

Sistema de juego

Atributos

Atletismo: Cap. atléticas, correr, nadar, trepar, defender, atacar CC...

Inteligencia: Saber o buscar información, evitar ser engañado, esconderse...

Carisma: Seducir, engañar, dar órdenes, convencer, negociar...

Pericia: Hacer cosas con las manos, abrir cerraduras, manejar mecanismos, montar, ocultar, ataque a distancia.

Percepción: Sentir el peligro, ver, oír, buscar...

Recursos: Disponer de equipo o los medios para conseguirlo.

Acciones de Atributo:

Cómo se realiza una Acción y Puntuación, o Puntos, logrados en una Acción:

- Se lanzan tantos dados como d6 tenga el Atributo.
- Se suma un punto por cada d6 que iguale o supere a la dificultad ⚪.
- Se resta un punto por cada d6 en el que sale un 1.

Acción normal (AN): La acción tiene un desafío ✕ (1 fácil, 3 difícil, 4 o más muy difícil) que hay que igualar o superar con los puntos obtenidos en la acción de atributo.

Acción enfrentada (AE): Gana el que más puntos obtenga (los puntos que logra el rival son el ✕), si hay empate se repite la acción. (ejemplo: persecución)

Acción combinada: ✕ o ✕ del líder, resto suman d6 y resta 1 punto cada uno.

Resultado: Iguala o supera ✕: Éxito..// o S ✕ ✕: Éxito crítico..// <0 puntos: Pifia.

█ vs ♡: Pasar desapercibido. // ☺ vs ♡: Hacerse pasar por alguien.

█ vs ♡: Sorprender a un enemigo (solo si no te ha visto), vaciar bolsillos.

Sigilo

Combate:

Iniciativa: ✕ Atletismo █ (se actúa de mayor a menor puntuación). Si se atrasa la acción, el resto del combate se usa la nueva iniciativa.

Turno: ~10 segundos, se pueden hacer ✕, ▶ y hasta ✕.

Acción de combate (AC) (cuálquiera de las siguientes)

■ Mover: 9 m / 3 m (a pie / nadando, trepando, reptando).

✖ Atacar cuerpo a cuerpo: █ Atletismo █ vs Defensa de Combate █ del rival.

✖ Atacar a distancia: █ Pericia █ vs la █ rival. (Puede ser ✕, lluvia de flechas)

✖ Agarrón/sujetar/liberarse: █ Atletismo █ vs █.

✖ Defender: █ Atletismo █. Permite añadir los puntos obtenidos a la █ de quien se defiende hasta su siguiente turno.

✖ Poder mágico (ver Ejecución): █ Inteligencia ▲ vs Defensa Mágica ◇ del objetivo (no voluntario), o vs ✕ igual a 1+ ✶ (objetivo personal ☺ u objeto ✕).

Acción rápida (AR):

Desenfundar / tomar poción / agacharse / levantarse / paso ↘ (3 m / 1 m).

✖ Ataque rápido (solo con ✕ Muro): Permite atacar como ▶ a quien se aleje más del ↘ del "Muro". (Reacción ↘, puede hacerse fuera de turno, si le quedan ▶).

Acción gratuita (AG):

Hablar o Activar un poder de combate ☺

Resultado de un Ataque:

- Éxito: Impacto, el rival pierde 1 NS. // É. crítico: Impacto crítico, pierde 2 NS.

- Pifia: El arma cae al suelo y se pierden las acciones que quedan en el turno.

Poderes:

Los Poderes, sean **mágicos** (✿), **generales** (♣) o de **combate** (█), permiten al héroe hacer cosas extraordinarias. Cada poder tiene varios niveles, cada uno con su **coste en puntos de poder** (✿) y **efecto** (descripto en las tablas mediante símbolos).

Para **usar un Nivel de Poder** se gastan los ✶ que indica el nivel (el básico cuesta 0) y el tiempo requerido (Ejecución). A continuación, si es un ✿ (✿ o █) no requieren acción para su activación, se realiza una █ de ▲ vs ◇ del objetivo (o vs ✕ = 1+ ✶) y, si tiene éxito, el efecto dura la Duración (éxito/é. crítico). Las clases "Mágicas" tienen un Entrenamiento a N1 que les da »» a ▲ para ✿, siempre que lleven su símbolo o animal (el ☺ es controlado ✶ por el Druida).

Equipo (Acciones de Recursos):

Para conseguir cualquier herramienta (arma, armadura, animal o vehículo) hay que ir al lugar adecuado y lograr un resultado de éxito en una █ de ▼, con un éxito crítico se puede llegar a conseguir algo mejor que lo que se buscaba.

Los **Ahorros** (\$) son puntos extra que se pueden gastar y añadir (después de tirar) a cualquier acción de ▼. Se consiguen al crear al personaje, como pago o en tesoros.

El desafío (✖) de esta acción es el **Coste**. El **coste base** de cualquier herramienta normal es 2. Para un **animal** (o **vehículo**) el coste base es 3 por pasajero que pueda llevar. A cambio, su disponibilidad baja la dificultad ⚪ en 1 (»»).

Mágico o de gran calidad: Cada +4d6 (✿) multiplica el Coste x2. Añadir otro »» solo se puede hacer una vez y multiplica el coste x10.

Las **pociones** pueden replicar un **poder mágico** ✿ y su Coste será 2x(✿ + 1).

Armas:

Las armas normales, además de bajar en 1 la dificultad »» de la acción de combate:

- Armas ligeras: +4d6 al ataque. (█ a ✕ o ✕) (Coste base 2)
- Armas pesadas: +1 punto al ataque. (█ a ✕ o ✕) (Coste base 2)

Armaduras:

- Ligera: +1 a █ Sin penalizador. (█ -) (Coste base 2)
- Pesada: +3 a █ / -2d6 Atletismo. (█ - / -2d6 █) (Coste base 4)

Algunas armaduras, **mágicas** o especialmente bien hechas, no tienen penalizadores (Coste x4) o añaden más █ a su portador (Coste x3).

Recurso Cinematográfico (Puntos RC 🎥)

Estas fichas se pueden utilizar en cualquier momento de la sesión para conseguir un recurso cinematográfico que ayude al héroe con alguna acción. Por ejemplo, una puerta convenientemente abierta, un caballo listo bajo la ventana...

Subir de nivel: Cada sesión de juego da 1 PX, más otro si el FJ lo considera oportuno.

Para pasar de un Nivel al siguiente hay que **gastar** tantos PX como **2 veces el nuevo nivel**. (De N1 a N2, 2 PX; de N2 a N3, otros 3 PX; ...de N4 a N5, otros 5 PX...)

Además de lo indicado en las **tablas Héroes** (Desarrollo, Razas, Clases)(en el interior del tríptico) con cada nuevo nivel, el héroe gana un ✶ máximo.

Recuperación y muerte:

Los NS se recuperan mediante curación mágica, pociones o descansando el tiempo (que depende de cuantos falten) indicado en la tabla de la ficha de personaje.

Un Héroe Incapacitado hace una █ de █ vs ✕ (- NS) cada hora o pierde 1 NS. Con un éxito deja de perder NS con un é. crítico recupera 1 NS.

Los ✶ se recuperan a un ritmo de 1 cada hora.

Los 🎥 se recuperan en cada sesión o como premio por una acción memorable.

HÉROES DE FUEGO & ACERO

Jugador:

Héroe: _____ Nivel: _____ PX: _____

Descripción: _____

Clase: _____ Raza: _____

Ojos: _____ Pelo: _____ Edad: _____ Alto: _____

ATLETISMO	d6	█	(/ /)	Arma	d6	█
INTELIGENCIA		█	(/ /)			
CARISMA		█	(/ /)			
PERICIA		█	(/ /)			
PERCEPCIÓN		█	(/ /)			
RECURSOS		█	(/ /)			
Poderes:			Max	Ahorros:		
1	2	3	4	5	6	7
Estado						
Excitado	Actual	Salud	Acciones			
Estimulado	+2NS	-1	█			
Normal	+1NS	+2d6	█			
Herido	+0NS	+0NS	█			
Malherido	-1NS	-2d6	█			
Incapacitado	-2NS	+1	█			
Muerto	-3NS	+2	█			
Equipo:						

1. Pon, inicialmente, 2 d6 y dificultad ⚪ a todos los Atributos.
2. Reparte 24 d6 entre los Atributos.
3. Reparte 4 puntos para bajar la dificultad ⚪ de los Atributos.
 - La dificultad mínima (con puntos) es 4.
4. Calcula tu Defensa de Combate █ y tu Defensa Mágica ◇.
- █: 1 por cada 4d6 en Atletismo █.
- ◇: 1 por cada 4d6 en Inteligencia ▲.
5. Elige Clase y anota el Poder de tu clase para Nivel 1. (Tablas Héroes)
6. Elige Raza y añade la mejora o Poder de tu raza para Nivel 1. (Tablas Héroes)
7. Anota 2 puntos de poder (✿) (de momento es también tu poder máximo).
8. Elige tu equipo inicial usando tus ahorros como si estuvieras en unos grandes almacenes: (Tienes tus d6 en Recursos como puntos de ahorros \$)
- Añade los bonificadores de █ a tu █.
9. Coge 3 fichas de Recurso Cinematográfico (🎥).



*En todo el juego se usa el masculino como género neutro, por cuestiones de espacio, pero, por supuesto, es un juego para héroes, heroínas y heroínas.