

THE RAD HACK

*Desarrollado e Ilustrado por Kark Stjernberg.
Basado en The Black Hack de David Black.*

THE RAD-HACK OPEN GAME CONTENT

Este Proyecto ofrece el *open game content* traducido al castellano del juego de rol "RAD-Hack", escrito por Karl Stjernberg.

Ya que el texto y las tablas son *open game content*, se reproduce aquí para que cualquiera pueda coger este contenido, jugar con él, hackearlo, traducirlos, etc. Sin tener que pedir permiso para ello. Cualquier uso de este *open game content* no cubierto por la Licencia está estrictamente prohibido.

"RAD-Hack" y todo el arte, logotipos y maquetación son *product identity* y no *open game content*.

El nombre "RAD-Hack" es usado aquí gracias a la amabilidad y permiso de su autor.

<http://rad-hack.jehaisleprintemps.net/>

Traducido por Rafael Pardo Macías

Versión en castellano v.04

28/10/2016

BIENVENIDO AL APOCALIPSIS

The Rad-Hack es un juego de rol de mesa tradicional, ambientado en un páramo atómico donde mutantes, máquinas e incursores vagan por la tierra calcinada intentado sobrevivir. Se juega con papel, lápices, algunos dados y una considerable dosis de imaginación.

LA REGLA BÁSICA

Cuando un personaje intenta realizar algo que sea peligroso y que pueda resultar en un fracaso, debes hacer una prueba por el atributo más relevante del personaje: **Fuerza (FUE)**, **Destreza (DES)**, **Constitución (CON)**, **Inteligencia (INT)**, **Sabiduría (SAB)**, o **Carisma (CAR)**. Para tener éxito en dicha prueba un jugador debe obtener un resultado inferior al valor de su atributo en una tirada de un **d20**.

Los enemigos no realizan pruebas – un personaje debe evitar sus ataques realizando una prueba, la única vez que un Director de Juego (DJ) realizaría una tirada es para determinar el daño.

VENTAJA & DESVENTAJA

El Director de Juego puede decidir que una determinada acción o tarea tiene una mayor o menor probabilidad de éxito. En ese caso pedirá al jugador que tire un d20 adicional cuando realice la prueba - con **ventaja** se usa el menor de los resultados y con **desventaja**, la mayor.

ESCOGE UNA CLASE

Hay cuatro clases de personaje para escoger: **Humano**, **Mutante**, **Robot** y **Psiónico**. Tu clase determina cuando daño realizas en un ataque, tus Puntos de Golpe and y habilidades exclusivas.



CALCULAR LOS ATRIBUTOS

Los atributos se generan de manera diferente según a que clase pertenece el personaje:

Los **Humanos** tiran 4d6 y descartan el dado más bajo por cada atributo. Si obtienes un resultado de 15+, tira el siguiente atributo con 3d6 (no Descartes ningún dado), después continúa con 4d6 hasta que termines u obtengas otro 15+. Una vez que tengas calculados los atributos, puedes intercambiarlos entre ellos libremente.

Los **Mutantes** tiran un único d20 por cada atributo. Descarta y repite los resultados de 1 y 20.

Los **Robots** no necesitan tirar dados, en su lugar generan sus atributos con un sistema de compra por puntos. Comienzan con una puntuación de 8, y tienen 27 puntos para gastar e incrementarlos. Incrementar un atributo por encima de 13 cuesta 2 puntos, por encima de 14 cuesta 3 puntos, por encima de 15 cuesta 4 puntos, y así en adelante. Los Robots no pueden incrementar un atributo por encima de 18.

Los **Psiónicos** tiran 2d6+2 para **FUE**, **DES** y **CON** y 4d6 descartando el resultado más bajo para **INT**, **SAB** y **CAR**. Una vez que se hayan calculado todos los atributos, puedes intercambiar 2 de ellos.

COMPRAR EL EQUIPO

Cada personaje comienza con **Balas** con las que pueden adquirir su equipo, pero dependiendo de su clase comienzan con más o menos. Los **Humanos** comienzan con 4d6 x 10 **Balas**, **Mutantes** y **Psiónicos** comienzan con 2d6 x 10. Los **Robots** comienzan con 1d6 x 10.

Las **Balas** son la munición para la mayoría de las armas de fuego. Los personajes también comienzan con un conjunto de ropas sucias a su selección y el equipo que figure en la descripción de su clase.



HUMANO

PG iniciales: d8+4

PG por nivel/ al Descansar: 1d8

Dado de Radiación: d8

Armas & Armaduras: Hasta Armas CaC pesadas y hasta Armas a distancia medianas, o al revés. Cualquier Armadura y cualquier escudo.

Daño al atacar: 1d8 si está Armado, 1d6 si Desarmado o Improvisando.

Profesión

Los Humanos comienzan con una **Profesión** escogida al azar que representa lo que hacía el personaje antes de comenzar su vida de aventuras, además de determinar su equipo inicial. Cualquier prueba realizada por un humano que tenga relación con su **Profesión** tiene **Ventaja** (a discreción del DJ).

Capacidades especiales

Elitista: Los Humanos siempre tienen **Ventaja** en las pruebas de CAR contra Mutantes en lugares dominados por humanos.

Controlar un Robot: Un Humano puede gastar una acción para intentar controlar un Robot **Cercano** mediante una prueba de CAR y añadiendo los DG del objetivo a la tirada.

Subir de nivel

Tira para ver si se incrementan los atributos. Tira dos veces por **FUE** y **DES**.

Si un Humano tiene la oportunidad de cambiar su **Profesión**, según la narración de la partida, puede hacerlo la próxima vez que suba de nivel.



MUTANTE

PG iniciales: d6+4

PG por nivel/ al Descansar: 1d6

Dado de Radiación: d10

Armas & Armaduras: Todas las armas a Distancia y hasta Armas CaC medianas si la DES es su atributo más alto, al revés si es FUE el más alto. Escoge si hay empate entre ambas. Hasta Armaduras medianas, y Escudos pequeños.

Daño al atacar: 1d6 si está armado, 1d4 si Desarmado o Improvisando.

Mutaciones

Los Mutantes comienzan con **Mutaciones** escogidas al azar y un **Dado de Habilidad** de d4. Este dado se refresca después de un descanso prolongado. Para usar una **Mutación**, primero realiza una prueba con el atributo que se corresponda con los que intentas realizar, y después lanza el **Dado de Habilidad** para comprobar si decrece en un paso. Las **Mutaciones reactivas (R)** pueden ser activadas incluso cuando no es el turno del jugador, y cuentan cómo acciones gratuitas.

Se anima a que los jugadores sean creativos en la manera en que usan sus **Mutaciones** haciéndolas más potentes, alterando sus efectos, etc. Dependiendo de la potencia del efecto, la prueba necesaria puede realizarse con **Desventaja**. Si se obtiene un resultado de 20 mientras se usa una **Mutación**, esta altera permanentemente la apariencia del Mutante, tiene el efecto contrario, hace objetivo a un aliado etc.

Capacidades especiales

Adaptativo: A la hora de subir de nivel, un Mutante puede intercambiar dos atributos.

Acostumbrado al brillo: Los Mutantes expuestos a la Radiación tiran su **Dado de Radiación** con **Ventaja**.

Subir de nivel

Tira para ver si se incrementan los atributos. Tira 1d6 para determinar por qué atributo tiras dos veces.

Incrementa el **Dado de Habilidad** un paso en los niveles **pares**. Gana una **Mutación** aleatoria en los niveles impares, hasta un máximo de cinco. Cuando ganes una sexta **Mutación**, esa reemplaza a una antigua.



ROBOT

PG iniciales: d10 + 4

PG por Nivel/al reparar: 1d10 (los Robots usan **Chatarra** para realizar auto-reparaciones en lugar de descansar)

Armas & Armaduras: Cualquier arma de la era pre-apocalipsis, Armaduras y Escudos.

Daño al atacar: 1d6 si está armado, 1d4 Desarmado o Improvisando.

Módulos

Los Robots comienzan con dos **Módulos** de su elección y un **Dado de Habilidad** de d4. Este dado se renueva tras ejecutar una rutina profunda de diagnóstico de sus bases de datos (descanso). Para usar un **Módulo**, primero realiza una prueba de atributo que se corresponda con lo que se intenta, después tira el **Dado de Habilidad** para determinar si se reduce en un paso. Los **Módulos reactivos (R)** pueden ser activados aunque no sea el turno del jugador, y cuentan como acción gratuita.

Se anima a que los jugadores sean creativos en la manera en que usan sus **Módulos** haciéndolas más potentes, alterando sus efectos, etc. Dependiendo de la potencia del efecto, la prueba necesaria puede realizarse con **Desventaja**. Si se obtiene un resultado de 20 mientras se usa un **Módulo**, este se apaga temporalmente, tiene el efecto contrario, hace objetivo a un aliado etc.

Capacidades especiales

Mecánico: Los Robots son inmunes a todos los venenos y la Radiación. No requieren aire, comida, agua o sueño.

Piel de metal: Los Robots tiene 2 PA.

Subir de nivel

Tira para ver si se incrementan los atributos. Decide por qué atributo vas a tirar dos veces, después gasta una **Chatarra** por nivel para incrementar el **Dado de Habilidad** un paso o recibir un **Módulo** de su elección hasta un máximo de cuatro. Cuando recibas un quinto Módulo, este reemplaza a uno antiguo.



PSIÓNICO

PG iniciales: d4+4

PG por nivel/ al Descansar: 1d4

Dado de Radiación: d10

Armas & Armaduras: Armas CaC ligeros y Armas a distancia y Armaduras ligeras.

Daño al atacar: 1d4 si está armado, 1 si Desarmado o Improvisando.

Poderes psiónicos

Los Psiónicos comienzan con dos **Poderes psiónicos** elegidos al azar y un **Dado de Habilidad** de d4. Este dado se renueva tras ejecutar una meditación prolongada (descanso). Para usar un **Poder**, primero realiza una prueba de atributo que se corresponda con lo que se intenta, después tira el **Dado de Habilidad** para determinar si se reduce en un paso. Los **Poderes psiónicos reactivos (R)** pueden ser activados aunque no sea el turno del jugador, y cuentan como acción gratuita.

Se anima a que los jugadores sean creativos en la manera en que usan sus **Poderes** haciéndolas más potentes, alterando sus efectos, etc. Dependiendo de la potencia del efecto, la prueba necesaria puede realizarse con **Desventaja**. Si se obtiene un resultado de 20 mientras se usa un **Poder psiónico**, el usuario pierde el conocimiento, tiene el efecto contrario, hace objetivo a un aliado etc. Los Robots u otros constructos son inmunes a los **Poderes psiónicos**, a menos que se indique lo contrario.

Capacidades especiales

Fortaleza Mental: Tira con **Ventaja** en pruebas para evitar daño u otros efectos procedentes de fuentes Psiónicas.

Precognición: Los Psiónicos pueden escoger repetir una tirada, y lo hacen con **Ventaja**.

Subir de nivel

Tira para ver si se incrementan los atributos. Tira dos veces por **INT** y **SAB**.

Incrementa el **Dado de Habilidad** un paso en los niveles **impares**.

Gana un **Poder psiónico** al azar en los niveles **pares**, hasta un máximo de cinco. Cuando ganes un sexto **Poder psiónico**, ese reemplaza a uno antiguo.



Profesiones	Equipamiento inicial
1. Mercader de agua	Contenedor para agua (d10), mapa que indica la localización de una fuente de agua limpia
2. Guardia de Caravana	Armadura ligera, lista de asentamientos cercanos
3. Incurser	d4 dosis drogas de combate
4. Mecánico	Gran llave inglesa (Arma CaC mediana)
5. Survivalista	Cantimplora de agua (d6), cuchillo de caza (Arma CaC ligera)
6. Chamán	Hierbas medicinales (d6), pipa para fumar
7. Francotirador	Una mitad de prismáticos
8. Luchador de pozo	Nudillos metálicos (Arma CaC ligera)
9. Cazador	Una hiena pequeña pero feroz (d4+2 PG)
10. Granjero	Una cerda del baldío llamada "Betty"
11. Carroñero	d6 Chatarras
12. Narcotraficante	d4 Drogas a tu elección y una deuda a alguien desagradable
13. Contrabandista	2d6 x 10 Balas extras y una deuda a alguien poderoso
14. Artista	Set de maquillaje (d6) y un instrumento musical
15. Archivista	Pila de libros viejos y unas gafas
16. Cirujano	Escalpelo (Arma CaC ligera)
17. Carnicero	Cuchillo de carnicero (Arma CaC mediana)
18. Conductor	Llaves de un vehículo que perdiste por culpa de una apuesta
19. RAD-Cultista	Agua brillante (d6) y un símbolo sagrado (Describe)
20. Ladrón	2d6 Balas adicionales

Mutaciones	Efecto
1. Camaleón	Te fundes en el ambiente y ganas Ventaja en las pruebas de sigilo
2. Alado	Ganas la habilidad de volar hasta un alcance de lejano
3. Glándulas de veneno	Los ataques Desarmados envenenan. El jugador Mutante escoge el veneno
4. Garras extensibles	Los ataques Desarmados causan d8+nivel de daño. Ocultables a voluntad
5. Espinas	Dispara espinas hasta alcance Cercano por 1d6+nivel de daño
6. Sonar	Eco-localización de manera instantánea hasta alcance lejano
7. Magnetismo	Atrae/repele pequeños objetos metálicos hasta una distancia Cercana. Ataques a distancia con el objeto causan daño Desarmado+nivel
8. Fotosíntesis	La luz solar reemplaza a la comida
9. Trepador	Ventaja en pruebas de preparar
10. Glándula Adrenal (R)	Actúa primero en iniciativa
11. Telaraña	Ataque a distancia atrapa al objetivo
12. Exoesqueleto (R)	Gana 2 Puntos de Armadura durante el siguiente minuto
13. Saliva ácida	Ataque Desarmado hace nivel en daño y cubre al objetivo de baba corrosiva
14. Parásito	Ataque Desarmado hace d6+nivel daño y cura al mutante la mitad
15. Cola larga	Ventaja en pruebas de equilibrio. Puede agarrar objetos pequeños a distancia cercana
16. Feromonas	Ventaja en pruebas para influenciar al objetivo
17. Regeneración	Prueba de CON para curar d6+nivel puntos de golpe
18. Nube de esporas (R)	Ventaja en pruebas de defensa
19. Aliento de fuego	Ataque a distancia de aliento de fuego de daño d6+nivel a distancia cercana
20. Anfíbio	Respira bajo el agua hasta 10 minutos. Ventaja en pruebas para moverse en el agua



Módulos	Efecto
1. Camuflaje óptico	Replican el entorno para tener Ventaja en pruebas de sigilo
2. Retrocohetes	Ganas la habilidad de volar hasta un alcance de lejano
3. Inyector de Toxinas	Los ataques Desarmados envenenan. El jugador Robot escoge el veneno
4. Procesadores dobles	Ventaja en pruebas de INT/SAB
5. Múltiples miembros	Capacidad de Atacar dos veces
6. Rayo Laser	Dispara un haz de energía a distancia lejana por d6+nivel de daño
7. Descarga de Pulso Eléctrico	Baja el Dado de Habilidad un paso para hacer d6+nivel de daño a todos los Cercanos
8. Procedimiento de primeros auxilios	Prueba de INT para curar d6+nivel de daño a un objetivo orgánico
9. Armadura reactiva (R)	Ganas 2 PA durante el siguiente minuto
10. Visión nocturna	Puedes ver en la oscuridad durante 10 minutos
11. Altavoces	Gritas órdenes cortas con voz intimidatoria que se escuchan en kilómetros
12. Bahía de Drones	Libera y controla pequeños drones aéreos: 10 FUE, 10 DES, 10 PG y hacen d4 de daño. Todas las instrucciones requieren tirar el Dado de Habilidad
13. Órdenes de Auto-Reparación	Se repara a si mismo d6+nivel de daño
14. Sistema de puntería Laser	Gana Ventaja contra un enemigo hasta que es derrotado. Sólo un enemigo a la vez
15. Escudo de energía	Todos los aliados Cercanos ganan 2 PA hasta el final del turno
16. Dispositivo de ajuste de temperatura	Incendia /congela un objeto. Causa d6+nivel de daño por fuego/congelación a un objetivo orgánico
17. Descontaminar	Refresca el Dado de Radiación de un objetivo un paso
18. Protección Anti-PEM (R)	Ventaja contra ataques basados en Pulsos Electromagnéticos (PEM)
19. Cañón de plasma	Hace 3d6+nivel de daño y reduce el Dado de Habilidad en dos pasos
20. Conexión satélite	Contacta con un satélite en órbita para obtener información sobre un objetivo. Limitado a un uso al día

Poderes psiónicos	Efecto
1. Dominación Mental	Un objetivo cercano debe obedecer una orden sencilla
2. Energía curadora	Cura a un objetivo Cercano d6+nivel PG
3. Visiones de pesadilla	Un objetivo Cercano entra en pánico e intenta huir y/o ocultarse
4. Crioquinesis	Un objetivo Cercano recibe 1d6+nivel de daño por frío y puede sufrir parálisis
5. Piroquinesis	Un objetivo Cercano recibe 1d6+nivel de daño por fuego
6. Empatía	Influencia el estado de ánimo de un objetivo Cercano
7. Telepatía	Lee la mente de un objetivo Cercano
8. Telequinesis	Manipula un objeto pequeño o mediano Cercano
9. Onda Psi	Un objetivo hasta alcance lejano recibe d10+nivel
10. Sueño	Un objetivo Cercano cae dormido
11. Campo de fuerza	Todos los aliados Cercanos ganan 2 Puntos de Armadura durante un minuto
12. Ilusión	Modifica lo que un objetivo Cercano vea
13. Imitación sonora	Modifica lo que un objetivo Cercano escucha y de donde
14. Parásito vital	Un objetivo Cercano recibe d6+nivel de daño. El usuario se cura lo mismo
15. Sentido Direccional	El Psiónico conoce donde está el norte, donde está la salida y no puede perderse
16. Clarividencia	Obtienes una breve visión de un lugar donde hayas estado previamente
17. Levitación	Levita hasta una distancia Cercana
18. Controlar la luz	Manipula la luz para ganar Ventaja en pruebas de sigilo
19. Teleportación	Teleporta hasta una distancia Cercana
20. Controlar el clima	Cambia el clima local de nublado a lluvioso, de lluvia a tormenta, etc.

EQUIPO

DADO DE USO

Cualquier objeto listado en la sección de equipamiento que indique que tiene un **Dado de Uso** se considera que es de uso limitado, consumible. Cuando se usa ese objeto, en el siguiente Minuto (turno) se debe tirar su Dado de Uso. Si el resultado es 1-2, el dado se degrada al siguiente dado en la cadena: d20 > d12 > d10 > d8 > d6 > d4. Cuando obtienes 1-2 en un d4 el objeto se consume y no puede usarse más. Lo mismo se aplica a cualquier **Dado de Habilidad, Dado de Radiación, Dado de Calidad**, etc.

Objeto	Coste	Dado de Uso	Notas
Agua fresca	15	d8	-
Agua resplandeciente	10	d6	Objeto religioso
Antorchas (6)	1	d6	Cada antorcha tiene un Dado de Uso
Armadura Ligera	50	-	2 Puntos de Armadura.
Armadura Media	100	-	4 Puntos de Armadura.
Armadura Pesada	350	-	6 Puntos de Armadura.
Armadura Tecnológica	*	-	*
Balde o barreño	5	-	-
Baterías	10	d8	-
Bebida alcohólica	10	d4	Puede ser usada como combustible
Chatarra	10	-	Repara componente
Comida fresca	5	d4	-
Cuerda de 50' (15m)	1	-	-
Encendedor	5	d6	-
Escudo Pequeño/Grande	50/100	-	2/4 Puntos de Armadura.
Espejo de mano	5	-	-
Herramientas de trabajo	5	-	-
Lata de comida	15	d8	-
Lata de Gasolina	25	d6	Combustible para Vehículos
Linterna	15	-	-
Mochila	5	-	Carga +2
Paquete de Flechas / Virotas	5	-	10 Flechas por carcaj
Púas oxidadas	1	-	-
Saco pequeño	1	-	-
Saco grande	2	-	-
Surtido de hierbas	10	d8	-
Vara de 10' (3m)	1	-	-

ARMADURAS

Puntos de Armadura

La Armadura proporciona protección reduciendo el daño recibido, y hay cuatro tipos diferentes: **Ligera**, **Media**, **Pesada** y **Tecnológica**. Cada Punto de Armadura (PA) reduce el daño en la misma cantidad. Una vez que el jugador o el enemigo han usado la Armadura para absorber el daño hasta el máximo, se encontrará demasiado cansado o herido como para poder usarla de manera efectiva – a partir de entonces reciben el daño por completo. Los Puntos de Armadura se recuperan después de que descanse el personaje. Se anima a que los jugadores describan que tipo Armadura llevan y de que materiales está construida.

Proficiencia en Armaduras

Si un personaje usa una Armadura que no aparece listada en su clase, añaden su total de **Puntos de Armadura** (independientemente de cuantos hayan gastado) a cualquier tirada de para **Atacar** o **Evitar daño**.

Tipo	PA	Desc.
Ligera	2	Harapos sucios, ropas de trabajo pre-guerra, pieles de animales
Media	4	Chaqueta de cuero, latas metálicas unidas, trozos de plástico
Pesada	6	Equipo antidisturbios, neumáticos, láminas metálicas
Tecnológica	*	Traje NBQ, Armadura potenciada, Jet-Pack.
Escudo pequeño	2	Señal de tráfico, metal corrugado
Escudo grande	4	Puerta de coche, tapa de alcantarilla

*Puedes leer más sobre equipamiento tecnológico en la sección de Tecnología.

Los **Enemigos** tienen normalmente 1 punto de Armadura por cada DG por encima de 1. Para calcularlo de manera sencilla, resta uno de sus DG. *Por ejemplo: Un enemigo de 3 DG tiene un valor de Armadura de 2.* Los Enemigos humanoides también pueden llevar escudos (todos hasta un máximo de 10 PA).



ARMAS

Armas CaC es la abreviatura de Armas Cuerpo a cuerpo, para usar en combates cercanos.

Arma	Coste	Ejemplo	Notas
Arma CaC ligera	15	Cuchillo, pincho, tubería metálica	Alcance inmediato
Arma CaC mediana	25	Espada de chatarra, bate de béisbol, machete	Alcance Cercano
Armas CaC pesadas	100	Espada de dos manos, hacha de bombero, almádena	Daño abierto
Armas CaC tecnológicas	*	Vibro-Daga, hacha de energía, látigo aturdidor	**
Armas a distancia ligeras	25	Honda, arco, ballesta	Hay munición abundante y fácil de obtener. Alcance Cercano
Armas a distancia medianas	50	Pistola, rifle, subfusil***	Usan Balas como munición. Hasta alcance Lejano
Armas a distancia pesadas	150	Ametralladora ***, Rifle de francotirador, escopeta	Daño abierto. Alcance de Cercano (Escopeta) a Distante (rifle de francotirador)
Armas a distancia tecnológicas	**	Pistola aturdidora, Pistola de agujas, rifle laser	**

* Puedes leer más sobre **Daño abierto** en la sección de Armas pesadas a continuación.

** Puedes leer más sobre equipamiento tecnológico en la sección de Tecnología.

*** Puedes leer más sobre Fuego automático a continuación.

Armas pesadas

Las armas más grandes y letales se representan con el **Daño abierto** – si la tirada de daño muestra el resultado más alto posible, vuelve a tirar ese dado y añade el resultado al total. Un dado puede volver a sacar el máximo, por lo que volverías a tirarlo para seguir sumando daño. No te olvides de aplicar lo mismo en el caso de enemigos que lleven armas potentes.

Fuego automático

Las armas que tengan capacidad de hacer un fuego sostenido, como los subfusiles o las ametralladoras le dan la oportunidad al jugador de usar **Fuego automático**. Primero tira el dado de Calidad del arma y anota el resultado – puedes hacer tantos Ataques como ese resultado, hasta que se atasca y tienes que dejar de disparar. Reparar un arma que está atascada en combate lleva un momento. No te olvides de que **Fuego automático** usa una Bala por ataque realizado.

CALIDAD & DEGRADACIÓN DEL EQUIPO

Cuando se encuentran o se compran Armas y Armaduras, tira un **d8** en la tabla siguiente para determinar que **Dado de Calidad** tiene. El DJ incrementará o reducirá el coste de equipamiento en 5-25 Balas, dependiendo de su Calidad.

Cuando en una tirada de Ataque obtengas un **20** u obtengas **máximo daño** con un Arma CaC, haz una prueba con el correspondiente **Dado de Calidad** para ver si el Arma se rompe.

Cuando en una tirada de ataque con un Arma a distancia obtengas un **20**, haz una prueba con el correspondiente **Dado de Calidad** para ver si el Arma se rompe.

Cuando obtengas un **20** en una tirada defensiva, haz una prueba por el correspondiente **Dado de Calidad** para ver si la Armadura se rompe.

El Equipamiento puede ser reparado usando **Chatarra** y una prueba de **INT**. Una prueba con éxito incrementa el **Dado de Calidad** en un paso, hasta un máximo de D8. Cuando se use un equipamiento de una manera que pudiera resultar dañado, haz una prueba con el **Dado de Calidad**.

Resultado	Dado de Calidad
1-3	d4
4-5	d6
6-7	d8
8	d10

SISTEMA DE JUEGO

CONVIERTIENDO LAS SALVACIONES

The Rad-Hack ignora el concepto de tiradas de salvación, y en su lugar el jugador realiza una **prueba** por atributos cuando se encuentre con un peligro ambiental, trampa, o un elemento potencialmente dañino que le pueda afectar – usando la siguiente tabla como guía.

FUE	DES	CON
Daño físico que no puede ser esquivado	Daño físico que puede ser esquivado	Veneno, Enfermedad, Radiación o Muerte

INT	SAB	CAR
Habilidades psiónicas	Engaño e ilusiones	Efectos de encantamiento

TURNO DEL JUGADOR

Durante el turno de un jugador, un personaje puede **moverse** y realizar una **acción**. Puede Atacar, buscar una pista, hablar con un PNJ, desarmar una trampa – interactuar con el mundo es una acción. En ocasiones tendrá que hacer una prueba con sus atributos para determinar el resultado.

TIEMPO & TURNOS

Hay dos elementos importantes para registrar el paso del tiempo: **Momentos** (asaltos) y **Minutos** (turnos). Los **Momentos** se usan durante el combate y escenas frenéticas de peligro, y los **Minutos** se usan durante la exploración y la aventura. Un DJ puede adelantar el reloj como necesite, substituyendo Minutos por Horas, Días o incluso Meses si la aventura lo requiere.



INICIATIVA

Cuando comienza un combate, todos los participantes deben ser listados para determinaren que orden participan. Cada personaje debe hacer una prueba por su **DES**, los que tengan éxito realizan su turno antes de sus oponentes. Deben entonces actuar como un grupo – decidiendo ellos mismos el orden de sus acciones. Los que fallen su prueba de **DES**, van después de sus oponentes.

ATACAR, DEFENDER & DAÑO

Cuando un personaje Ataque a un enemigo debe tirar por debajo de su atributo de **FUE** para **Armas CaC** o **DES** para **Ataques a Distancia**. De igual manera, cuando le ataque un enemigo, el personaje debe sacar por debajo de su **FUE** contra Ataques CaC y **DES** contra Ataques a Distancia para evitar recibir daño. El DJ te indicará en caso de dudas el atributo necesario para la prueba.

El daño que causa un Ataque se basa en la clase del personaje o en la cantidad de **DG** que tiene el enemigo.

Para realizar un Ataque CaC un oponente debe estar Inmediato al objetivo. Se pueden realizar Ataques a Distancia contra oponentes Inmediatos, pero el atacante sufre **Desventaja**.

Los Enemigos hacen daño según sus DG – consulta la siguiente tabla, pero si prefieres usar el daño listado en una aventura, puedes hacerlo sin problema.

DG	Daño
1	d4 (2)
2	d6 (3)
3	2d4 (4)
4	d10 (5)
5	d12 (6)
6	d6 + d8 (7)
7	2d8 (8)
8	3d6 (9)
9	2d10 (10)
10	d10 + d12 (11)

Los DG representan el nivel del enemigo y la cantidad de d8 que se tiran para determinar sus PG.



DAÑO CRÍTICO

Si un personaje obtiene un 1 al realizar una tirada de Ataque, se considera que es un **impacto crítico** que dobla el resultado de los dados de daño que se tiran. Si obtienen un **20** al intentar evitar un Ataque, reciben **doblo daño** como si el enemigo hubiera obtenido un **impacto crítico**. Los Puntos de Armadura se pueden usar con normalidad. No te olvides de hacer una prueba por el Arma y Armadura por su Dado de Calidad.

ARMAS DE CLASE

Cuando empleen un Arma no indicada en su clase, la prueba de combate tiene **Desventaja**.

MUERTE & AGONÍA

Cuando un personaje es reducido a cero Puntos de Golpe (PG) queda **Fuera de Combate (FdC)**. Está inconsciente y no puede realizar ninguna acción. Cuando termina el combate y/o los personajes están fuera de peligro, los que están FdC tiran un d8 en la tabla de FdC para ver que les sucede. Si sobreviven recuperan 1d4 PG inmediatamente. Ese personaje está de nuevo listo para la acción.

Si los personajes pierden el combate o son incapaces de recuperar el cuerpo de un compañero, ¡su personaje se pierde para siempre!

d8	Fuera de Combate (FdC)
1	KO – Solo quedaste inconsciente
2	Aturdido – Tienes Desventaja en todas las pruebas durante los siguientes 1d4 Minutos.
3	Huesos fracturados – FUE, DES y CON tienen un modificador de -2 durante los siguientes 1d6 días
4	Cráneo fracturado – INT y SAB tienen un modificador de -2 durante los siguientes 1d6 días
5	Tullido – FUE o DES se reducen permanentemente en 2
6	Desfigurado – CAR se reduce permanentemente en 2. Todas las pruebas de CAR tienen Desventaja, excepto para amenazar o intimidar
7	Perdida de miembro – Tira un d6 - 1. Mano, 2. Pie, 3. Brazo, 4. Pierna, 5. Cara (Se reduce la CAR a 4), 6. Cabeza (Y probablemente estés muerto)
8	Muerto – Pues eso, que ya no estás vivo, ya sea espectacularmente eviscerado, reventado, fundido, convertido en gelatina, etc.

OPONENTES PODEROSOS

Por cada **DG** que tenga un **opponente poderoso** por encima del nivel de un personaje, este debe añadir +1 a las pruebas de atributo para determinar el resultado de un conflicto entre ambos. Por ejemplo: *Un personaje de nivel 3 que se defiende contra un monstruo poderoso de 5 DG debe sumar +2 a sus tiradas.*

COMBATE MÁS LETAL

Si quieres un combate más letal (y quien no), usa la siguiente regla: Cuando (PJ o PNJ) recibe daño crítico, tira en la tabla de **FdC**. Un personaje que alcance 0 PG muere inmediatamente.

CURACIÓN

Los Personajes pueden recuperar los Puntos de Golpe mediante Hierbas, Drogas, Habilidades y en el caso de personajes Robot, siendo reparados. Nunca pueden ganar más de su máximo – y nunca pueden descender de cero.

DESCANSAR

Cuando los personajes descansen al menos una hora, recuperan el uso de todos sus Puntos de Armadura. Además, una vez al día tras un descanso de 6 horas, su Dado de Habilidad se refresca por completo y pueden tirar un Dado de Golpe asociado con su clase y recuperar esos PG.

MOVIMIENTO & DISTANCIA

En lugar de usar medidas exactas, *The Rad-Hack* usa 4 rangos abstractos para medir distancias, **Inmediato**, **Cercano**, **Lejano** y **Distante**. En su turno cada personaje puede moverse a algún lugar **Cercano** como parte de una acción, realizando esa acción en cualquier momento de su movimiento. En lugar de eso, pueden desechar su acción y moverse a un lugar **Lejano**. Cualquier punto más allá de **Lejano** puede clasificarse como **Distante** y lleva 3 movimientos alcanzarlo.

Si quieres usar aventuras ya existentes, con tasas de movimiento más definidas, puedes usar la siguiente tabla como guía:

INMEDIATO	CERCANO	LEJANO
0 - 5ft	5 - 60ft	60 - 120ft
0 - 1,5m	1,5 - 20m	20 - 40m

CARGA

Un personaje puede transportar una cantidad de objetos igual a su FUE sin problemas. Llevar más significa que está **sobrecargado** y todas las pruebas de atributo se realizan con **Desventaja** – sólo te puedes mover a un punto Cercano. Un personaje no puede transportar más del doble de su FUE.



DROGAS & ADICCIÓN

Todas las Drogas surten efecto inmediatamente tras consumirlas duran **d6 benditos Minutos**. Cuando el efecto desaparece, tienes Desventaja en todas las pruebas de INT y SAB durante la **siguiente hora**. Si cualquiera droga se usa más de una vez al día, se debe superar una prueba de CON o el usuario se convierte en un **adicto**. Un adicto debe consumir una dosis cada 8 horas, o tendrá Desventaja a todas las pruebas de **INT, SAB y CAR**.

Las drogas normalmente son fáciles de obtener, y el precio depende por completo del suministro y la demanda, pero el coste suele rondar las 20-50 Balas/dosis.

NOMBRE	EFEECTO
Aggro	Gana 2 PA y obtiene Ventaja a todas las pruebas de FUE
Brainz	Ventaja a las pruebas de INT/SAB contra ataques Psíonicos
Speed	Actúa primero y obtiene Ventaja a todas las pruebas de DES
Sweet	Ventaja a todas las pruebas de CAR
Stimpack	Cura instantáneamente 2d6 de daño
Cleaner	Induce vómitos terribles al tiempo que cura todas las adicciones. Tiene que superar una prueba de CON o perder d6 PG
Rad-Off	Refresca el Dado de Radiación un paso, hasta su máximo
Rad-Screen	Gana Ventaja cuando se tire el Dado de Radiación durante 1 hora

RADIACIÓN

Cuando te aproximes a una zona que brilla debido a la Radiación, debes tirar tu **Dado de Radiación**.

Si estas a un alcance Inmediato de la Fuente de radiación, tirarás con mayor o menor frecuencia según su nivel - **Bajo**, 1/día, **Moderado** 1/hora, **Alto** 1/Minuto, **Extremo** 1/momento. Reduce la **CON** y los **PG máximos** en **2** por cada paso que se reduzca el Dado de Radiación de su valor original. Si obtienes 1-2 en el Dado de Radiación cuando sea un d4, tira d6 en la siguiente tabla:

d6	EFEECTO
1	Fosforescente – Probabilidad de 1-en-6 de ganar una Mutación aleatoria
2	Despellejado – Desventaja en todas las pruebas de CAR durante 1 día.
3	Dolor de cabeza - Desventaja en todas las pruebas de INT durante 1 día y d6 de daño
4	¡Escuece! – Recibe 1d8 de daño
5	¡Me quemo! – Recibe 1d12 de daño
6	¡Me fundo! – Te fundes en una masa horrible brillante (y mueres)

El Dado de Radiación nunca puede descender de d4, pero una tirada de 1-2 aún cuenta como se redujese. Determinadas Tecnologías y Drogas mitigan los efectos de la Radiación.



VENENOS

Los Venenos se presentan de muchas formas y pueden causar una diversidad de efectos en la víctima. La mayoría de los Venenos requieren que se supere una prueba de **CON** para resistirlos y/o neutralizarlos. Consulta la siguiente tabla para ver diversos ejemplos de Venenos:

TIPO	EFECTO
Letal	La víctima recibe 1d6 de daño cada Minuto
Alucinógeno	La víctima alucina durante 1 hora
Somnífero	La víctima queda inconsciente durante 8 horas. Puede ser despertada
Paralizante	La víctima no puede moverse

CONTROLAR ROBOTS

Los Humanos pueden intentar dar a un robot Cercano robot una orden como una acción. Deben tener éxito en una prueba de **CAR** por cada robot que intenten controlar, añadiendo los **DG** del Robot a la tirada. El DJ puede añadir modificadores adicionales y/o Ventaja/Desventaja a la tirada dependiendo de la complejidad de orden. Los Robots **Controlados** por Humanos deben gastar todas sus acciones y movimiento para obedecer la orden del Humano durante 2d4 Momentos tras ser Controlado. Después de ese espacio de tiempo, su software se reinicia y vuelven a sus parámetros originales. Los Robots normalmente no obedecerán órdenes de Atacar a otro ser humano.

ORDEN	MODIFICADORES
"Dame información sobre..."	-
"Protege..."	+1
"Abre/Cierra..."	+2
"Ataca..."	+3
"Desconéctate..."	+4

ENCUENTROS ALEATORIOS

El DJ debería tirar 1d4 cada 15 Minutos de tiempo de juego real, o cuando tenga sentido en la narración (o cuando los jugadores se aburran). Un resultado de 1-2 significa que los jugadores tendrán un encuentro con una criatura seleccionada al azar o una distracción en los siguientes Minutos (turno).



REACCIONES DE LAS CRIATURAS

Algunas criaturas y PNJs tendrán personalidades predeterminadas y objetivos que guiarán al DJ cuando tenga que determinar sus acciones y sentimientos hacia los personajes. Cuando no sea el caso, como en los encuentros aleatorios, tira 1d8 y consulta la **Tabla de Reacción**:

d8	REACCIÓN
1	Huye, después tira de nuevo
2	Evita a los PJs por completo
3	Comercia con los PJs
4	Proporciona ayuda a los PJs
5	Confunde a los PJs con amigos
6	Engaña a los PJs (tira de nuevo)
7	Llama pidiendo refuerzos
8	Captura/Mata/Devora a los PJs

EXPERIENCIA

Los Aventureros aprenden gracias a derrotar y superar obstáculos. Matar a otro Incursor no proporciona la revelación de un aprendizaje a nadie. Sobrevivir a la expedición a un bunker, completar una misión o simplemente sobrevivir para contarla historia son cosas que proporcionan perspectiva y desarrollo personal. El viejo sistema de experiencia se descarta por completo.

GANAR NIVELES

Por cada sesión, nivel de bunker, misión peligrosa y/o un evento importante al que sobreviva el personaje, gana un nivel. El DJ decidirá qué tipo de suceso servirá para marcar la subida de nivel, y se recomienda que esta elección se mantenga más o menos constante a lo largo de la campaña – y el **DJ** debería dejar claro por antemano a los jugadores que ha escogido. Cuando un personaje **sube de nivel**, sus Puntos de Golpe máximos se incrementan tirando el Dado de Golpe de su clase. También tiene que tirar 1d20 por cada atributo – si el resultado es superior a la puntuación del atributo, este se incrementa en 1.



TECNOLOGIA

Tecnología es un término colectivo para el equipamiento avanzado pre-apocalipsis que otorga a su propietario una variedad de capacidades y efectos beneficiosos. Las **Armas tecnológicas pueden añadir +2** a cualquier atributo para realizar una prueba, ignorar la Armadura, incendiar a los enemigos, etc. Las **Armaduras Tecnológicas** pueden doblar la cantidad de PA que tendría normalmente, proteger a su usuario de la Radiación, refrescar los PA gastados tras cada combate, u otros efectos beneficiosos. La mayoría (si no toda) la Tecnología necesita de un suministro constante de **Células de energía**, una fuente rara y cara de potencia. Una Célula de energía tiene un d6 de Dado de Uso, pero se rumorea que hay variantes más potentes.

Sin ellas, la mayoría de los objetos Tecnológicos no funcionarán. Cuando crees tu propia Tecnología, intenta que los objetos sean únicos entre sí. Se suponen que son poderosos, objetos exclusivos que dan a sus propietarios una ventaja.

Cuando tires para determinar la **Calidad** de un objeto Tecnológico, tira un d6 en lugar del d8 normal.

ENTENDIENDO LA TECNOLOGÍA

Para usar de manera efectiva la Tecnología, primero debes entender cómo funciona. Normalmente es suficiente con que el jugador describa como experimenta su personaje con la Tecnología, pero en el caso de Tecnología muy avanzada requiere una prueba exitosa de INT para entenderla completamente. Esta tirada puede tener Desventaja.

EJEMPLO	NOMBRE	EFEECTO
Armas CaC	Vibro-daga	Ignora Armadura. +2 al Daño
Armas CaC	Hacha de energía	Tira el dado de daño dos veces, coge el más alto. Daño abierto
Armas CaC	Látigo aturdidor	Alcance Cercano. Atrapa al objetivo con impacto crítico, haciendo daño en cada momento. No letal
Arma a distancia	Pistola aturdidora	Alcance Lejano. Deja inconsciente al objetivo con impacto crítico. No letal.
Arma a distancia	Pistola de agujas	Puede cargarse con diferentes tipos de Venenos. Normalmente cargada con munición venenosa o paralizante (50%) y 1d12 asaltos
Arma a distancia	Rifle Laser	Tira los dados de daño dos veces, coge el más alto. Alcance Distante
Armadura	Jet-Pack	El usuario puede saltar hasta una distancia Lejana y volar un tiempo breve. Muy inestable. Puede llevarse sobre Armadura
Armadura	Armadura potenciada	+2 FUE, -2 DES, +2 CON. 12 PA. Muy ruidosa
Armadura	Traje NBQ	Protege al usuario de la Radiación
Objeto	Granada PEM	Causa doble daño. Ignora Armadura. Afecta a todas las maquinas en alcance Cercano
Objeto	Capa de energía	Se funde con el ambiente para dar Ventaja en pruebas de sigilo
Objeto	Comunicado cuántico	Emisor y receptor. Alcance ilimitado. Todo el mundo cercano tira su Dado de Radiación.

VEHÍCULOS & CONDUCIR

Todo el mundo puede conducir un **Vehículo**, pero es necesario realizar una de **DES** para realizar maniobras locas o arriesgadas. Los Vehículos tienen Puntos de Golpe y Puntos de Armadura.

MODELO	DESCRIPCIÓN	COSTE
Ciclomotor (S)	Transporta dos personas. Barata pero lenta, aunque mejor que correr. 5 PG. 1AP. 1d4 de daño al embestir objetivos más pequeños	30 Balas
Motocicleta todoterreno (S)	Transporta dos personas. Ventaja en terreno accidentado. 8 PG, 1 PA. 1d6 de daño al embestir objetivos más pequeños	70 Balas
Coche del desguace (M)	Transporta 4-5 personas. 20 PG, 2 PA. 1d8 de daño al embestir objetivos más pequeños	150 Balas
Camioneta ranchera (M)	Transporta 4 personas, una en la parte trasera. Espacio para ametralladoras montadas, etc. 40 PG, 8 PA. 2d6 de daño al embestir objetivos más pequeños	750 Balas
Furgoneta blindada (M)	Transporta 6-8 personas. 40 PG, 15 PA. 1d12 de daño al embestir objetivos más pequeños	350 Balas
Camioneta Bigfoot (L)	Transporta cuatro personas. Puede conducir con seguridad la mayoría de los demás Vehículos. 30 PG. 5 PA. 3d6 de daño al embestir objetivos más pequeños	900 Balas
Camión (XL)	80 PG. 25 PA. Transporta cuatro personas. Lento pero casi imparable. 2d10 de daño al embestir objetivos más pequeños	1.300 Balas
Semi-Trailer (XL)	Necesita un Vehículo para conducirlo. Transporta 25+ personas o una enorme capacidad de carga. 40 PG. 15 PA.	700 Balas

Sólo pueden ser reparados consumiendo **Chatarra** y con una prueba de **INT**. Las tiradas de Ataque desde un Vehículo en movimiento tienen Desventaja, mientras que las de Defensa tienen Ventaja. Cuando un Vehículo alcanza los 0 Puntos de Golpe, tira 1d6 en la siguiente tabla:

d6	ESTADO
1-2	"¡Tu puedes!" – Puede ser reparado si gastas 1d4 Chatarras
3-5	"¡Vamos a desguazarlo!" – Los restos te proporcionan 2d6 Chatarras
6	*¡BOOM!* – Todo el mundo Cercano recibe 1d8 de daño



ENEMIGOS & CRIATURAS

CRIATURA	DG	ACCIONES Y RASGOS ESPECIALES
Animal Mutante	1-10	Un animal que camina erguido y habla. 2 Mutaciones aleatorias, Arma a Distancia o CaC mediana
Buitre siamés	1	Elige objetivos solitarios, enfermos y/o débiles. Tiene dos Ataques
Cucaracha voraz	1	Va directamente a por la comida, y devorará 1d4 raciones con un ataque exitoso en lugar de hacer daño
Dron con sierra	1	Atacan desde el aire con hojas de sierra circulares. Tienen 3 Puntos de Armadura
Enjambre de alimañas	1	Se arrastran sobre el objetivo para morder y arañar. Reciben doble daño de Ataques de fuego
RAD-Head	1	Humanoide cuyo cerebro está parcialmente fundido por la Radiación causándole locura. Ataca a simple vista
Sanguijuelas mentales	1	Intercambia la mente con el objetivo con una probabilidad de 1 en 1d6 en un ataque exitoso
Caníbal	2	Mutantes lentos y pálidos que Atacan con Armas CaC o a Distancia ligera, 1 Mutación aleatoria
Caníbal Berserker	2	Como arriba, pero puede Atacar con un frenesí sangriento (1 momento para activar) con hachas de guerra (d6), las tiradas de Defensa tienen Desventaja
Esclavista de pantano	2	Intenta esclavizar a los objetivos, por lo que Ataca con redes primero, después con lanzas
Gusano corporal	2	Surge explotando de cadáveres intentando enterrarse en la carne de los objetivos con su boca de forma de taladro. Tiene que pasar una prueba de FUE o eres atravesado para recibir 1d8 puntos de CON de daño. Tira en la tabla de FdC si la CON llega a cero
Incursor	2	Puede entrar en un frenesí alimentado por drogas que da Desventaja en la Defensa
Incursor envenenador	2	Se acerca furtivamente a objetivos solitarios para Atacar con hojas untadas con Veneno 1d6 + prueba de CON para evitar recibir 1d6 de daño cada momento hasta ser tratado
Avispa congeladora	3	Los Ataques normales tienen Desventaja. Los Ataques de área y basados en el fuego hacen doble daño. El aguijón (d4) congela al objetivo si no supera una prueba de CON
Hombre seta	3	Inhala sus esporas para comunicarte con el mentalmente. Puede hacer que un objetivo vinculado con el experimente alucinaciones a voluntad
Sacerdote de la Sangre Caníbal	3	Ataca canalizando el poder mutante de la sangre, haciendo que esta surja de la boca, ojos y oídos de la víctima (d6). Prueba de CON o todas las tiradas se realizan con Desventaja durante 1d4 momentos
Enjambre de langostas brillantes	4	Enjambre de miles de criaturas que devoran toda materia orgánica. Incrementa la Radiación en un área hasta Lejana
Lagarto escupidor	4	Escupe ácido corrosivo que cusa 1d6 cada turno hasta ser eliminado
Saqueador Jetpack	4	Ataca con Armas CaC como si fueran a distancia haciendo barridos por el aire. Explota causando 3d4 de daño a todo el mundo Cercano al ser derrotado
Cangrejo terrorífico	5	Tiene 8 Puntos de Armadura. Emite rayos de pesadilla que impacta a d4 objetivos Cercanos cuando te lo encuentras. Los que fallen una prueba de INT quedan paralizados por el miedo hasta el siguiente asalto de combate
Cultista Genético	5	Armado con un Blaster Celular (d8) que muta al objetivo si realiza máximo daño. (-2 CON + 1 Mutación al azar). Ataca a los humanos primero
Salvaje Gen	6	4 Mutaciones aleatorias, puede usar 2 simultáneamente
Pterodáctilo	6	Cazador silencioso. Es una montura magnífica

CRIATURA	DG	ACCIONES Y RASGOS ESPECIALES
Gelatina cerebral	7	Masa tentacular que flota en el aire. Captura presas inteligentes para Unión Mental (+1 INT, -2 FUE). Se aburre con facilidad, y abandona a su presa desde el aire
Lucio croador	7	Medio pez, medio sapo, se esconde en aguas oscuras. Su croar ruidoso provoca mareos. Prueba de SAB o vomitas durante un Momento
Ballena del desierto	8	Navega surcando la arena en busca de krill. Territorial
Viajero del vacío	8	Célula Durmiente (d12+2) + Vacío Oscuro (No daño) prueba de DES o te sitúas Inmediato al Viajero del Vacío para 3d6 de daño de Vacío
Mamut mutante	9	Aliento de fuego, golpea a d4 objetivos Cercanos (d10, incendia al objetivo). Protector con las crías
Tiranosaurio Rex	9	Muerde y tragará a la víctima si hace máximo daño. Sería una montura magnífica, pero sinceramente, ¡Buena suerte con ello!
Defender X-81 gigantesco	10	Ataca con Blaster Laser (d10) y Rayo Fundidor (d12 y funde al objetivo si realiza máximo daño)
Un Nuevo Tú	11	Un clon albino casi perfecto, de un miembro al azar del grupo. Parecerá mejor que el original en todos los detalles. Eventualmente intentará consumir al original, reemplazándolo completamente
Gusano Titán	12	Un temblor ruidoso distante se escucha un día antes de su llegada. Fracturas del terreno causan daño a d4+2 objetivos Cercanos. Respira y traga d4+2 objetivos Cercanos en el siguiente asalto para causar 1d8 de daño. Lleva una inmensa riqueza en el interior de su vientre

DESIGNATION OF PRODUCT IDENTITY

The name The Black Hack and all artwork, logos and layout are product identity.

The name The Rad Hack and all artwork, logos and layout are product identity.

DESIGNATION OF OPEN GAME CONTENT All text and tables are open game content.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. 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; criaturas personajes; 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 personajes, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, criaturas, 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, non-exclusive 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 días 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
 - o Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.
 - o The original roleplaying game "The Black Hack" text, tables, all artwork, logos and layout are Copyright 2016, David Black.
 - o The original roleplaying game "The Rad Hack" text, tables, all artwork, logos and layout are Copyright 2016, Kark Stjernberg

