de cuero como a los sanadores), con las siguientes excepciones:

### HECHIZOS

Los Pistole-ros Arcanos sólo pueden aprender hechizos de un rango limitado de hechizos genéricos, aunque pueden conjurar Hechizos de Pistolero Arcano (HPA, ver abajo)

#### HECHIZOS DE PISTOLERO ARCANO

##### Nivel 1

Arma Mágica

Disparo de Luz (HPA)

Disparo de Sombra (HPA)

##### Nivel 2

Disparo Congelante (HPA)

Disparo Destellante (HPA)

Manos Sanadoras

##### Nivel 4

Disparo Arcano (HPA)

Identificar Magia

Limpiar

Luz

##### Nivel 6

Disparo Buscador (HPA)

Disparo Llameante (HPA)

##### Nivel 8

Disparo de Dispersión (HPA)

Disparo Relampagueante (HPA)

Protección

##### Nivel 12

Burbuja Protectora

Disparo Drenador (HPA)

Escudo Mágico

##### Nivel 20

Teleportar

### TALENTOS

Algunos Talentos no están disponibles para los Pistole-ros Arcanos, otros son ligeramente diferentes.

### HECHIZOS DE PISTOLERO ARCANO (HPA)

Los Pistole-ros Arcanos pueden – en lugar de disparar balas normales – disparar munición mágica creada con los

Hechizos de Pistolero Arcano. En cada disparo es libre de decidir el tipo de bala que quiere crear (no se requiere cambio de hechizo, cualquier hechizo activo permanece activo). Los Hechizos de Pistolero Arcano se aprenden como otros hechizos, se les trata como hechizos dirigidos y no requieren activación (ver abajo).

#### TALENTOS NO PERMITIDOS

**Piromante, Protector, Reaprender, Familiar, Cambia Hechizos**

#### TALENTOS MODIFICADOS

##### ¡A Cubierto!

Requiere nivel 6

##### Devastador

Requiere nivel 6; puede usarse con chequeos de hechizos dirigidos cuando se usa una pistola rúnica.

##### Fuerza Mágica

Requiere nivel 10; puede usarse con chequeos de hechizos dirigidos cuando se usa una pistola rúnica.

##### Maestro en Armas

Requiere nivel 14; limitado a pistolas rúnicas.

##### Tirador

Requiere nivel 4

##### Tiro Mortal

Requiere nivel 10; puede usarse con chequeos de hechizos dirigidos cuando se usa una pistola rúnica.

### PISTOLAS RÚNICAS

Las Pistolas Rúnicas son pistolas de cazoleta o revólveres con runas mágicas inscritas. Funcionan como armas normales, pero un Pistolero Arcano puede crear un vínculo permanente con la pistola rúnica. El Pistolero Arcano tiene que meditar durante una hora para conseguir este vínculo. Por cada 4 niveles se puede realizar un nuevo vínculo. Un Pistolero Arcano no puede lanzar Hechizos de Pistolero Arcano hasta que ha conseguido un vínculo con una pistola rúnica. Este no usa el atributo de ataque a distancia para disparar el arma. En su lugar se usa el valor apropiado de hechizos dirigidos, el BA se suma y para los HPA el bono de magia también se suma. Si a un Pistolero Arcano se le separa de su arma vinculada durante más de 24 horas éste pierde un punto de MEN temporalmente. Recuperará el punto de MEN perdido cuando recupere su arma o se vincule a otra pistola rúnica. El Pistolero Arcano puede teleportar su pistola rúnica a su mano desde cualquier distancia siempre que pueda ver su arma.

Hechizo de Pistolero Arcano	Nvl	BM	Efecto	Oro
Disparo Arcano	4	+2	dobra el alcance a partir del cual se aplica la penalización de distancia	200
Disparo Buscador	6	+0	un objetivo conocido puede ser impactado sin estar en línea de visión	400
Disparo Congelante	2 +	+0	el objetivo impactado no puede moverse durante RA asaltos	250
Disparo de Dispersión	8	+2	impacta hasta a 3 objetivos, sólo requiere una tirada de chequeo	550
Disparo de Luz	1	+1	las criaturas de la oscuridad reciben -2 Defensa contra este disparo	50
Disparo de Sombra	1	+1	las criaturas de la luz reciben -2 Defensa contra este disparo	50
Disparo Destellante	2	+0	dispara un tiro que refulge con un brillo igual a la luz del día	225
Disparo Drenador	12	+3	el pistolero se cura la mitad del daño que cause	650
Disparo Llameante	6	+0	el objetivo arde durante RA asaltos (daño de fuego D20/asalto)	300
Disparo Relampagueante	8	+3	sin tirada de defensa si se lleva puesta cota de malla o armadura de placas	350

# ATENCIÓN - APUNTEN - ¡FUEGO!

"HUBO UN ESTALLIDO ENSORDECEDOR - Y EL CRÁNEO DEL NO-MUERTO SE HIZO AÑICOS. CUANDO EL HUMO SE ACLABÓ, EL ENANO YA HABÍA CARGADO SU MOSQUETE DE DOBLE CAÑÓN Y APUNTABA AL SIGUIENTE ESQUELETO."

LAS CRÓNICAS DEL MATADOR, VOLUMEN IV

**MÁS DINAMITA PARA LOS POLLOS: ALIÑA TUS CAMPAÑAS DE DUNGEONSLAYERS CON HUMO, ARMAS DE FUEGO LIGERAS Y ESTRUENDOSOS CAÑONES. EL SEGUNDO SUPLEMENTO PARA DUNGEONSLAYERS TE OFRECE CUATRO GRUESAS PÁGINAS DE AVENTUREROS AVANTAJADOS, VAQUEROS O INCLUSO PIRATAS:**

- PISTOLAS EN ABUNDANCIA
- CARTUCHERAS, MIRILLAS & CO.
- REGLAS DE DUELOS CON DADOS Y CARTAS
- SUGERENCIAS PARA CAMPAÑAS DEL SALVAJE OESTE O DE CAPA & ESPADA
- 5 NUEVOS TALENTOS Y UNA NUEVA CLASE COMPLETA:  
**EL PISTOLERO ARCANO**