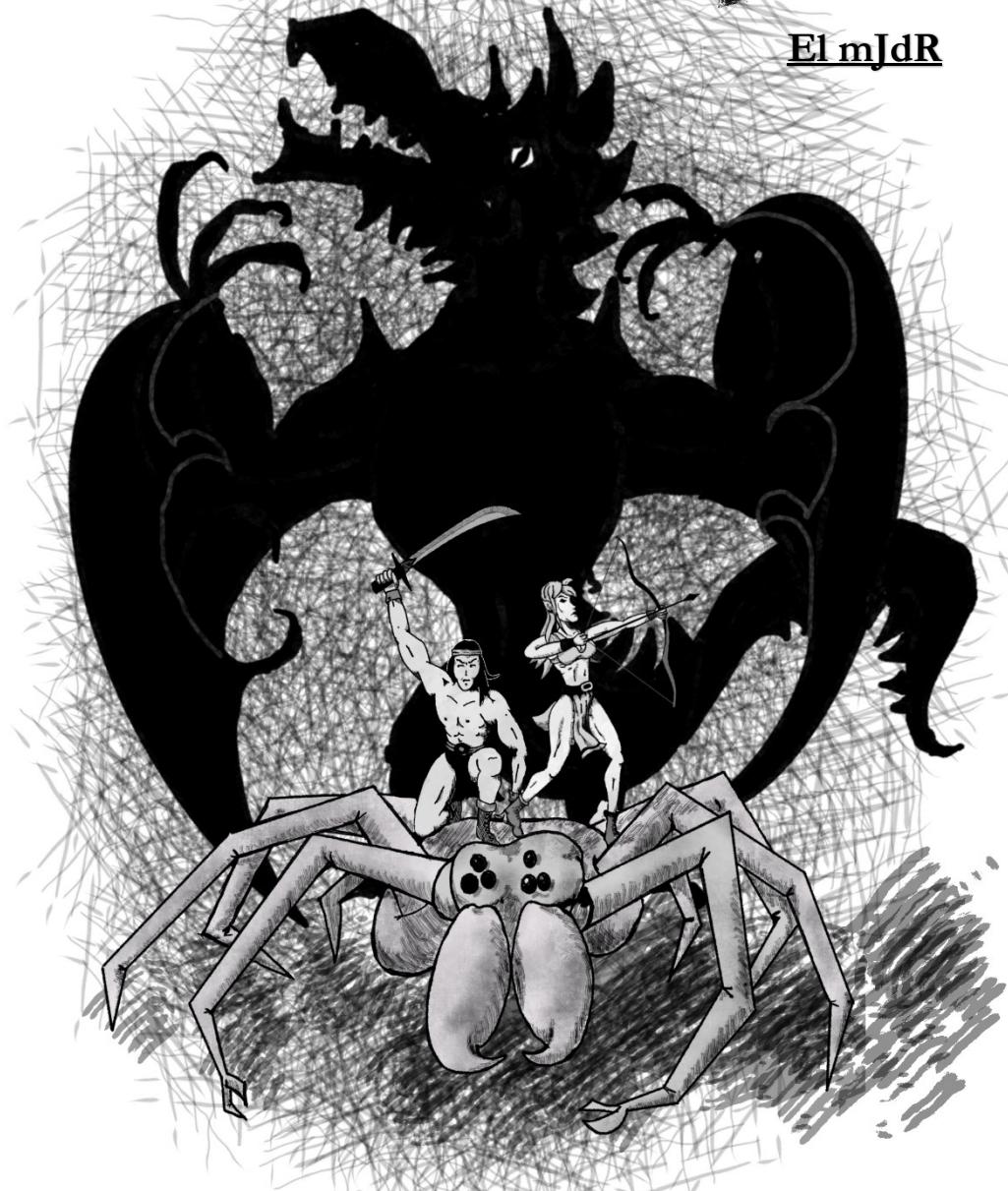


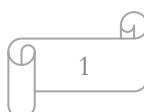
FUEGO & ACERO

El mJdR

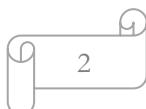


Índice

| | |
|---|----|
| Descripción | 3 |
| ¿Cómo se juega a Fuego y Acero? | 3 |
| Héroes y Heroínas de F&A | 5 |
| Atributos | 5 |
| Salud | 6 |
| Defensas | 7 |
| Movimiento y Paso | 8 |
| Razas | 8 |
| Clases | 11 |
| Crear Héroes (Hoja de Personaje) | 15 |
| Evolución de Personajes (Subir de nivel): | 19 |
| Sistema de juego: | 21 |
| Acciones de Atributo: | 21 |
| Sistema de Combate: | 23 |
| Poderes: | 25 |
| Equipo 🔑 (Acciones de Recursos) : | 44 |
| Recurso Cinematográfico (Puntos RC🎥) | 45 |
| Recuperación y muerte: | 46 |
| Guía del Forjador de Juego | 47 |
| Creación de un Antagonista: | 47 |
| Plantilla Base de los Antagonistas: | 47 |
| Tamaño | 48 |
| Características especiales C.E. | 49 |
| Bestiario | 53 |



| | |
|--|----|
| Humanoides:..... | 54 |
| Bestias depredadoras:..... | 55 |
| Arañas, escorpiones e insectos gigantes:..... | 56 |
| Dragones: | 57 |
| Condiciones ambientales y descanso..... | 58 |
| Descansar:..... | 59 |
| Tesoros:..... | 59 |
| Índice de iconos en el Juego..... | 61 |
| Iconos de Atributos, Defensas y Puntos de Poder: | 61 |
| Iconos de Acciones y elementos de una acción:..... | 62 |
| Iconos de Poderes | 62 |
| Iconos de tipos de Poder y Entrenamiento Mágico..... | 62 |
| Iconos de Objetivos de un Poder: | 63 |
| Iconos de efectos de Poderes: | 63 |



Descripción

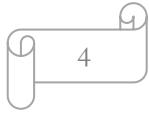
Existen un montón de juegos de rol con los que recrear las épicas **aventuras** de las sagas **fantásticas** más célebres de la literatura y el cine, algunos son específicos y otros son más generalistas.

¿Entonces? ¿Qué aporta F&A al mundillo de los juegos de Rol?

Seguramente nada, salvo que, en realidad, quieras recrear las **películas de explotación italiana** de los 80 del género **“Espada y brujería”**. Para eso es perfecto. Ocupa poco y no cuesta nada, o casi nada, como aquellas películas. ¿Qué puede hacer un actor de Hollywood que no pueda hacer un italiano o español que se hace llamar **Kurt Wisconsin**? Si miras de lejos, los disfraces, los petardos y la gomaespuma no tienen nada que envidiar a esos efectos carísimos de las superproducciones. **Lo importante es la historia, ¿o no?**

¿Cómo se juega a Fuego y Acero?

Una aventura de F&A consiste en crear una historia entre todos los jugadores, la mayor parte interpretará a un héroe o heroína (PJ), pero uno tendrá un papel distinto, su función será **presentar** a los demás los diferentes **retos**, describir los **escenarios**, jugar a los **antagonistas** (PNJ) y decidir las **consecuencias** de los actos de los héroes, este jugador es el Forjador de juego (FJ).



Héroes y Heroínas de F&A

Las capacidades de los héroes y heroínas de F&A están definidos por una serie de **parámetros numéricos** (Atributos, Salud, Defensas, Movimiento y Paso), que permiten a los jugadores saber si son o no capaces de hacer algo.

Además, cada PJ será de una **Raza** (a elegir) con sus características especiales a medida que el personaje evolucione (gane niveles).

El último parámetro que definirá al PJ será su **Clase**. En función de la clase, un PJ podrá optar a diferentes poderes a medida que se desarrolla (gana niveles).

Atributos

De entre todos los parámetros, los Atributos son los más importantes, ya que a partir de ellos se obtienen algunos de los demás.

Son 6, y cada uno de ellos abarca un grupo de habilidades relacionadas del héroe o heroína. Cada atributo está caracterizado por dos valores numéricos:

- El número de **dados de 6 caras** (d6) que se lanzan cuando se realiza una acción de dicho Atributo. Todos los Atributos tienen un número de d6 inicial de 2, pero al crear el personaje se reparten un número de d6 determinado entre todos los Atributos para aumentar este valor.
- La **dificultad** ⚭ para ese atributo: que es el valor mínimo que hay que obtener en un d6 para sumar un **punto**. Inicialmente, la dificultad de todos los Atributos es 6, pero se puede modificar en la creación de los personajes.

█ Atletismo:

El Atletismo de un PJ define sus capacidades atléticas: Correr, nadar, trepar, defender, atacar CC...

▲ Inteligencia:

La inteligencia de un PJ define sus capacidades intelectuales, pero también su astucia: Saber o buscar información y conocimientos, evitar ser engañado, esconderse...

Carisma:

El Carisma de un PJ define sus capacidades sociales y de interacción con otros personajes: Seducir, engañar, dar órdenes, convencer, negociar...

Pericia:

La Pericia de un PJ sirve para cualquier acción que implique hacer cosas con las manos: Abrir cerraduras, manejar mecanismos, montar, ocultar, ataque a distancia...

Percepción:

La Percepción de un PJ es su capacidad sensorial: Sentir el peligro, ver, oír, oler, sentir, buscar...

Recursos:

Los Recursos del PJ son lo que indica la capacidad de un personaje para conseguir equipo o servicios, pero también puede servir para contar, inesperadamente, con algo útil dentro de su mochila.

Salud.

En F&A los PJ no tienen puntos de salud ni nada parecido que defina numéricamente el estado físico en el que se encuentran. En su lugar tienen **Estados** de separados por **Niveles de Salud (NS)**.

Inicialmente, un PJ se encuentra en **Estado Normal**, y esto no proporciona ningún modificador a sus acciones. Mediante magia, pociones o drogas, un personaje podría ganar temporalmente niveles de salud, pasando a estar Estimulado o Excitado; esto acarrea una serie de modificadores positivos a todas sus acciones, lanzando 2d6 extra o bajando la dificultad  en 1. Por el contrario, al sufrir heridas, al ser envenenado o debido al agotamiento provocado por enfrentarse a las inclemencias ambientales, un personaje puede perder niveles de salud, pasando a estar herido, malherido, incapacitado o, si pierde 6 niveles de salud, muerto; como al ganar NS, en estos casos también habrá unas consecuencias en forma de modificadores, lanzando menos d6 de los que se debería o incluso aumentando la dificultad (si la dificultad es mayor de 6 no se puede ni siquiera intentar hacer una acción, si la dificultad de Atletismo pasa de 6, el PJ tampoco podrá moverse).

El cuerpo de los personajes tiende hacia la normalidad, de forma que, con más o con menos NS, el cuerpo va a intentar llegar al estado Normal, ya

sea con una pérdida de 1 NS , la obtención de un NS , o con el tiempo (el tiempo lo cura todo, o casi todo). Hay dos excepciones a esto, Incapacitado y Muerto:

- Un personaje **Incapacitado** seguirá perdiendo niveles de salud cada hora hasta estabilizarse o morir. Para estabilizarse, dejar de perder NS y empezar a recuperarse debe lograr una de estas dos opciones:
 - Ser curado (al menos 1 NS)
 - Superar una acción normal  de Atletismo  contra un desafío  igual al número de NS que ha perdido.
 - Con éxito se estabiliza, deja de perder NS y empieza a recuperar 1NS al día hasta llegar a Malherido.
 - Con éxito crítico, además, recupera 1 NS.

| | Estado | Actual | Salud | Acciones |
|---|--------------|---|-------|---|
|  o 1 h | Excitado |  | +2NS | -1  |
|  o 6 h | Estimulado |  | +1NS | +2d6 |
|  o 1 h | Normal |  | +0NS | |
|  o 6 h | Herido |  | -1NS | -2d6 |
|  o 1 día | Malherido |  | -2NS | +1  |
|   | Incapacitado |  | -3NS | +2  |
| | Muerto |  | -6NS |  |

Tabla de estados y niveles de Salud.

Defensas.

Para evitar ser heridos en combate o para resistir los efectos de los conjuros, los PJ de F&A tienen dos tipos de defensas pasivas. La Defensa de Combate  y la Defensa Mágica . Estas defensas serán el desafío que tendrán que igualar o superar sus antagonistas cuando traten de herirlos en combate o afectarlos con un conjuro.

La Defensa de Combate  de un PJ será 1 por cada 4d6 en el atributo Atletismo , pero podrá aumentarse mediante armaduras o conjuros.

La defensa mágica  será 1 por cada 4d6 en el atributo Inteligencia  y solo podrá mejorarse con magia o, en algunas razas, al subir de nivel.

Movimiento y Paso.

En Combate el Movimiento  de un PJ es el número de metros que se mueve al usar la acción de combate Mover, y depende del terreno. Normalmente, un PJ se mueve 9 m, pero si el terreno es difícil, reptando, trepando o nadando solo se mueve 3 m. Siempre que se habla de movimiento en este manual se pondrá así Movimiento  (G/P), G es el movimiento normal y P el movimiento en terreno difícil, reptando, trepando o nadando. El Movimiento de un PJ es Movimiento  (9/3).

El Paso , por su parte, es la distancia en metros que un PJ puede moverse con una Acción rápida de combate. También dependerá del tipo de terreno y de movimiento, exactamente igual que el Movimiento , y también lleva siempre aparejado el (G/P). El Paso de un PJ es Paso  (3/1).

Razas

F&A ha sido diseñado para ofrecer a los jugadores la posibilidad de jugar con diferentes razas o tipos de criaturas humanoides (Humanos, Elfos, Enanos, Medianos y Orcos).

Todas ellas son de tamaño mediano, por lo que todas ellas tienen un Movimiento y un Paso similares. Su salud, sus Defensas y sus Atributos también funcionan exactamente igual.

| Razas | Nivel 1 | Nivel 5 | Nivel 10 |
|---------|---|--|--|
| Humano | »@ | + | »@ |
| Enano | ^+  | ^+  | ^+»@ |
| Mediano | »@ | »@ | ^+  |
| Elfo |  +  | »@ | »@ |
| Orco | + | »@ | »@ |

Tabla de Razas de PJ en F&A

¿Qué cambia entre ellas?

Inicialmente, a Nivel 1, cada raza aporta una característica especial al PJ y una más al alcanzar los niveles 5 y 10.

Humanos:

Los humanos son criaturas impacientes y con una gran capacidad para aprender, no hace falta que los describa, ya que tú eres uno de ellos, y probablemente todos tus amigos y amigas también lo sean.

- A Nivel 1, un humano cuenta con 1 punto que le sirve para bajar la dificultad » en un Atributo @, el que elija al crear el personaje.
- A Nivel 5, gana un poder de combate 🏹 gratuito (a elegir) y suma 4d6 🎲 a Recursos 💰.
- A nivel 10 consigue otro punto con el que bajar la dificultad » de un Atributo @.

Enanos

Como su nombre indica, los enanos no son muy altos (su envergadura va del 1,2 m a 1,5 m); sin embargo, son duros, particularmente obstinados y resistentes a la magia. Normalmente, usan grandes barbas y bigotes (las mujeres también) y llegan a vivir hasta 600 años. Les gusta vivir bajo tierra, en grandes ciudades subterráneas, minas y complejas galerías bajo las montañas, excavadas con sus propias manos.

- A Nivel 1, un Enano gana visión en la oscuridad 🔍 y suma 1 ^ a su defensa mágica ☽.
- A Nivel 5, gana un poder de combate 🏹 gratuito y suma 1 ^ a su defensa mágica ☽.
- A nivel 10 consigue 1 punto con el que bajar la dificultad » de un Atributo @ y suma 1 ^ a su defensa mágica ☽.

Medianos

Pequeños humanoides risueños, habilidosos, muy curiosos y con un aspecto parecido al de un niño humano de entre 10 y 12 años (miden entre 1 y 1,3 metros y es raro que tengan cabello facial). Suelen vivir entre los humanos y tienen una longevidad similar.

- A Nivel 1, un mediano cuenta con un punto que le sirve para bajar la dificultad » en el Atributo Pericia 🔮.

- A Nivel 5, gana 1 punto que le sirve para bajar la dificultad »» en un Atributo @, el que elija.
- A nivel 10 consigue un poder general 🌿 gratuito y suma 1 ^ a su defensa mágica ☽

Elfos

Las criaturas inteligentes más antiguas y longevas (llegan a vivir 3000 años), y también las más decadentes y orgullosas. Suelen despreciar a las demás razas y procuran no mezclarse con ellas. Son ligeramente más bajos que los humanos (alcanzando los 1,7 metros en los elfos más altos) y también suelen ser más estilizados y ágiles. Tienen ojos ligeramente rasgados y orejas puntiagudas, suelen llevar el pelo largo y carecen de cabello en el resto del cuerpo (incluida la cara). La magia es innata para los elfos.

- A Nivel 1, un Elfo gana visión en la oscuridad 🔍 y un poder mágico 🌈 gratuito.
- A Nivel 5, gana 1 punto que le sirve para bajar la dificultad »» en el Atributo Percepción 🌟.
- A nivel 10 consigue 1 punto con el que bajar la dificultad »» de un Atributo @ cualquiera, a elegir.

Orcos

Los orcos son las criaturas humanoides más feroces, se dice que se trata de elfos corrompidos por la oscuridad. Su aspecto, con grandes colmillos deformando sus mandíbulas, pelo largo y oscuro y la piel de color gris verdoso, es bastante grotesco para los cánones de belleza de los humanos (y no hablemos de los de los elfos). La violencia es su señal de identidad y la fuerza su característica más evidente. Tienen el tamaño de un humano corpulento, alcanzando los 2 metros de altura y pesando entre 100 y 150 kg de puro músculo.

- A Nivel 1, un Orco gana visión en la oscuridad 🔍 y un poder de combate 🚧 gratuito.
- A Nivel 5, gana 1 punto que le sirve para bajar la dificultad »» en el Atributo Atletismo 💪.
- A nivel 10 consigue 1 punto con el que bajar la dificultad »» de un Atributo @ cualquiera, a elegir.

Clases

La **Clase** de un personaje alude al medio con el que se gana la vida el personaje, y es muy importante para definir los poderes que tiene a nivel 1 y que puede adquirir el PJ al subir a los niveles 3, 5, 7 y 9.

| Clases | Nivel 1 | Nivel 3 | Nivel 5 | Nivel 7 | Nivel 9 |
|------------|---------------|-----------|------------|---------|--------------|
| Explorador | Explorador | Pícaro | Salvaje | Lanza | Control (✿✿) |
| Guerriero | + | + | + | + | + |
| Ladrón | Ladrón | Pícaro | Explorador | + | + |
| Noble | Presencia | + | + | + | + |
| Clérigo | +Curación | + | Protector | + | + |
| Druida | +Control (✿✿) | Salvaje | Curación | + | + |
| Mago | +✿ | + | + | + | + |
| Bardo | Presencia | Ladrón | Pícaro | Ilusión | Control (✿) |
| Paladín | Protector | Presencia | Curación | + | + |

Tabla de Clases de personaje para F&A.

Explorador

En los bosques, en las llanuras, en las montañas o en los desiertos, el territorio salvaje es el terreno en el que los exploradores se encuentran más cómodos. Expertos cazadores y conocedores de su entorno.

Estos son los poderes que ganan con cada nivel:

- Nivel 1 (en la creación del PJ): Poder General ♡ “Explorador”.
- Nivel 3: Poder de Combate ✎ “Pícaro”.
- Nivel 5: Poder General ♡ “Salvaje”.
- Nivel 7: Poder de Combate ✎ “Lanza”.
- Nivel 9: Poder Mágico ⚡ “Control – sobre Animales ✿✿”

Guerriero

Soldado, veterano de guerra, matón de un señor feudal o el tipo más duro del barrio... Luchar con armas y sin armas es su modo de vida y, además, no se le da nada mal.

Estos son los poderes que ganan con cada nivel:

- Nivel 1 (en la creación del PJ): Poder de Combate  a elegir.
- Nivel 3: Poder de Combate  a elegir.
- Nivel 5: Poder General  a elegir.
- Nivel 7: Poder de Combate  a elegir.
- Nivel 9: Poder General  a elegir.

Ladrón

Su habilidad con las manos y su capacidad para pasar desapercibido hacen que el ladrón se gane la vida sin pasar demasiados apuros, pero un error podría dar con sus huesos en una celda. Las ciudades atestadas de riquezas son su lugar favorito, pero también pueden ser muy útiles allí donde pueda haber una trampa.

Estos son los poderes que ganan con cada nivel:

- Nivel 1 (en la creación del PJ): Poder General  “Ladrón”.
- Nivel 3: Poder de Combate  “Pícaro”.
- Nivel 5: Poder General  “Explorador”.
- Nivel 7: Poder General  a elegir.
- Nivel 9: Poder de Combate  a elegir.

Noble

Criado entre sábanas de seda, aunque afirme haberse hecho a sí mismo y ser todo lo que es gracias a su esfuerzo y trabajo, la verdad es que su principal talento es tener poder y dinero. Sabe cómo dirigir a los demás y como hacer que saquen lo mejor de sí mismos.

Estos son los poderes que ganan con cada nivel:

- Nivel 1 (en la creación del PJ): Poder General  “Presencia”.
- Nivel 3: Poder de Combate  a elegir.
- Nivel 5: Poder General  a elegir
- Nivel 7: Poder de Combate  a elegir.
- Nivel 9: Poder General  a elegir.

Clérigo

Su vida está dedicada a su dios, o a sus dioses, y ellos le corresponden con su favor. Siempre lleva encima el símbolo sagrado  de su panteón, que

baja en 1 la dificultad a cualquier acción mágica (inteligencia vs Defensa de Combate) que realice mientras lo lleva encima. Es una **clase mágica**.

Estos son los poderes que ganan con cada nivel:

- Nivel 1 (en la creación del PJ): Símbolo Sagrado y Poder Mágico “Curación”.
- Nivel 3: Poder Mágico a elegir.
- Nivel 5: Poder de Combate “Protector”.
- Nivel 7: Poder Mágico a elegir.
- Nivel 9: Poder General a elegir.

Druída

La naturaleza y las criaturas salvajes son su elemento, como el explorador, pero su vínculo mágico con el medio es mucho mayor. Su animal familiar (un esbirro pequeño) siempre lo acompaña y le baja en 1 la dificultad a cualquier acción mágica (inteligencia vs Defensa de Combate) y el Druída es capaz de controlarlo o de ver y oír a través de sus ojos y oídos (si el animal familiar muere, un Druída tendrá que invertir 3 meses y 2 PX para obtener uno nuevo). Es una **clase mágica**.

Estos son los poderes que ganan con cada nivel:

- Nivel 1 (en la creación del PJ): Animal familiar y Poder Mágico “Control – sobre Animales ”.
- Nivel 3: Poder General “Salvaje”.
- Nivel 5: Poder Mágico “Curación”.
- Nivel 7: Poder General a elegir.
- Nivel 9: Poder Mágico a elegir.

Mago

Especialmente dotado para la magia, ha dedicado su vida al conocimiento arcano. Al ordenarse mago, recibe un ostentoso tatuaje en una parte visible de su cuerpo que le baja en 1 la dificultad a cualquier acción mágica (inteligencia vs Defensa de Combate). Es una **clase mágica**.

Estos son los poderes que ganan con cada nivel:

- Nivel 1 (en la creación del PJ): Tatuaje Mágico y Poder Mágico a elegir.
- Nivel 3: Poder Mágico a elegir.

- Nivel 5: Poder Mágico  a elegir.
- Nivel 7: Poder Mágico  a elegir.
- Nivel 9: Poder Mágico  a elegir.

Bardo

Los bardos viajan por el mundo recopilando y narrando historias, se puede decir que son un pozo de conocimiento popular, lo cual los hace muy versátiles. Aunque no es una clase mágica, muchos bardos (los más veteranos) manejan algunos conjuros, pero no cuentan con un elemento mágico que les ayude con las acciones mágicas (como si tienen las clases mágicas).

Estos son los poderes que ganan con cada nivel:

- Nivel 1 (en la creación del PJ): Poder General  “Presencia”.
- Nivel 3: Poder General  “Ladrón”.
- Nivel 5: Poder de Combate  “Pícaro”.
- Nivel 7: Poder Mágico  “Ilusión”.
- Nivel 9: Poder Mágico  “Control – sobre criaturas inteligentes 

Paladín

Un Paladín viene a ser un guerrero que protege a los más débiles en nombre de su dios, o dioses, y que recibe el favor de estos a cambio. No es una clase mágica, pero puede llegar a manejar magia de curación canalizando el poder de su dios.

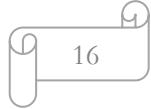
Estos son los poderes que ganan con cada nivel:

- Nivel 1 (en la creación del PJ): Poder de Combate  “Protector”.
- Nivel 3: Poder General  “Presencia”.
- Nivel 5: Poder Mágico  “Curación”.
- Nivel 7: Poder de Combate  a elegir.
- Nivel 9: Poder General  a elegir.

Crear Héroes (Hoja de Personaje)

Para crear tu héroe, heroína o heroíne solo necesita la hoja de personaje, un lápiz y seguir las siguientes instrucciones, solo te llevará unos minutos.

1. Pon, inicialmente, 2 **d6** y dificultad ☀ 6 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 ♦.
 - Defensa de Combate ♦: 1 por cada 4d6 en Atletismo 🔨.
 - Defensa Mágica ♦: 1 por cada 4d6 en Inteligencia 🔳.
5. Elige Clase y anota el Poder de tu clase para Nivel 1. (Héroes y Heroínas de F&A)
6. Elige Raza y añade la mejora o Poder de tu raza para Nivel 1. (Héroes y Heroínas de F&A)
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 equipo 📦 a tu Defensa de Combate ♦.
9. Coge 3 fichas de **Recurso Cinematográfico** (🎥).



Jugador: _____

Héroe: _____ Nivel: _____ PX: _____

Descripción: _____

Clase: _____ Raza: _____

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



ATLETISMO

d6

| | |
|--|--|
| | |
|--|--|

| | |
|--|--|
| | |
|--|--|



INTELIGENCIA

| | |
|--|--|
| | |
|--|--|

| | |
|--|--|
| | |
|--|--|



CARISMA

| | |
|--|--|
| | |
|--|--|

| | |
|--|--|
| | |
|--|--|



PERICIA

| | |
|--|--|
| | |
|--|--|

| | |
|--|--|
| | |
|--|--|



PERCEPCIÓN

| | |
|--|--|
| | |
|--|--|

| | |
|--|--|
| | |
|--|--|



RECURSOS



| | | |
|---|---|---|
| (| / |) |
|---|---|---|



| | | |
|---|---|---|
| (| / |) |
|---|---|---|



Poderes:

- 1 _____
- 2 _____
- 3 _____
- 4 _____
- 5 _____
- 6 _____
- 7 _____

Max

Arma

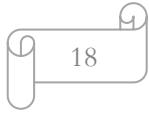
d6

©

Equipo:

Ahorros: _____

| | Estado | Actual | Salud | Acciones |
|------------|--------------|--------|-------|----------|
| 💔 o 1 h | Excitado | 1 | +2NS | -1 © |
| 💔 o 6 h | Estimulado | 2 | +1NS | +2d6 |
| ❤️ o 1 h | Normal | 3 | +0NS | |
| ❤️ o 6 h | Herido | 4 | -1NS | -2d6 |
| ❤️ o 1 dia | Malherido | 5 | -2NS | +1 © |
| ❤️ o 1 dia | Incapacitado | 6 | -3NS | +2 © |
| ❤️ | Muerto | 7 | -6NS | 💀 |



Evolución de Personajes (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) **con cada nuevo nivel**, el héroe gana **un punto de poder☆ máximo.**

Una vez superado el Nivel 10, ya no habrá beneficios debido a la Raza, la clase o el Desarrollo, pero sí se seguirán acumulando nuevos puntos de poder☆ máximo.

Tabla de Clases de personaje para F&A.

| Clases | Nivel 1 | Nivel 3 | Nivel 5 | Nivel 7 | Nivel 9 |
|------------|-----------------|-----------|------------|---------|------------------|
| Explorador | Explorador | Pícaro | Salvaje | Lanza | Control (Paw) |
| Guerrero | + | + | + | + | + |
| Ladrón | Ladrón | Pícaro | Explorador | + | + |
| Noble | Presencia | + | + | + | + |
| Clérigo | Curación | + | Protector | + | + |
| Druida | Control (Paw) | Salvaje | Curación | + | + |
| Mago | + | + | + | + | + |
| Bardo | Presencia | Ladrón | Pícaro | Ilusión | Control (Head) |
| Paladín | Protector | Presencia | Curación | + | + |

Tabla de Razas de PJ en F&A

| Razas | Nivel 1 | Nivel 5 | Nivel 10 |
|---------|---------|---------|----------|
| Humano | »@ | + + | »@ |
| Enano | ^ + | ^ + | ^ + »@ |
| Mediano | » | »@ | ^ + |
| Elfo | + | » | »@ |
| Orco | + | » | »@ |

Tabla de Desarrollo

| Desarrollo | Nivel 2 | Nivel 4 | Nivel 6 | Nivel 8 | Nivel 10 |
|------------|---------|---------|---------|---------|----------|
| Todos | »@ | »@ | »@ | »@ | »@ |

Sistema de juego:

Jugar a F&A es parecido a cualquier otro juego de rol de mazmorreo. Los héroes y heroínas son controlados por los jugadores, que deciden que van a hacer, decir o hacia donde se van a mover.

Generalmente, **la mayoría de las acciones no requerirá hacer ninguna prueba**, salvo que sea algo complicado, se haga bajo presión o sea una interacción con otro personaje relevante. Cuando sea necesario realizar alguna acción de las mencionadas, otro jugador, el **Forjador de Juego (FJ)**, pedirá al jugador que maneja al PJ que realice una **Acción de Atributo**, que podrá ser una **Acción Normal**  , una **Acción Enfrentada**  o una **Acción Combinada**  . Para hacer estas Acciones se emplearán los valores numéricos de los Atributos (los d6 y la dificultad ).

En combate, los PJ y los PNJ utilizan una serie de acciones normales especiales, como se explica en la sección combate.

Acciones de Atributo:

En una acción de atributo, el jugador que maneja al PJ o el Forjador de Juego que maneja al PNJ tiene que hacer un lanzamiento de dados y **acumular los suficientes puntos** para superar la prueba.

El mecanismo, o prueba, mediante el cual se obtienen estos puntos es el siguiente:

- Se lanzan tantos dados como d6 tenga el PJ (o PNJ) en 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):

Acciones en las que el PJ (o PNJ) no se enfrenta a otro personaje y en las que su desempeño es lo único que puede influir en el resultado de la Acción. *Ejemplos: abrir una cerradura, saltar de un tejado a otro, encontrar un libro en una biblioteca...*

La acción normal 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):

En una acción enfrentada, el PJ (o PNJ) se enfrenta a otro personaje, y la habilidad de su rival es tan importante como la suya para decidir el resultado. *Ejemplos: una apuesta, una persecución, pruebas de sigilo...*

Gana el que más puntos obtenga (**los puntos que logra el rival son el **), si hay empate se repite la acción.

Pruebas de Sigilo

Un caso particular de Acción enfrentada muy utilizado son las pruebas de sigilo, que tendrán una mecánica especial en función del objetivo de la prueba:

- Pasar desapercibido: Atletismo  vs Percepción .
- Hacerse pasar por alguien: Carisma  vs Percepción .
- **Sorprender** a un enemigo (solo se puede hacer si el rival aún no te ha visto): Pericia  vs Percepción .
- Vaciar bolsillos: Pericia  vs Percepción .

Persecuciones

Otro tipo de prueba enfrentada muy habitual en el juego es la persecución. Una Persecución empleará diferentes atributos en función del medio, o vehículo, pero, además, habrá que tener en cuenta la **ventaja** del perseguido sobre el perseguidor.

- A pie o en bote de remos: Atletismo  vs Atletismo .
- En carro o en barco: Pericia  vs Pericia .
- A caballo: Atletismo  o Pericia  (a elegir) vs Atletismo  o Pericia  (a elegir).

Las persecuciones tendrán sentido siempre que el medio de los participantes sea equivalentemente rápido, alguien a caballo siempre acabará alcanzando a alguien a pie.

La ventaja, que decidirá el FJ, será el número de veces que el perseguidor tendrá que ganar la prueba enfrentada (si obtiene un éxito crítico se reduce la ventaja en 2).

Acción combinada:

En ocasiones, algunos personajes podrían ayudar a otros a realizar una acción colaborando para que haya más posibilidades de éxito (*por Ejemplo:*

para abrir una puerta, empujar una roca, desactivar un mecanismo, convencer a un público indeciso...), y en otras, personajes poco capacitados para realizar algo necesitan la guía de los más expertos para lograrlo (*Ejemplo: sigilo, prepar, nadar...*). En ambos casos, la mecánica de la prueba es similar, con la única diferencia de que, en el primer caso solo tienen que participar los que quieran o puedan aportar algo y en el segundo caso tendrán que participar todos los que quieran verse beneficiados de la acción.

Acción normal  o acción enfrentada  del PJ (o PNJ) que lidera la acción (el **líder**) sumando a los suyos los **d6** en ese **Atributo que tenga el resto de participantes** de la Acción. Tras sumar todos los puntos obtenidos con la tirada, se **resta un punto** por cada participante (sin contar al líder).

Resultado de una Acción de Atributo:

En función del número de éxitos y del desafío  de la acción (recuerda que el desafío  de una acción enfrentada es el número de puntos obtenido por el rival) la acción se resolverá con uno de estos resultados:

- Obtiene menos de 0 puntos (independientemente del desafío): **Pifia** (el personaje fracasa estrepitosamente, con alguna consecuencia hilarante).
- Obtiene menos puntos que el desafío : **Fracaso** (el personaje no logra hacer lo que pretendía).
- Iguala o supera el desafío : **Éxito** (el personaje consigue hacer lo que pretendía).
- Iguala o supera dos veces el desafío : **Éxito crítico** (el personaje logra hacer lo que pretendía de una forma espectacular, más rápidamente o con alguna consecuencia positiva extra).

Sistema de Combate:

Un Combate de F&A se divide en **turnos**, durante los cuales, cada personaje que participe en él podrá realizar una serie de acciones o movimientos. El orden en el que actuará cada personaje lo decide la **iniciativa**.

Iniciativa:

La iniciativa se determina al principio del combate con una Acción enfrentada  de Atletismo . Los personajes actuarán por orden de mayor a menor puntuación en la acción de iniciativa.

El orden de actuación será el mismo hasta el final del combate, salvo si un personaje **atrasa su actuación** acción para actuar más tarde de lo que le corresponde. Si lo hace, los turnos que queden de combate actuará atrasando también su acción.

Turno:

Un turno de combate es un espacio de tiempo de aproximadamente 10 segundos. Durante un turno, un personaje puede hacer 2 acciones de combate  , una acción rápida  y hasta 2 acciones gratuitas  .

Acciones de combate (AC)

Cualquiera de las siguientes acciones es una acción de combate. Recuerda que, en condiciones normales, un personaje puede realizar hasta 2 acciones de combate durante su turno.

- **Mover** : 9 m / 3 m (a pie / nadando, trepando, reptando).
- **Atacar cuerpo a cuerpo** : Acción normal  de Atletismo  vs Defensa de Combate  del rival.
- **Atacar a distancia** : Acción normal  de Pericia  vs la Defensa de Combate  del rival. (Se puede utilizar en una acción combinada  , *lluvia de flechas*)
- Agarrón/sujetar/liberarse : Acción enfrentada  de Atletismo  vs Atletismo .
- Defender : Acción normal  de Atletismo . Los puntos obtenidos en esta acción se suman a la Defensa de Combate  hasta el siguiente turno del personaje.
- Usar Poder mágico  (Algunos requieren más tiempo de ejecución): Acción normal  de Inteligencia  vs Defensa Mágica  del objetivo (no voluntario). Si el objetivo es Personal  o un Objeto , el desafío  es igual a 1 más los puntos de poder  que requiere el conjuro.
- Cambiar por 2 acciones rápidas  .

» Acciones rápidas (AR):

Acciones que un personaje puede hacer rápidamente durante el turno, en condiciones normales, una por turno. Un personaje puede cambiar una Acción de Combate ✕ por dos acciones rápidas ►► si así lo desea.

- Desenfundar / tomar una poción / agacharse / levantarse / dar un paso ↘ (3 m / 1 m).
- ⚡ **Ataque rápido** (solo con el poder de combate 🏴 Muro): Permite atacar como acción rápida ► a cualquier enemigo que se aleje más del paso ↘ del personaje con el poder “Muro”. (Es una **Reacción** ↗, por lo que puede hacerse fuera del turno del personaje, siempre que le queden acciones rápidas ► sin utilizar).

★ Acción gratuita (AG):

Hablar o Activar un poder de combate 🏴.

Resultado de un Ataque:

- **Pifia:** El arma cae al suelo y se pierden las acciones que quedan en el turno.
- Fracaso: **Fallo**, el personaje no consigue herir a su enemigo.
- Éxito: **Impacto**, el rival pierde 1 NS.
- Éxito crítico: **Impacto crítico**, el adversario pierde 2 NS.

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 su **efecto** (descrito en las tablas mediante símbolos).

Para **usar un Nivel de Poder** se gastan los puntos de poder ☆ que indica el nivel (el básico cuesta 0) y el tiempo **requerido** (Ejecución). A continuación, **si es un poder mágico** 🔮 (Poderes generales 🔳 o de combate 🏴 no requieren acción para su activación), se realiza una acción normal 🕹 **de Inteligencia** 🔵 vs la **Defensa mágica** 🔮 del objetivo (o vs un desafío ✖ igual a 1 más los puntos de poder ☆ requeridos por el conjuro) y, si tiene éxito, el efecto dura la **Duración** (con éxito/con éxito crítico).

Las **clases “Mágicas”** tienen un **Entrenamiento** a Nivel 1 que les baja en 1 la dificultad» a Inteligencia **▲** para usar poderes mágicos **◆**, siempre que lleven su **símbolo**, **tatuaje** o **animal** (el animal familiar **↗** es **controlado** **✿** por el Druida).

Poderes Mágicos:

| Mágicos ▲ | Básico () | Intermedio (☆) | Avanzado (☆☆☆) | Extraordinario (☆☆☆☆☆☆) |
|------------------------|-----------------|------------------------|------------------|-------------------------|
| Ejecución | ✗ | ✗✗ | ✗✗✗ | ✗✗✗✗ |
| Duración | Ver Efecto (d) | Ver Efecto (d) | Ver Efecto (d) | Ver Efecto (d) |
| Daño (hielo, fuego...) | ♥/-//⊕ | ♥/-//✿(3) | ♥♥♥/-//⊕ | ♥♥♥/-//✿(30) |
| Control (Φ○✿) | ✿/-//⊕(Φ○✿) | ✿/-//⊕(Φ○✿) | ✿/-//■(Φ○✿) | ✿/-//■(Φ○✿) |
| Curación | ♡/-//⊕ | ♡/-//✿(30) | ♡♡♡/-//✿(30) | ♡/-//⊕ |
| Transmutación | ♀/-//⊕ | ♀/ID/ /⊕ | ♀/-//■ | ♀/ID/▲ \$ ⊕✿▽//⊕ |
| Viaje | ✖(100 m)/-//↑ | ✖(100 m)/-//■ | ✖(100 km)/-//↑ | ✖(100 km)/-//■ |
| Convocar | Φ/-//⊕(Esbirro) | Φ/-//⊕(Superesbirro) | Φ/-//■(Esbirro) | Φ/-//■(Superesbirro) |
| Psíónico | ●/-//✿(1 kg) | ●(6 turnos/6m in)/-//↑ | ●/-//↑ | ●/-//✿(20) |
| Ilusión | ▲●/-//↑○✿(50) | ▲○◎/-//↑○✿(50) ◎⊕ | ◎y▲/-//✿(100) ◎⊕ | ◎y▲/-//■ |

Daño

Conjuros que causan daño a un objetivo o a varios. Pueden ser de fuego, de hielo, de ácido... de lo que elija el conjurador al seleccionar el poder.

- Básico:
 - Coste en puntos de poder ☆: 0
 - Ejecución: una acción de combate ✗
 - Duración: Instantáneo.
 - Efecto: causa daño a una criatura **⊕** a la que puede ver, que pierde 1 NS **♥**.
- Intermedio
 - Coste en puntos de poder ☆: 1
 - Ejecución: 2 acciones de combate ✗✗
 - Duración: Instantáneo.
 - Efecto: causa daño a todas las criaturas dentro de un área de explosión **✿** de 30 metros de diámetro, que pierden 1 NS **♥**.
- Avanzado
 - Coste en puntos de poder ☆: 3

- Ejecución: 3 acciones de combate ✕✕✕
- Duración: Instantáneo.
- Efecto: causa daño a una criatura \oplus a la que puede ver, que pierde 3 NS ♡ ♡ ♡.
- Extraordinario
 - Coste en puntos de poder \star : 6
 - Ejecución: 4 acciones de combate ✕✕✕✕
 - Duración: Instantáneo.
 - Efecto: causa daño a todas las criaturas dentro de un área de explosión \star de 30 metros de diámetro, que pierden 3 NS ♡ ♡ ♡.

Control

Los conjuros de control pueden afectar a animales $\star\star$ o a criaturas inteligentes \oplus , el hechicero debe decidirlo cuando adquiere el poder.

- Básico:
 - Coste en puntos de poder \star : 0
 - Ejecución: una acción de combate ✕
 - Duración: 1d6 turnos con éxito o 2d6 turnos con éxito crítico.
 - Efecto: Una criatura \oplus que puede ver queda Aturdida \otimes (podrá hacer 1 acción de combate ✕ menos cada turno).
- Intermedio
 - Coste en puntos de poder \star : 1
 - Ejecución: 2 acciones de combate ✕✕
 - Duración: 1 día con éxito o 1d6 días con éxito crítico.
 - Efecto: Una criatura \oplus que puede ver queda Controlada \otimes (obedece a todo y el conjurador puede ver y oír a través de ella).
- Avanzado
 - Coste en puntos de poder \star : 3
 - Ejecución: 3 acciones de combate ✕✕✕
 - Duración: 1d6 turnos con éxito o 2d6 turnos con éxito crítico.

- Efecto: Tantas criaturas  como d6 tenga el conjurador en Inteligencia y que pueda ver quedan Aturdidas  (podrán hacer 1 acción de combate  menos cada turno).
- Extraordinario
 - Coste en puntos de poder : 6
 - Ejecución: 4 acciones de combate 
 - Duración: 1 día con éxito o 1d6 días con éxito crítico.
 - Efecto: Tantas criaturas  como d6 tenga el conjurador en Inteligencia y que pueda ver quedan Controladas  (obedecen a todo y el conjurador puede ver y oír a través de ellas).

Curación

Los conjuros de curación permiten al conjurador curar heridas y estimular, haciendo que el objetivo recupere o gane Niveles de Salud. De forma extraordinaria, un conjurador con el poder curación podría incluso resucitar a alguien muerto.

- Básico:
 - Coste en puntos de poder : 0
 - Ejecución: una acción de combate 
 - Duración: Instantáneo.
 - Efecto: Una criatura  que puede ver o él mismo recupera (o gana) 1 NS .
- Intermedio
 - Coste en puntos de poder : 1
 - Ejecución: 2 acciones de combate 
 - Duración: Instantáneo.
 - Efecto: Recupera (o hace ganar) 1 NS  a todas las criaturas dentro de un área de explosión  de 30 metros de diámetro.
- Avanzado
 - Coste en puntos de poder : 3
 - Ejecución: 3 acciones de combate 

- Duración: Instantáneo.
- Efecto: Recupera (o hace ganar) 3 NS♥♥♥ a todas las criaturas dentro de un área de explosión★ de 30 metros de diámetro.
- Extraordinario
 - Coste en puntos de poder★: 6
 - Ejecución: 4 acciones de combate ✗✗✗✗
 - Duración: Instantáneo.
 - Efecto: Una criatura ♀ muerta resucita♥ con estado de salud Normal.

Transmutación

Los conjuros de transmutación permiten al conjurador cambiar su aspecto imitando el de otra criatura, gastando más poder, pueden mimetizar incluso sus atributos.

- Básico:
 - Coste en puntos de poder★: 0
 - Ejecución: una acción de combate ✗
 - Duración: 1 día con éxito o 1d6 días con éxito crítico.
 - Efecto: Una criatura ♀ que puede ver o él mismo transforma su aspecto ♀ al de otra de su misma categoría de tamaño o menor.
- Intermedio
 - Coste en puntos de poder★: 1
 - Ejecución: 2 acciones de combate ✗✗
 - Duración: 1 día con éxito o 1d6 días con éxito crítico.
 - Efecto: Una criatura ♀ que puede ver o él mismo copia el aspecto ♀ y el atributo Atletismo [F] de otra de su misma categoría de tamaño o menor.
- Avanzado
 - Coste en puntos de poder★: 3
 - Ejecución: 3 acciones de combate ✗✗✗
 - Duración: 1 día con éxito o 1d6 días con éxito crítico.

- Efecto: Un grupo de criaturas  (tantas como d6 en Inteligencia tenga el conjurador) transforman su aspecto  al de otras de su misma categoría de tamaño o menor.
- Extraordinario
 - Coste en puntos de poder : 6
 - Ejecución: 4 acciones de combate 
 - Duración: 1 día con éxito o 1d6 días con éxito crítico.
 - Efecto: Una criatura  que puede ver o él mismo copia el aspecto  y todos los Atributos de otra de su misma categoría de tamaño o menor.

Viaje

Permite teletransportarse instantáneamente a lugares lejanos.

- Básico:
 - Coste en puntos de poder : 0
 - Ejecución: una acción de combate 
 - Duración: Instantáneo.
 - Efecto: Conjuro personal , el propio conjurador se teletransporta  instantáneamente hasta 100 metros de distancia (el conjurador debe ver o conocer el destino).
- Intermedio
 - Coste en puntos de poder : 1
 - Ejecución: 2 acciones de combate 
 - Duración: Instantáneo.
 - Efecto: Un grupo de criaturas  (tantas como d6 en Inteligencia tenga el conjurador) y el propio conjurador  se teletransportan  instantáneamente hasta 100 metros de distancia (el conjurador debe ver o conocer el destino).
- Avanzado
 - Coste en puntos de poder : 3
 - Ejecución: 3 acciones de combate 
 - Duración: Instantáneo.

- Efecto: Conjuro personal  , el propio conjurador se teletransporta  instantáneamente hasta 100 kilómetros de distancia (el conjurador debe conocer el destino).
- Extraordinario
 - Coste en puntos de poder : 6
 - Ejecución: 4 acciones de combate 
 - Duración: Instantáneo.
 - Efecto: Un grupo de criaturas  (tantas como d6 en Inteligencia tenga el conjurador) y el propio conjurador  se teletransportan  instantáneamente hasta 100 kilómetros de distancia (el conjurador debe conocer el destino).

Convocar

Este poder mágico permite a su usuario convocar  criaturas, que aparecen listas para cumplir sus órdenes.

- Básico:
 - Coste en puntos de poder : 0
 - Ejecución: una acción de combate 
 - Duración: 6 turnos con éxito o 6 minutos con éxito crítico.
 - Efecto: Convoca a una criatura de categoría Esbirro y la controla.
- Intermedio
 - Coste en puntos de poder : 1
 - Ejecución: 2 acciones de combate 
 - Duración: 6 turnos con éxito o 6 minutos con éxito crítico.
 - Efecto: Convoca a una criatura de categoría Superesbirro y la controla.
- Avanzado
 - Coste en puntos de poder : 3
 - Ejecución: 3 acciones de combate 

- Duración: 6 turnos con éxito o 6 minutos con éxito crítico.
- Efecto: Convoca a un grupo de criaturas  (tantas como d6 en Inteligencia tenga el conjurador) de categoría Esbirro y las controla.
- Extraordinario
 - Coste en puntos de poder : 6
 - Ejecución: 4 acciones de combate 
 - Duración: 6 turnos con éxito o 6 minutos con éxito crítico.
 - Efecto: Convoca a un grupo de criaturas  (tantas como d6 en Inteligencia tenga el conjurador) de categoría Superesbirro y las controla.

Psiónico

Una energía o fuerza que controla con la mente le permite mover objetos y hacer otras proezas que desafían a la física.

- Básico:
 - Coste en puntos de poder : 0
 - Ejecución: una acción de combate 
 - Duración: Instantáneo.
 - Efecto: Mueve  un objeto  de hasta 1 kg que no esté sujeto, puede lanzarlo contra un rival mediante una acción normal  de Inteligencia  contra la Defensa de Combate  del rival (si es de una clase mágica baja en 1 la dificultad de la acción, como para cualquier otra acción de usar poder mágico).
- Intermedio
 - Coste en puntos de poder : 1
 - Ejecución: 2 acciones de combate 
 - Duración: 6 turnos con éxito o 6 minutos con éxito crítico.
 - Efecto: Personal . Gana un +1  a su Defensa de Combate .

- Avanzado
 - Coste en puntos de poder☆: 3
 - Ejecución: 3 acciones de combate ✗ ✗ ✗
 - Duración: 6 turnos con éxito o 6 minutos con éxito crítico.
 - Efecto: Personal 🚶. Puede volar 🛂 a la misma velocidad que se mueve a pie.
- Extraordinario
 - Coste en puntos de poder☆: 6
 - Ejecución: 4 acciones de combate ✗ ✗ ✗ ✗
 - Duración: 6 turnos con éxito o 6 minutos con éxito crítico.
 - Efecto: Todos los que se encuentren en un área✿ de 20 metros de diámetro alrededor del conjurador ganan un +1 a su Defensa de Combate 🛡.

Ilusión

Puede crear imágenes y sonidos ilusorios con los que engañara otros.

- Básico:
 - Coste en puntos de poder☆: 0
 - Ejecución: una acción de combate ✗
 - Duración: a) 6 turnos con éxito o 6 minutos con éxito crítico. b) Instantáneo.
 - Efecto: a) Personal 🚶. Cualquier sonido que el conjurador produzca queda silenciado 🎤 a oídos de los demás. b) Genera sonidos ilusorios 🎧 dentro de un área✿ de 50 metros de diámetro.
- Intermedio
 - Coste en puntos de poder☆: 1
 - Ejecución: 2 acciones de combate ✗ ✗
 - Duración: a) 6 turnos con éxito o 6 minutos con éxito crítico. b y c) 1 día con éxito o 1 semana con éxito crítico.
 - Efecto: a) Personal 🚶. Se hace invisible (obtiene dos puntos extra ⑥ ⑥ en cualquier acción de sigilo). b) Crea

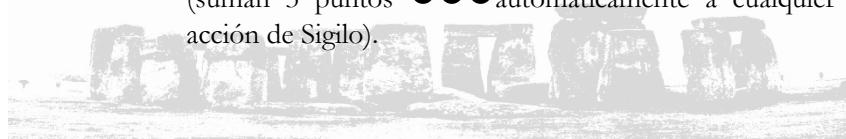
una imagen ilusoria fija en un área de 50 metros de diámetro. c) Crea una imagen animada de una criatura. b y c) Para distinguir si es real, cualquier criatura que observe la ilusión sin interactuar debe tener éxito una acción enfrentada de Percepción vs Inteligencia del mago (que, si es de una clase mágica, añade el -1 a la dificultad por su entrenamiento).

- Avanzado

- Coste en puntos de poder : 3
- Ejecución: 3 acciones de combate
- Duración: 6 turnos con éxito o 6 minutos con éxito crítico.
- Efecto: a) Crea una imagen ilusoria fija con sonidos en un área de 100 metros de diámetro. b) Crea una imagen animada de una criatura capaz de producir sonidos o hablar . a y b) Para distinguir si es real, cualquier criatura que observe la ilusión, aunque no interactúe con ella, debe tener éxito una acción enfrentada de Percepción vs Inteligencia del mago (que, si es de una clase mágica añade el -1 a la dificultad por su entrenamiento).

- Extraordinario

- Coste en puntos de poder : 6
- Ejecución: 4 acciones de combate
- Duración: 6 turnos con éxito o 6 minutos con éxito crítico.
- Efecto: Un grupo de criaturas (tantas como d6 en Inteligencia tenga el conjurador) y el propio conjurador se hacen invisibles y no producen sonido alguno (suman 3 puntos 6 6 automáticamente a cualquier acción de Sigilo).



Poderes Generales

| Generales | Básico (*) | Intermedio (☆) | Avanzado (☆☆☆) | Extraordinario (☆☆☆☆☆☆) |
|-------------|--|----------------------------|----------------------------|-------------------------|
| Ejecución | Siempre activo | » | »» | XX |
| Duración | Siempre activo | 1 turno (10 seg) | 6 turnos (1 min) | 6 turnos (1 min) |
| Salvaje | • / // ♀ (entorno salvaje) | • / // ♀ (e. salvaje) | • / // ♀ (e. salvaje) | |
| Urbano | • / // ♀ (e. urbano) | • / // ♀ (e. urbano) | • / // ♀ (e. urbano) | |
| Subterráneo | • / // ♀ (e. subterráneo) | • / // ♀ (e. subterráneo) | • / // ♀ (e. subterráneo) | |
| Acuático | • / // ♀ (e. acuático) | • / // ♀ (e. acuático) | • / // ♀ (e. acuático) | |
| Presencia | • / // ♀ | • / // ♀ | • / // ♀ | • / / / / (aliados) |
| Ladrón | • / (trampas y puertas secretas) // ♀ | • / / // ♀ | • / / // ♀ | |
| Explorador | • / // ♀ | • / / // ♀ | • / / // ♀ | |

Salvaje

Acostumbrado a vivir con las estrellas como único techo, el poder de los que se desenvuelven con soltura más allá de las murallas de las ciudades.

- Básico:
 - Coste en puntos de poder☆: 0
 - Ejecución: Siempre activo.
 - Duración: Siempre activo.
 - Efecto: Personal ♀. Tiene, ya antes de tirar, un punto gratuito ⑥ en cualquier acción de Recursos para conseguir favores, equipo, comida o agua en un entorno salvaje.
- Intermedio
 - Coste en puntos de poder☆: 1
 - Ejecución: 1 acción rápida ».
 - Duración: 1 turno (10 seg).
 - Efecto: Personal ♀. Tiene, ya antes de tirar, un punto gratuito ⑥ en cualquier acción de Percepción en un entorno salvaje.
- Avanzado
 - Coste en puntos de poder☆: 3
 - Ejecución: 2 acciones rápidas »».
 - Duración: 6 turnos (1 min).

- Efecto: Personal . Tiene, ya antes de tirar, un punto gratuito en cualquier acción de Atletismo en un entorno salvaje.

Urbano

Nacido en la ciudad, sabe moverse por sus callejones como nadie.

- Básico:
 - Coste en puntos de poder : 0
 - Ejecución: Siempre activo.
 - Duración: Siempre activo.
 - Efecto: Personal . Tiene, ya antes de tirar, un punto gratuito en cualquier acción de Recursos para conseguir favores, equipo, comida o agua en un entorno urbano.
- Intermedio
 - Coste en puntos de poder : 1
 - Ejecución: 1 acción rápida .
 - Duración: 1 turno (10 seg).
 - Efecto: Personal . Tiene, ya antes de tirar, un punto gratuito en cualquier acción de Percepción en un entorno urbano.
- Avanzado
 - Coste en puntos de poder : 3
 - Ejecución: 2 acciones rápidas .
 - Duración: 6 turnos (1 min).
 - Efecto: Personal . Tiene, ya antes de tirar, un punto gratuito en cualquier acción de Atletismo en un entorno urbano.

Subterráneo

Las entrañas de la tierra son su hogar, conoce las rocas, la tierra y las raíces y sabe todo lo necesario para sobrevivir allí.

- Básico:
 - Coste en puntos de poder : 0
 - Ejecución: Siempre activo.

- Duración: Siempre activo.
- Efecto: Personal . Tiene, ya antes de tirar, un punto gratuito en cualquier acción de Recursos para conseguir favores, equipo, comida o agua en un entorno subterráneo.
- Intermedio
 - Coste en puntos de poder : 1
 - Ejecución: 1 acción rápida .
 - Duración: 1 turno (10 seg).
 - Efecto: Personal . Tiene, ya antes de tirar, un punto gratuito en cualquier acción de Percepción en un entorno subterráneo.
- Avanzado
 - Coste en puntos de poder : 3
 - Ejecución: 2 acciones rápidas .
 - Duración: 6 turnos (1 min).
 - Efecto: Personal . Tiene, ya antes de tirar, un punto gratuito en cualquier acción de Atletismo en un entorno subterráneo.

Acuático

Siempre ha vivido en el agua, o rodeado de ella, en pantanos, marismas, barcos...

- Básico:
 - Coste en puntos de poder : 0
 - Ejecución: Siempre activo.
 - Duración: Siempre activo.
 - Efecto: Personal . Tiene, ya antes de tirar, un punto gratuito en cualquier acción de Recursos para conseguir favores, equipo, comida o agua en un entorno acuático.
- Intermedio
 - Coste en puntos de poder : 1
 - Ejecución: 1 acción rápida .

- Duración: 1 turno (10 seg).
- Efecto: Personal . Tiene, ya antes de tirar, un punto gratuito **6** en cualquier acción de Percepción en un entorno acuático.
- Avanzado
 - Coste en puntos de poder : 3
 - Ejecución: 2 acciones rápidas .
 - Duración: 6 turnos (1 min).
 - Efecto: Personal . Tiene, ya antes de tirar, un punto gratuito **6** en cualquier acción de Atletismo en un entorno acuático.

Presencia

Tu sola presencia impone respeto en los demás, de quienes eres capaz de sacar lo mejor y lo peor.

- Básico:
 - Coste en puntos de poder : 0
 - Ejecución: Siempre activo.
 - Duración: Siempre activo.
 - Efecto: Personal . Lanza 4d6 extra en todas las acciones de Carisma y Recursos .
- Intermedio
 - Coste en puntos de poder : 1
 - Ejecución: 1 acción rápida .
 - Duración: 1 turno (10 seg).
 - Efecto: Personal . Tiene, ya antes de tirar, un punto gratuito **6** en cualquier acción de Carisma .
- Avanzado
 - Coste en puntos de poder : 3
 - Ejecución: 2 acciones rápidas .
 - Duración: 6 turnos (1 min).
 - Efecto: Otorga a un aliado un punto extra **6** para cualquier acción, de cualquier atributo , que intente hacer mientras dure el efecto.

- Extraordinario
 - Coste en puntos de poder☆: 6
 - Ejecución: 2 acciones de Combate ✗✗.
 - Duración: 6 turnos (1 min).
 - Efecto: Otorga a un grupo de aliados **+++** (tantos como d6 en Inteligencia▲ tenga el usuario del Poder) un punto extra **6** para cualquier acción, de cualquier atributo@, que intente hacer mientras dure el efecto.

Ladrón

Tiene un don para colarse dónde nadie le ha invitado y para llevarse lo que no es suyo.

- Básico:
 - Coste en puntos de poder☆: 0
 - Ejecución: Siempre activo.
 - Duración: Siempre activo.
 - Efecto: Personal **1**. Tiene, ya antes de tirar, un punto gratuito **6** en cualquier acción de Percepción◊ para encontrar trampas o puertas secretas.
- Intermedio
 - Coste en puntos de poder☆: 1
 - Ejecución: 1 acción rápida ►.
 - Duración: 1 turno (10 seg).
 - Efecto: Personal **1**. Lanza 4d6 extra **■** y contra una dificultad 1 punto más baja »» en una acción de Pericia◆.
- Avanzado
 - Coste en puntos de poder☆: 3
 - Ejecución: 2 acciones rápidas ►►.
 - Duración: 6 turnos (1 min).
 - Efecto: Personal **1**. Lanza 4d6 extra **■** y contra una dificultad 1 punto más baja »» en cualquier acción de Atletismo□, Pericia◆ o Percepción◊ mientras dure el efecto.

Explorador

Su especialidad es rastrear, reconocer el terreno y encontrar caminos.

- Básico:
 - Coste en puntos de poder☆: 0
 - Ejecución: Siempre activo.
 - Duración: Siempre activo.
 - Efecto: Personal . Lanza 4d6 extra en cualquier acción de Atletismo o Percepción .
- Intermedio
 - Coste en puntos de poder☆: 1
 - Ejecución: 1 acción rápida .
 - Duración: 1 turno (10 seg).
 - Efecto: Personal . Lanza 4d6 extra y contra una dificultad 1 punto más baja en una acción de Percepción .
- Avanzado
 - Coste en puntos de poder☆: 3
 - Ejecución: 2 acciones rápidas .
 - Duración: 6 turnos (1 min).
 - Efecto: Personal . Lanza 4d6 extra y contra una dificultad 1 punto más baja en cualquier acción de Atletismo , Pericia o Percepción mientras dure el efecto.

Poderes de Combate

| De combate | | Básico (-) | Intermedio () | Avanzado () | Avanzado () | Extraordinario () |
|------------|--|-------------------|-------------------------|--------------------------|-------------------------------------|-------------------|
| Ejecución | Siempre activo | • | • | • | • | |
| Duración | Siempre activo | 6 turnos (1 min) | 6 turnos (1 min) | ✗ | 1 turno (10 seg) | |
| Pícaro | ✗ / con en lugar de /-/ | - | Ignora un por turno/-/ | Puede a en combate/-/ | ✗ con 1 impacto a (Sorprendido)/-/ | |
| Protector | Recibe un ataque dirigido a aliado adyacente/-/ | -/ | es en lugar de /-/ | /-/ (aliados) | - | |
| Lanza | Aumenta (15/6)/-/ | - | Hace por turno/-/ | Hace el doble de daño/-/ | ✗, suma los puntos de todos sus /-/ | |
| Muro | como "la que se aleja más de su /-/ | Aumenta (6/3)/-/ | Hace por turno/-/ | - | - | |

Pícaro

Escurridizo como una anguila, se mueve y lucha con precisión quirúrgica. Quizá no tenga muchas oportunidades de herir, pero, si lo hace, es letal.

- Básico:
 - Coste en puntos de poder☆: 0
 - Ejecución: Siempre activo.
 - Duración: Siempre activo.
 - Efecto: Personal ♂. Puede utilizar Pericia  en lugar de Atletismo  para atacar en combate con armas CC .
- Avanzado
 - Coste en puntos de poder☆: 3
 - Ejecución: 1 acción gratuita .
 - Duración: 6 turnos (1 min).
 - Efecto: Personal ♂. Ignora 1 ataque rápido  (por alejarte de un enemigo con el poder “Muro”) cada turno.
- Avanzado
 - Coste en puntos de poder☆: 3
 - Ejecución: 1 acción gratuita .
 - Duración: 1 acción de Combate .
 - Efecto: Personal ♂. Con una finta prodigiosa, puede sorprender ? a un enemigo  en combate, aunque este le esté viendo.
- Extraordinario
 - Coste en puntos de poder☆: 6
 - Ejecución: 1 acción gratuita .
 - Duración: 1 turno (10 seg)
 - Efecto: Personal ♂. Asesino. Con un único impacto, mata  a un enemigo sorprendido ?.

Protector

Sus habilidades de combate están centradas en proteger a los demás.

- Básico:
 - Coste en puntos de poder☆: 0
 - Ejecución: Siempre activo.

- Duración: Siempre activo.
 - Efecto: Personal  . Confía en su defensa de combate y se interpone para recibir un ataque destinado a un aliado  adyacente.
- Intermedio
 - Coste en puntos de poder  : 1
 - Ejecución: 1 acción gratuita  .
 - Duración: 6 turnos (1 min).
 - Efecto: Personal  . Gana un +1  a su defensa de combate  mientras dure el efecto.
- Avanzado
 - Coste en puntos de poder  : 3
 - Ejecución: 1 acción gratuita  .
 - Duración: 6 turnos (1 min).
 - Efecto: Personal  . La acción Defender  es una acción rápida  en lugar de una acción de combate  mientras dure el efecto.
- Avanzado
 - Coste en puntos de poder  : 3
 - Ejecución: 1 acción gratuita  .
 - Duración: 1 acción de Combate  .
 - Efecto: Organiza a sus compañeros y aumenta en +2  la defensa de combate  de tantos aliados  como d6 tenga el usuario del poder en inteligencia  .

Lanza

Rápido y mortal, siempre en la primera línea de combate, tratando de cobrarse el mayor número de bajas entre sus enemigos.

- Básico:
 - Coste en puntos de poder  : 0
 - Ejecución: Siempre activo.
 - Duración: Siempre activo.

- Efecto: Personal . Muy veloz, su movimiento en combate es de 15 metros (6 m en terreno difícil, trepando, nadando o reptando), Mover (15/6).
- Avanzado
 - Coste en puntos de poder : 3
 - Ejecución: 1 acción gratuita .
 - Duración: 6 turnos (1 min).
 - Efecto: Personal . Mientras dure el efecto, puede hacer 3 acciones de combate por turno, en lugar de las 2 que pueden hacer los demás.
- Avanzado
 - Coste en puntos de poder : 3
 - Ejecución: 1 acción gratuita .
 - Duración: 1 acción de Combate .
 - Efecto: Personal . El daño que causa con un ataque se multiplica por 2.
- Extraordinario
 - Coste en puntos de poder : 6
 - Ejecución: 1 acción gratuita .
 - Duración: 1 turno (10 seg)
 - Efecto: Personal . Puede sumar todos los puntos obtenidos en todos sus ataques CC de un mismo turno para hacer un único ataque CC mucho más letal y capaz de atravesar las defensas de Combate más poderosas.

Muro

Escurridizo como una anguila, se mueve y lucha con precisión quirúrgica. Quizá no tenga muchas oportunidades de herir, pero, si lo hace, es letal.

- Básico:
 - Coste en puntos de poder : 0
 - Ejecución: Siempre activo.
 - Duración: Siempre activo.
 - Efecto: Personal . Como reacción (fuera de su turno y siempre que le queden acciones rápidas sin gastar)

puede hacer un ataque rápido ⚡ (como acción rápida ➤) a cualquier enemigo ☽ que se aleje más allá de su paso ↘

- Intermedio
 - Coste en puntos de poder ☆: 1
 - Ejecución: 1 acción gratuita ★.
 - Duración: 6 turnos (1 min).
 - Efecto: Personal 🚶. Mientras dure el efecto, aumenta su paso ↘ a 6 metros (3 m en terreno difícil, nadando, trepando o reptando) Paso ↘ (6/3).
- Avanzado
 - Coste en puntos de poder ☆: 3
 - Ejecución: 1 acción gratuita ★.
 - Duración: 6 turnos (1 min).
 - Efecto: Personal 🚶. Mientras dure el efecto, tiene 4 acciones rápidas ➤➤➤➤ por turno.

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 acción normal 🎲 de Recursos 💰, 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 Recursos 💰. Se consiguen al crear al personaje, como pago o en tesoros.

Coste:

El desafío ✖ de esta acción de Recursos 💰 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, disponer de una herramienta o vehículo baja la dificultad ☽ de cualquier acción para la que sea útil en 1 »».

Armas:

Las armas normales, **además de** bajar en 1 la dificultad» de la acción de combate (como cualquier otra herramienta) tienen otros bonificadores en función del tipo que sean:

- Armas **ligeras**: dan +4d6 \blacklozenge al ataque (CC \times o distancia \star) (Coste base 2)
- Armas **pesadas**: dan +1 punto extra \bullet al ataque (CC \times o distancia \star) (Coste base 2)

Armaduras:

- **Ligeras**: +1 \blacklozenge a Defensa de Combate \blacklozenge / Sin penalizador. (Coste base 2)
- **Pesadas**: +3 \blacklozenge a Defensa de Combate \blacklozenge / -2d6 Atletismo \blacklozenge . (Coste base 4)

Equipo \blacklozenge Mágico o de gran calidad:

El equipo mágico puede añadir 4d6 \blacklozenge extra a las acciones en las que se utilice, o bajar 1 punto más la dificultad» del atributo (solamente se puede llegar hasta -2 a la dificultad, el -1 normal y otro -1 por calidad o magia).

Por cada +4d6 \blacklozenge extra que da el equipo, se multiplica el Coste x2. Bajar en 1 la dificultad» una vez más (solo se puede hacer una vez) multiplica el coste x10.

Armaduras

Algunas armaduras, **mágicas** o especialmente bien hechas, no tienen penalizadores (Coste x4) o añaden más Defensa de Combate \blacklozenge a su portador (Coste x3).

Pociones

Una poción puede replicar un **poder mágico** \blacklozenge (generalmente de curación) y su Coste es 2 veces uno más los puntos de poder \star que requiere el poder para ser utilizado, 2x(puntos de poder \star +1).

Recurso Cinematográfico (Puntos RC \blacklozenge)

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...

Recuperación y muerte:

Los NS se recuperan mediante curación mágica, pociónes o **descansando** el tiempo (que depende de cuantos NS falten) indicado en la tabla de estados y niveles de Salud, que se muestra en la sección salud y en la ficha de personaje.

Tiradas de muerte: Un Héroe Incapacitado debe hacer una acción normal **氅** de Atletismo **☒** vs un desafío **☒** igual a los NS que ha perdido cada hora o pierde 1 NS más.

- Con un **éxito** deja de perder NS con un **éxito crítico** recupera 1 NS.

Los puntos de poder **☆** se recuperan a un ritmo de **1 cada hora**.

Los puntos de Recurso cinematográfico **📽** se recuperan en cada sesión o como premio por una acción memorable.



Guía del Forjador de Juego

Creación de un Antagonista:

Por supuesto, si tienes tiempo y presupuesto, puedes fichar a algún buen actor en horas bajas y crear tu antagonista como a cualquier otro héroe, pero en general, y para facilitar la labor del director de juego (DJ), los antagonistas estarán definidos de una forma mucho más sencilla (prácticamente improvisable).

En primer lugar, vamos a separar a los Antagonistas en **4 categorías** (Esbirros/Superesbirros/Subjefes/Jefes) (E/SE/SJ/J), en función de la amenaza que supongan. Cada categoría tiene unas características de base (plantilla base) que luego se podrán modificar con características especiales.

Plantilla Base de los Antagonistas:

Estas puntuaciones base **se pueden utilizar para cualquier antagonista humanoide** sin características especiales.

De base, **un Antagonista tiene un Atributo principal** ➔ (en el que es bueno y depende de la clase) y un **Atributo Secundario** ➕ (todos los demás, que son idénticos). Cada uno tiene sus dados de 6 caras (**d6**) y su dificultad ☀ como los atributos de los Héroes, pero en función de su categoría.

También, tiene una **Salud**, que es el número de niveles de salud ❤ que puede perder antes de estar incapacitado (muerto si pierde el doble), una **Defensa de Combate** ♡, una **Defensa mágica** ♦ (mayor si es resistente a la magia, RM, como los enanos) y un **Ataque** (⚔ / ⚔ y ⚔) (Cuerpo a cuerpo / a Distancia y Agarrón).

En estas puntuaciones base ya va incluido que el antagonista esté

| Clase | |
|------------|----------------|
| Explorador | ❖ Percepción |
| Guerrero | ❖ Atletismo |
| Ladrón | ❖ Pericia |
| Noble | ❖ Recursos |
| Clérigo | ▲ Inteligencia |
| Druída | ▲ Inteligencia |
| Mago | ▲ Inteligencia |
| Bardo | ☺ Carisma |
| Paladín | ❖ Atletismo |

armado (Arma, Garras...) y lleve protección (Armadura, piel gruesa...) acorde a su categoría.

| | <i>Esbirro</i> | <i>Superesbirro</i> | <i>Subjefe</i> | <i>Jefe</i> |
|--------------|----------------|---------------------|----------------|-------------|
| ⚡(d6/◎) | (8d6/5) | (10d6/5) | (10d6/4) | (12d6/4) |
| ❖(d6/◎) | (5d6/6) | (6d6/5) | (6d6/5) | (8d6/5) |
| ✗ / ✗ y ✗ | (8d6/4) | (10d6/4) | (10d6/3) | (12d6/3) |
| 🛡 | 2 | 3 | 5 | 6 |
| diamond(RM) | 1(3) | 1(3) | 1(3) | 2(6) |
| <i>Salud</i> | ♥ | ♥ ♥ | ♥ ♥ ♥ | ♥ ♥ ♥ ♥ |

Tamaño

| Tamaño | ⬆(G/P) | ⬇(G/P) | Impacto | I. crítico | 🛡 |
|-----------------|---------|--------|---------|------------|----|
| <i>Diminuto</i> | (1/1) | (0/0) | - | - | +2 |
| <i>Pequeño</i> | (3/1) | (1/0) | - | ♥ | +1 |
| <i>Mediano</i> | (9/3) | (3/1) | ♥ | ♥ ♥ | 0 |
| <i>Grande</i> | (15/6) | (6/1) | ♥ | ♥ ♥ ♥ | -1 |
| <i>Enorme</i> | (30/12) | (9/3) | ♥ ♥ | ♥ ♥ ♥ | +1 |
| <i>Gigante</i> | (60/24) | (18/6) | ♥ ♥ ♥ | ♥ ♥ ♥ ♥ | +2 |

El **daño** (-1NS = ♥) que pueden hacer con un **impacto** (o con un **impacto crítico**) (sea cual sea el tipo de ataque), el movimiento ⬆(G/P) y el paso ⬇(G/P) (en ambos se muestran: m a pie / m en terreno difícil, nadando, trepando o reptando) dependen de la categoría de tamaño (los humanos son medianos). La Defensa de Combate ♡ también se ve **modificada** por el tamaño.

En cualquier **Acción de agarrón** ✗, el atacante suma a su puntuación la **diferencia de tamaño**. (grande sumaría 1 para agarrar a un mediano y 2 contra un pequeño)

Características especiales C.E.

Los Antagonistas no tienen poderes de Base, para no complicar las cosas al FJ, pero podrían tener alguna **característica especial**.

Una C.E. **Acumulable** se puede coger varias veces y sus efectos se apilan.

Acuático:

(No confundir con el poder general para los héroes) La criatura vive en el agua y precisa de ella para sobrevivir. Su Movimiento **⬆** (G) y Paso **➡** (G) se aplica en el agua y el (P) cuando camina por tierra. No sufre las consecuencias de la condición en el Agua.

Aliento mortal:

Puede ser fuego, hielo, veneno, ácido, lo que mejor encaje. Permite un **ataque de área**, que es un ataque a distancia **↗** vs Defensa de Combate **🛡** de todos los que se encuentren en un área del movimiento **⬆** (P) (de la criatura que usa el aliento) de diámetro, a una distancia máxima de su movimiento **⬆** (G). El daño es el que corresponde al impacto de su categoría de tamaño. Una vez empleado no se puede volver a usar hasta que no pasen 1d6 turnos. (Utilizarlo ocupa todo el turno)

Ataque rápido:

(Igual que en el poder “Muro” de los héroes) Permite atacar como acción rápida **▶** a quien se aleje más del paso **➡** de la criatura. Es una **Reacción** **▶**, puede hacerse fuera de turno, siempre que le queden acciones rápidas **▶**. (Acumulable, por cada vez que se coge puede hacer un Ataque rápido por turno)

Bestia:

No utiliza armas, +1 a la dificultad **⌚** en sus ataques CC **✗**. (En depredadores suele ir combinado con Garras y Mordisco, para compensar)

Brujería/Transmutación:

Una vez al día, se puede transformar en una **bestia depredadora** de su misma categoría, si la bestia queda incapacitada, la criatura recupera su forma original con un nivel de salud **❤** menos.

Caminar por las paredes:

Puede caminar por paredes y techos como si fuera por el suelo. -1 a la dificultad **»»** en pruebas de **Sigilo**.

Debilidad:

Un **material** (plata, hierro...), un **objeto** (estaca, cruz...), una **localización** (La cabeza, el corazón) o una **condición** (el día, la noche...) causan a la criatura **daño**, **daño extra** o **molestias** en forma de penalizadores. Queda a juicio del FJ establecer como afecta una debilidad a su criatura.

Deseo:

Puede conceder un Deseo, solo uno por persona, cualquier Deseo, siempre que no cause daño a nadie.

Deseo limitado:

Puede conceder un Deseo, solo uno por persona, cualquier Deseo, siempre que no cause daño a nadie. El cumplimiento del Deseo desatará a su vez consecuencias no deseadas para el beneficiario. Las consecuencias las decide el FJ.

Duro:

Ignora el daño de cada impacto recibido, salvo que se haga con un arma mágica o de un material determinado (Plata, Hierro, Bronce, Fuego...)

- La criatura debe tener una **Debilidad**.

Enjambre:

Criaturas diminutas que por sí solas no causan daño, si pueden ser letales y muy molestas cuando actúan como un enjambre. (Usan estadísticas de Esbirro)

- +1 a la dificultad  de las acciones de Percepción  dentro de un enjambre por cada 400 criaturas (solo voladoras).
- El ataque CC  de 100 criaturas causa el daño de una criatura pequeña, cada vez que doble el número, aumenta una categoría de tamaño más (*200, mediano; 400, grande...*).
- No tienen Defensa de Combate  ni niveles de salud  pero un ataque de área  que cause algún daño las destruye.
- Portar fuego (una antorcha) da 2 puntos de Defensa de Combate  contra ataque de un enjambre.

Fantasmal:

Es intangible, no puede interactuar físicamente con el mundo físico, pero solo se le puede dañar con un arma mágica o de Hierro.

Garras o Mordisco:

Lucha sin armas como con Armas, a todos los efectos. -1 a la dificultad» en Ataques CC ✗ (Compensa la característica Bestia)

Invisible:

Puede hacerse invisible o translúcido. -1 a la dificultad» en acciones de **Sigilo**.

Lento:

Solo puede realizar una acción de combate ✗ por turno, su movimiento ⚡ y su paso ↘ son los de una categoría de tamaño menor. (Acumulable)

Nigromancia:

Puede reanimar y controlar a los muertos (tratar como esqueletos). En un turno (completo, sin hacer otra acción) puede reanimar hasta 2d6 esbirros, 1d6 superesbirros o 1 subjefe. Para reanimar a un esqueleto jefe necesita 3 turnos.

Magia de Combate:

Puede atacar mágicamente (fuego, hielo, luz, fuerza...) causando daño. Como acción de combate ✗, debe efectuar una acción normal ♣ de inteligencia ▲ (normalmente será el atributo principal ➤) vs la Defensa mágica ♦ de un objetivo, causándole el daño correspondiente a un impacto/i. crítico para su categoría de tamaño.

Mimético:

Puede adoptar la forma y Atributos de cualquier objeto o ser vivo. Añade 3 puntos automáticos ⑥ ⑥ ⑥ en cualquier acción enfrentada ✗ para evitar ser identificado.

Muerte explosiva:

Al quedar incapacitado, explota. Causa su daño de impacto a todos los que, en un área de radio su Paso ↘ (G), no superen una acción normal ♣ de Atletismo 🔍 contra un desafío ✗ 1.

Olfato de sabueso:

La criatura es capaz de percibir los olores a gran distancia. 1 punto automático ⑥ en cualquier acción de Percepción ♦.

Oscuridad:

Crea un área de oscuridad total con forma de esfera de su movimiento **⬆** (P) de diámetro, a una distancia máxima de su movimiento **⬆** (G). (Ver condición ambiental Oscuridad)

Piel acorazada:

Piel escamosa o muy dura, da +1 a la Defensa de combate **█** por cada vez que se coja la característica. (Acumulable)

Posesión:

Puede poseer a un Humano y controlarlo. (lo puede intentar cada 1d6 turnos) (es una acción de combate **X**)

- Acción enfrentada **↗** de Carisma **☺** de la criatura contra Inteligencia **▲** del Objeto. **Por cada punto de diferencia, un turno de posesión.**
 - Al finalizar el tiempo de posesión, se puede intentar de nuevo.
- Herir al poseído con **Hierro** hace que el huésped abandone el cuerpo.

Rápido:

Mueve muy rápido, puede hacer una acción de combate **X** extra en cada turno y su movimiento **⬆** y paso **↳** son los de una categoría de tamaño mayor. (Acumulable)

Regeneración:

Sus heridas se cierran por sí solas. Recupera un nivel de salud **♡** cada turno, salvo que haya sido herido con Plata o esté Incapacitado, que necesitará 1 minuto. (Acumulable, solo el número de NS **♡** que regenera)

Resistente a la Magia (RM):

Es particularmente inmune a los efectos de los conjuros. Tiene 2 puntos extra a su Defensa mágica **◊**, pero intentará resistir cualquier conjuro, incluso los de efectos positivos, como la curación. (Acumulable)

Robamentos:

Cada 1d6 turnos (y con una acción de turno completo) puede intentar controlar mentalmente a un objetivo con una acción enfrentada **↗** de

inteligencia **▲** (sumando 1 punto automáticamente) vs **▲** del objetivo (sumando su Defensa Mágica **◆**). (el punto automático del robar es Acumulable, coger la característica más de una vez hace que tenga más puntos extra.)

Sigiloso:

Es una criatura capaz de moverse muy silenciosamente. Suma un punto automáticamente **6** a cualquier acción de Sigilo.

Telequinesis:

Puede mover objetos con la mente e, incluso, lanzarlos contra sus enemigos, como un Arma a distancia. (Como ataque, es una acción de combate ~~✗~~: Acción normal **■** de Inteligencia **▲** vs Defensa de Combate **◆** Rival)

Venoso:

Cuando consigue causar daño, su rival queda envenenado.

Una criatura envenenada:

- No recuperará niveles de salud **♥** hasta recibir un antídoto o ser curado con magia o pociones.
- **Pierde 1 NS ♥ cada hora** hasta que recupere alguno **♥**, momento en el que empezará a recuperarse normalmente.

Visión en la Oscuridad:

Puede ver en la oscuridad a una distancia de su movimiento **⬆ (G)** y no sufre las consecuencias de la condición Oscuridad.

Visión Térmica:

Ves en el espectro infrarrojo hasta una distancia de su movimiento **⬆ (G)** y no sufre las consecuencias de la condición oscuridad en combate contra criaturas de sangre caliente.

Volador:

Puede Volar a la velocidad de su Movimiento **⬆ (G)**.

Bestiario

El presupuesto es un poco ajustado, pero con unos trozos de gomaespuma, cuerdas, espráis de pintura y algunos disfraces de la tienda de carnaval hemos hecho unos apaños que seguro que dan el pego (el truco es poner

poca luz y usar mucho humo). Aquí se recopilan algunas de las criaturas más habituales en las historias de fantasía, espada y brujería. Las estadísticas de todos ellos se muestran más o menos así:

Atributo principal (d6/x) // Resto de Atributos (d6/x)

Ataque CC /a distancia /agarrón (d6/x) // daño (con impacto/ con impacto crítico)

Defensa de Combate // Defensa Mágica

(G/P) // (G/P)

Salud

(detalles de C.E. común o C.E. extra)

Humanoides:

Se usa la **Plantilla base de Antagonistas para la categoría de criatura elegida** y, generalmente, la de criaturas medianas [Movimiento (9/3)//Paso (3/1) //daño (-1NS /-2NS)].

Añadiendo algunas características especiales y/o cambios de tamaño, se pueden crear:

Orcos y otros trasgoideos:

Olfato de sabueso [1 punto automático 6 en acciones de Percepción] / Visión en la oscuridad.

Hombres serpiente:

Muerte explosiva / Sigiloso [1 punto automático 6 en acciones de Sigilo].

Hombres gato:

Garras o Mordisco / Rápido [Movimiento (15/6)// Paso (6/1) y 3 acciones de combate por turno].

Hombres pájaro:

Volador.

Esqueletos:

Duro (Debilidad, Hierro).

Hechiceros:

Brujería y/o Nigromancia y/o Magia de Combate y/o Robamentos.

Ogres:

Grande [Movimiento **1** (15/6) // Paso **L** (6/1) // Defensa de Combate **🛡** lo correspondiente a la categoría - 1 // daño (-1NS **♥** / -3NS **♥♥♥**)].

Trolls:

Enorme [Movimiento **1** (30/12) // Paso **L** (9/3) // Defensa de Combate **🛡** lo correspondiente a la categoría + 1 // daño (-2NS **♥♥** / -3NS **♥♥♥♥**) // Regeneración / Visión en la oscuridad / Debilidad [el sol los convierte en piedra].

Gigantes:

Gigante [Movimiento **1** (60/24) // Paso **L** (18/6) // Defensa de Combate **🛡** lo correspondiente a la categoría + 2 // daño (-3NS **♥♥♥** / -4NS **♥♥** **♥♥**)].

Bestias depredadoras:

(Lobos, panteras, tigres, osos... o criaturas similares, como los huargos o licántropos) Todos tienen Bestia, Garras o Mordisco, Sigiloso, Olfato de sabueso; algunos tienen Visión en la oscuridad; los Subjefes y Jefes tienen también Rápido. (Si son aves, Volador)

Esbirro:

Tamaño: Mediano

Atletismo **L** (8d6/5) // Resto de Atributos **⚡** (5d6/6)

Ataque CC ~~✓~~ o Agarrón ~~✓~~ (8d6/4) // daño (-1NS **♥** / -2NS **♥♥**)

Defensa de Combate **🛡** 2 // Defensa Mágica **◇** 1

Movimiento **1** (9/3) // Paso **L** (3/1)

Salud 1NS **♥**

1 punto automático **6** en acciones de Sigilo, 1 punto automático **6** en acciones de Percepción **◇**.

Superesbirro:

Tamaño: Mediano

Atletismo **L** (10d6/5) // Resto de Atributos **⚡** (6d6/5)

Ataque CC ~~✓~~ o Agarrón ~~✓~~ (10d6/4) // daño (-1NS **♥** / -2NS **♥♥**)

Defensa de Combate **🛡** 3 // Defensa Mágica **◇** 1

Movimiento **1** (9/3) // Paso **L** (3/1)

Salud 2NS♡♡

1 punto automático ⑥ en acciones de Sigilo, 1 punto automático ⑥ en acciones de Percepción ⑧.

Subjefe:

Tamaño: Grande.

Atletismo [F] (10d6/4) // Resto de Atributos [F] (6d6/5)

Ataque CC [X] o Agarrón [F] (10d6/3) // daño (-1NS ♡/-3NS ♡ ♡ ♡)

Defensa de Combate [P] 5 // Defensa Mágica [P] 1

Movimiento [F] (30/12) // Paso [L] (9/3)

Salud 3NS♡♡♡

1 punto automático ⑥ en acciones de Sigilo, 1 punto automático ⑥ en acciones de Percepción ⑧, 3 acciones de combate ✕ ✕ ✕ por turno.

Jefe:

Tamaño: Grande.

Atletismo [F] (12d6/4) // Resto de Atributos [F] (8d6/5)

Ataque CC [X] o Agarrón [F] (12d6/3) // daño (-1NS ♡/-3NS ♡ ♡ ♡)

Defensa de Combate [P] 6 // Defensa Mágica [P] 2

Movimiento [F] (30/12) // Paso [L] (9/3)

Salud 3NS♡♡♡

1 punto automático ⑥ en acciones de Sigilo, 1 punto automático ⑥ en acciones de Percepción ⑧, 3 acciones de combate ✕ ✕ ✕ por turno.

Arañas, escorpiones e insectos gigantes:

Una araña, escorpión o insecto gigante tiene un tamaño distinto según su categoría; todas tienen Bestia, Caminar por las paredes, Garras o Mordisco, Veneno y Visión térmica; jefes y subjefes añaden Piel acorazada. (Algunos insectos, como las avispas, también tienen Volador)

Esbirro:

Tamaño: Pequeño

Atletismo [F] (8d6/5) // Resto de Atributos [F] (5d6/6)

Ataque CC [X] o Agarrón [F] (8d6/4) // daño (0NS/-1NS ♡)

Defensa de Combate [P] 3 // Defensa Mágica [P] 1

Movimiento [F] (3/1) // Paso [L] (1/0)

Salud 1NS♡

(5d6/5) en acciones de Sigilo.

Superesbirro:

Tamaño: Mediano

Atletismo **L** (10d6/5) // Resto de Atributos **♂** (6d6/5)

Ataque CC ~~✓~~ o Agarrón ~~♂~~ (10d6/4) // daño (-1NS♥/-2NS♥♥)

Defensa de Combate **🛡** 3 // Defensa Mágica **⌚** 1

Movimiento **⬆** (9/3) // Paso **L** (3/1)

Salud 2NS♡♡

(6d6/4) en acciones de Sigilo.

Subjefe:

Tamaño: Grande.

Atletismo **L** (10d6/4) // Resto de Atributos **♂** (6d6/5)

Ataque CC ~~✓~~ o Agarrón ~~♂~~ (10d6/3) // daño (-1NS♥/-3NS♥♥♥)

Defensa de Combate **🛡** 5 // Defensa Mágica **⌚** 1

Movimiento **⬆** (15/6) // Paso **L** (6/1)

Salud 3NS♡♡♡

(6d6/4) en acciones de Sigilo y piel acorazada (ya incluido en la Defensa de Combate **🛡**)

Jefe:

Tamaño: Enorme.

Atletismo **L** (12d6/4) // Resto de Atributos **♂** (8d6/5)

Ataque CC ~~✓~~ o Agarrón ~~♂~~ (12d6/3) // daño (-2NS♥♥/-3NS♥♥♥)

Defensa de Combate **🛡** 7 // Defensa Mágica **⌚** 1

Movimiento **⬆** (30/12) // Paso **L** (9/3)

Salud 3NS♡♡♡

(8d6/4) en acciones de Sigilo y 2xPiel acorazada (ya incluido en la Defensa de Combate **🛡**)

Dragones:

Majestuosas criaturas aladas capaces de escupir fuego, ácido, hielo o veneno. **Todos tienen** Aliento mortal, Garras o Mordisco, Piel acorazada, Resistente a la Magia, Visión térmica y Volador. No hay Dragones Esbirros o Superesbirros.

Subjefe:

Tamaño: Enorme.

Atletismo **L** (10d6/4) // Resto de Atributos **♂** (6d6/5)

Ataque CC **X** o Agarrón **♂** (10d6/3) // daño (-2NS **♥** **♥** / -3NS **♥** **♥** **♥**)

Defensa de Combate **♦** 7 // Defensa Mágica **◊** 3

Movimiento **⬆** (30/12) // Paso **L** (9/3)

Salud 3NS **♥** **♥** **♥**

Cada 1d6 turnos Aliento mortal [Ataque a distancia **↗** (10d6/3) vs defensa de combate **♦** en un área de 12 m de diámetro, a una distancia máxima de 30 m].

Jefe:

Tamaño: Gigante.

Atletismo **L** (12d6/4) // Resto de Atributos **♂** (8d6/5)

Ataque CC **X** o Agarrón **♂** (12d6/3) // daño (-3NS **♥** **♥** **♥** / -4NS **♥** **♥** **♥** **♥**)

Defensa de Combate **♦** 9 // Defensa Mágica **◊** 6

Movimiento **⬆** (60/24) // Paso **L** (18/6)

Salud 3NS **♥** **♥** **♥**

Cada 1d6 turnos Aliento mortal [Ataque a distancia **↗** (12d6/3) vs defensa de combate **♦** en un área de 24 m de diámetro, a una distancia máxima de 60 m].

Condiciones ambientales y descanso.

La dificultad del terreno, el frío o el calor abrasador, la oscuridad, todo ello influye en el desempeño de cualquier acción de los héroes en forma de **consecuencias** (no olvides que los modificadores de Atletismo **L** y Pericia **⌚** afectan a los ataques CC **X**, a distancia **↗** y Agarrón **♂**), pero también de sus antagonistas. Algunos de los efectos se pueden mitigar **descansando**.

- En **terreno complicado**: (*pedregoso, pantano...*) El movimiento **⬆** es el (P) en lugar del (G).
- **Frío extremo**: El movimiento **⬆** es el (P), la dificultad **⌚** de Percepción **⌚**, Atletismo **L**, Pericia **⌚** y Recursos **▽** aumenta en 1. **Sin descansar**, cada 12 h se pierde 1 NS **♥**, sin ropa de abrigo se pierden 2NS **♥** **♥**.

- **Calor extremo**: +1 a la dificultad ☶ de Atletismo 🔴, y Recursos 🅱️. Sin descanso, cada 6 h se pierde 1 NS ❤.
- **En el agua**: Si no es una criatura acuática, la dificultad ☶ de Percepción 🔮, Atletismo 🔴, Pericia 🔮 y Recursos 🅱️ aumenta en 2. Sin descansar, cada 1 h se pierde 1 NS ❤.
- **Oscuridad**: La dificultad ☶ de Percepción 🔮 aumenta en +2, la de Atletismo 🔴, Pericia 🔮 y Recursos 🅱️ en +1.

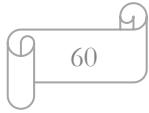
Descansar:

Salvo en condiciones extremas, con dormir **6 horas** es suficiente, y no hacerlo acumulará un penalizador de **-4d6 a todas las acciones** por cada día sin descanso.

Cuando las **condiciones ambientales son extremas** (Frío o calor) o en un medio hostil (agua) **para lograr que el descanso elimine las consecuencias** (tanto el penalizador de -4d6, como la pérdida de NS ❤) será necesario realizar una **prueba de descanso**, una Acción normal 🕹 de Recursos 🅱️ o de Atletismo 🔴 (a elegir)(encontrar un buen refugio, fuego comida o agua, o ser muy resistente) cada un número de horas determinado por la condición ambiental (12 Frío, 6 Calor, 1 Agua) y contra un **desafío ✪ creciente** (empieza en 1 y sube 1 más con cada prueba) hasta llegar a un refugio o un lugar sin esas condiciones.

Tesoros:

Cuando los héroes se topen con un tesoro, las riquezas que encuentren se convierten en **puntos de ahorros \$** en su hoja, pero puede que también consigan **armas mágicas, pociones u objetos mágicos** (capaces de reproducir cualquier poder, gastando puntos de poder ✩ o por recarga, cada 1d6 turnos).



Índice de iconos en el Juego

A continuación se muestran las tablas con todos los iconos que se utilizan a lo largo del juego. No os preocupéis, en esta versión extendida, todo está también explicado en el texto, estos iconos son útiles si queréis leer directamente las tablas o para la versión del juego en formato tríptico.

Iconos de Atributos, Defensas y Puntos de Poder:

Atributos

- @ Cualquier Atributo.
- ▣ Atletismo.
- △ Inteligencia.
- ☺ Carisma.
- ⌚ Pericia.
- ❖ Percepción.
- ▽ Recursos.

★ Puntos de Poder

Defensas

- 🛡 Defensa de combate
- ⓧ Defensa mágica.

Iconos de Acciones y elementos de una acción:

Acciones: (ver sistema de juego)

■ Acción normal (vs )

 Acción enfrentada. (vs )

Acciones de Combate

 Acción de Combate.

 Ataque CC.

 Ataque distancia.

 Defender.

 Telequinesis.

 Movimiento (9 m / 3 m).

 Acción Rápida.

 Paso (3 m / 1 m).

 Ataque Rápido.

 Acción Gratuita.

 Reacción.

Elementos de una acción

 d6 dado de 6 caras.

 Dificultad.

 Desafío

Iconos de Poderes

Iconos de tipos de Poder y Entrenamiento Mágico

Tipos de Poder

 Poder Mágico.

 Poder General.

 Poder de Combate

Entrenamiento mágico (» a para usar)

 Compañero animal. (Druida) ( esbirro pequeño)

 Símbolo sagrado. (Clérigo)

 Tatuaje mágico. (Mago)

Iconos de Objetivos de un Poder:

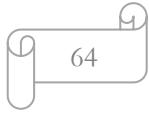
Objetivos de un Poder

- ⊕(descripción) Una criatura
- ⊗(diámetro en m) Efecto de Área.
- ###(descripción) Varios objetivos (tantos como d6 en ▲ del conjurador)
- ❖(descripción) Objeto.
- ▲(descripción) Personal.
- *Animal.
- ⌚Ser inteligente.

Iconos de efectos de Poderes:

Efectos más comunes (duración: éxito / éxito crítico)

- ♥El objetivo pierde 1 NS (d: instantáneo)
- ⊖Muerto (d: instantáneo)
- ♡Recupera 1 NS (d: instantáneo)
- ◆Resucita (d: instantáneo)
- ⊗Aturdido (1 ✘ menos) (d: 1d6/2d6 turnos)
- ?Sorprendido (sin ✘ ni ▶). (d: 1 turno)
- ⊗Controlado (obedece a todo y el conjurador puede ver y oír a través de él). (d: 1 día/1d6 días)
- ♀El objetivo se transforma en aspecto y en lo que hay entre este icono y el de objetivo. (d: 1 día/1d6 días)
- ❖(distancia)El objetivo viaja. (d: instantáneo)
- ⊕Un objetivo aparece, convocado, y es controlado por el conjurador. (d: 6 turnos/6 min)
- El objetivo se mueve a voluntad del mago (como ataque ✘: ♀ de ▲ vs ⚡ Rival). (d: instantáneo)
- ∅Invisible (⊗⊗ Sigilo). (d: 6 turnos/6 min)
- ⊗El conjurador crea una imagen fija o animada (⊗ o ⊕) (para distinguir, ✘ de ♀ vs ▲). (d: 1 día/1 semana)
- ✗No produce sonidos. (⊗ sigilo). (d: 6 turnos/6 min)
- ▲Crea sonidos. (d: instantáneo)
- ❖El objetivo vuela. (d: 6 turnos/6 min)
- +1 punto extra. (d: ver nivel poder)
- ⊗+4d6. (d: ver nivel poder)
- ⊗⊗-1 a ⊗. (d: ver nivel poder)
- ⊗⊗+1 a ⚡. (d: ver nivel poder)
- ⊗+1 a ♀. (d: ver nivel poder)
- ↓Ver en la oscuridad (d: permanente)



Jugador: _____

Héroe: _____ Nivel: _____ PX: _____

Descripción: _____

Clase: _____ Raza: _____

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



ATLETISMO

d6

| | |
|--|--|
| | |
| | |



| | | |
|---|---|---|
| (| / |) |
|---|---|---|



INTELIGENCIA

| | |
|--|--|
| | |
| | |



CARISMA

| | |
|--|--|
| | |
| | |



PERICIA

| | |
|--|--|
| | |
| | |



PERCEPCIÓN

| | |
|--|--|
| | |
| | |



RECURSOS

| | |
|--|--|
| | |
| | |

Poderes:

- 1 _____
- 2 _____
- 3 _____
- 4 _____
- 5 _____
- 6 _____
- 7 _____

Max

Arma

d6

Equipo:

| | Estado | Actual | Salud | Acciones |
|---------|--------------|--------|-------|----------|
| o 1 h | Excitado | | +2NS | -1 |
| o 6 h | Estimulado | | +1NS | +2d6 |
| o 1 h | Normal | | +0NS | |
| o 6 h | Herido | | -1NS | -2d6 |
| o 1 dia | Malherido | | -2NS | +1 |
| Muerto | Incapacitado | | -3NS | +2 |
| | | | -6NS | |

Ahorros: _____



<https://corderosdedios.com/>

Mini-RPG by R. Fernández-
Regueira

