

Habilidades

Cada Protagonista cuenta con un conjunto de **Habilidades**. Estas habilidades, a su vez, se agrupan en Habilidades de clase (de Ladrón de Tumbas o de Arqueólogo) y en Habilidades de Combate:

Habilidades de Ladrón de Tumbas:

- **Percepción**: Buscar pistas, trampas, objetos o personas escondidas, percibirse de un peligro...
- **Atletismo**: Correr, saltar, trepar, nadar, cargar, aguantar...
- **Sigilo**: Moverse sin ser visto, disfrazarse, hacerse pasar por alguien, esconderse, ocultar un objeto...
- **Pericia**: Abrir cerraduras, manipular trampas, colarse en sitios, vaciar bolsillos, conducir, atención médica...

Habilidades de Arqueólogo:

- **Educación**: Saber historia, antropología, ciencia, idiomas; buscar información en archivos, atención médica...
- **Recursos**: Disponer de medios materiales, herramientas, armas o aliados, o comprar cualquiera de esas cosas...
- **Carisma**: Relacionarse con otras personas, negociar, convencer, intimidar, reunir información oral...
- **Perspicacia**: Engañar, averiguar intenciones, pedir pistas al director de juego para resolver un acertijo...

Habilidades de Combate:

- **Pelea**: luchar sin armas o con armas cuerpo a cuerpo.
- **Disparar**: Luchar con armas a distancia.

Salud

Un protagonista tiene **3 puntos de Salud**, más **otro punto de salud por cada 3 puntos en Atletismo**.

Si pierde todos los puntos de **Salud**, el protagonista es **derrotado** (queda inconsciente o es capturado) y **sufre una Herida** (la anota y los p. de Salud vuelven al máximo) (también debe describir la herida).

Cada **Herida** anotada supone un **-1 a todas las habilidades**.

Si un personaje acumula **3 Heridas** está **Incapacitado**.

Recuperación

Los puntos de **Salud** se recuperan al acabar el combate.

Una **Herida** se recupera con **atención médica** (Educación o Pericia) **difícil (d8)** y **6 h de descanso** o con **24 h de descanso**.

Incapacitado se recupera con **una semana de hospital**.

Recurso Cinematográfico

Cada **sesión**, el director (DJ) entrega a cada Protagonista **2 fichas** (puedes usar fichas de póker, garbanzos o lo que se te ocurra).

Estas fichas se pueden **utilizar en cualquier momento de la sesión** para conseguir un **recurso cinematográfico** que ayude al protagonista con alguna acción. (Un coche en marcha, una tirolina que lleva justo ahí, un toldo abierto sobre el que caer, un gato que hace ruido y distrae a un guardia, una puerta abierta...)

Creación de Protagonistas

Sigue estos pasos para crear a tu protagonista:

1. Elige tu **clase** entre **Ladrón de Tumbas** y **Arqueólogo**.
2. Pon **1 punto** en todas las **Habilidades de tu clase**.
3. **Reparte 10 puntos** entre **todas las Habilidades** (Max 2)
4. **Reparte 5 puntos** entre las **Habilidades de tu clase** y las de **Combate** (Max 2)
5. Un protagonista tiene **3 puntos de salud** más **otro por cada 3 puntos en Atletismo**.
6. La **Velocidad** es la misma que el **Tamaño, 0**.
7. Empiezas con un **equipo** por un valor igual a tu **puntuación de Recursos** con estos costes por objeto:
 - a. **1 punto**: 1 Herramienta, 1 Armadura ligera, 1 Arma CC.
 - b. **2 puntos**: 1 Herramienta de calidad, 1 armadura pesada o 1 Arma a Distancia.

Equipo

Llevar encima o **comprar** un objeto es una **dificultad** en una **prueba de Recursos** que establece el DJ en función de las circunstancias. Como regla general, llevar algo encima es 2 categorías de dado más difícil que comprarlo.

Herramientas

Una Herramienta da un +1 a la Habilidad para cualquier prueba que requiera o permita su uso. Si la Herramienta es de Calidad, da +2.

Armas

Los **bonificadores** dependen de la **distancia** al **objetivo** e incluyen todo el movimiento necesario para golpear al enemigo. Si un arma se usa con éxito, el siguiente turno comienza a la distancia óptima para su uso (la más próxima entre las de mayor bonificador). Si se fracasa, se comienza en la misma distancia que el turno anterior.

Distancias:

- Cuerpo a Cuerpo (DCC): < 3 m
Corta (DC): < 30 m
Larga (DL): > 30 m

Bonificadores de arma [DCC/DC/DL] y [Daño]

- Sin Armas (Puñetazos, Patadas...) [0/-1/-2] **[1]**
- Armas CC (Espada, Machete...) [1/-1/-2] **[2]**
- Distancia (Pistola, Escopeta, Ballesta, Arco corto, cuchillo arrojadizo, lanza, látigo...) [0/1/-1] **[2]**
- Larga distancia (Fusil, Arco largo...) [-1/1/1] **[3]**

Arma automática o deflagradora

(-1) al **tamaño de grupo** de los rivales a los que ataca el protagonista.

Armaduras

Las armaduras o escudos proporcionan un **Bonificador a las Acciones defensivas** y un **penalizador al Atletismo**.

Armadura [Bonificador/Penalizador Atletismo]

- **Ligera** (Chaleco antibalas, Casco...) [+1/-1]
- **Pesada** (Coraza, traje antibalas...) [+2/-2]

Vehículos

Vehículo	Velocidad	Tamaño	Salud
Moto	3	1	2
Coche	2	2	3
Camión	1	3	3
Avioneta	4	2	3
Lancha	3	2	3
Tanque	1	3	6

¿Cómo se juega?

Cualquier **acción Fácil** que quiera hacer un protagonista **sin estar presionado**, la logra **automáticamente**.

Para las **acciones Complicadas, Difíciles, Muy Difíciles, Peliagudas o Imposibles**, debe superar una **prueba de habilidad**.

Prueba de habilidad

Se **lanzan dos dados iguales** de la categoría que indique la **dificultad** y se calcula la diferencia entre ellos.

Si la **diferencia es menor o igual** a la puntuación de habilidad, se tiene **éxito**, si es mayor, se **fracasa**.

Éxito crítico (opcional): si los **dos dados** obtienen el **mismo valor**, la acción se realiza mejor, más rápido, causando el doble de daño...

Dificultades

Imposible (d20) / Muy difícil (d12) / Peliagudo (d10) / Difícil (d8) / Complicado (d6) / Fácil (d4).

Combate:

En un **turno de combate**, cada protagonista tiene que jugar, siempre, una **Acción** y una **Reacción**. En función del **tamaño de grupo** de los antagonistas, tiene **más Acciones o más Reacciones**: El **Tamaño de un protagonista** es siempre **mediano (0)**.

Solo si el rival (o grupo de rivales) tiene un **Tamaño de grupo** (Ver sección **Antagonistas**) **distinto de 0**, el protagonista:

- **Puede** hacer una **Acción extra** por cada punto negativo de **Tamaño de grupo** de los antagonistas.
- **Debe** jugar **Reacción extra** por cada punto positivo de **Tamaño de grupo** de los antagonistas.

Cada **Acción**, el protagonista **puede** hacer una **prueba de Acción Ofensiva** [Habilidad de combate + Bonificador de Arma (depende de la distancia entre el protagonista y su objetivo)] vs la **dificultad** de su **antagonista** (al que ataca en esa Acción).

Cada **Reacción**, el protagonista **debe** jugar una **prueba de Acción Defensiva** [Habilidad de Combate + Bonificador de Armadura (depende de la distancia entre el protagonista y su agresor)] vs la **dificultad** de su **antagonista** (el que le ataca en esa acción).

Acciones y Reacciones de Combate

En una **Acción**, un protagonista hace una de estas acciones **contra un rival**, en una **Reacción**, un rival **la intenta contra él/ella**.

- **Dañar:** Restar al objetivo tantos p. de salud como el daño.
- **Derribar:** Tirar al suelo o hacer caer al enemigo o su arma.
- **Apresar:** Agarrar o mantener (y causar, si se quiere, 1 punto de daño a alguien ya apresado).
- **Correr:** Alejarse hasta distancia larga (1 punto de ventaja).

Persecuciones

Cualquier persecución entre vehículos o criaturas con **diferente velocidad** la **gana el más rápido** (hay que **tener en cuenta el Tamaño de grupo** para la Velocidad, ver Antagonistas, al final).

- **A pie:** Prueba de **Atletismo** contra la dificultad del rival, o rivales. (muchos rivales cogen siempre a un solo héroe)
- **Vehículos con velocidades similares:** Prueba de **Pericia** contra la dificultad del rival o rivales.

Si los **puntos de ventaja llegan a 0**, el perseguidor **alcanza a su rival**. Si llegan a 3, el perseguido **logra huir**.

Combate de vehículos

Choque de vehículos:

Un Vehículo a la par de otro (**Ventaja 0**) puede intentar detener a otro **chocando**. El protagonista debe efectuar **dos pruebas de Pericia** (con la dificultad del otro vehículo) **por cada vehículo rival** (máximo 3, o 1 si es una carretera estrecha) que esté en el combate.

Primera prueba de Pericia, ¿quién embiste?

- **Éxito:** El protagonista / **Fracaso:** El otro vehículo.

Segunda prueba de Pericia, ¿hay choque?

- Con **Éxito, embistiendo, o Fracaso, evitando la embestida**, hay un **choque**. Si hay un choque:
 - El más pequeño sufre **tantos puntos de daño** como la **diferencia de tamaño entre los vehículos**.
 - El vehículo embestido sufre **un punto de daño extra**.

Artillería en vehículos:

Para disparar o evitar un cañonazo desde un vehículo en marcha se usa **Pericia** con un **penalizador** (si se dispara) o **bonificador** (si se es objetivo) **igual a la velocidad del vehículo atacante**. Con éxito, el vehículo alcanzado pierde **todos sus puntos de salud**.

Consecuencias de que un vehículo pierda toda su salud:

Si un vehículo sufre tantos puntos de daño como su salud, se estrella, vuelca o hace un trompo (lanza 1d6):

- **1-2 Se estrella:** Todos los ocupantes **prueba de Atletismo** difícil (d8), fallando sufren 2 Heridas, con éxito sufren 1 Herida. El **vehículo queda inutilizado**.
- **3-4 Vuelca:** Todos los ocupantes **prueba de Atletismo** complicada (d6), fallando sufren 1 Herida. El **vehículo queda inutilizado** hasta que se le dé la vuelta.
- **5-6 Trompo:** Nadie sufre **daño** y el **vehículo sigue funcional** (con 1 punto de salud), pero los rivales tienen 1 turno para rodear el coche o encañonar a sus ocupantes.

Antagonistas (Humanos y Bestias)

Un **Antagonista** lo define su **Salud** (3 + tamaño) y 3 características: **dado de dificultad, categoría de tamaño y velocidad**. Crea los asignando valores arbitrarios a las 3 o usa esta guía:

Dado de dificultad base

Dado	Ejemplo
d20	Tiranosaurio, Dragón...
d12	Elefante, León, Oso Pardo, Cocodrilo, Hipopótamo...
d10	Pantera, Rinoceronte, Oso Negro, Anaconda...
d8	Toro, Puma, Cebra...
d6	Lobo, Perro guardián, Ciervo, Águila...
d4	Humano desarmado , Cabra, Víbora, Cuervo...

Un enemigo sube una categoría de **dado de dificultad**:

- Si usa un **Arma CC** a DCC (distancia CC), un **Arma a Distancia** a DC o un **Arma de Larga Distancia** a DL.
- Si lleva **armadura** (cualquiera) o tiene piel acorazada.
- Si es muy fuerte, venenoso, puede Volar o es Invisible.
- Si es invulnerable y se conoce su debilidad.
- Con cualquier otro poder que se te ocurra...

Un enemigo sube 2 categorías de **dado de dificultad**:

- Si es invulnerable y no se conoce su debilidad.
- Si se puede regenerar.

Tamaño y Velocidad

Tam o Vel	Tamaños	Ejemplo
-1	Pequeño	Conejo, Gato
0	Mediano	Perro, Humano
1	Grande	Caballo
2	Enorme	Elefante
3	Colosal	Ballena

Un enemigo suma uno (+1) a su tamaño individual si:

- Rápido, múltiples extremidades, está en medio favorable o tiene ataque de aliento (fuego, hielo, eléctrico, ácido...).
- Usa un **arma automática** o **deflagradora**.

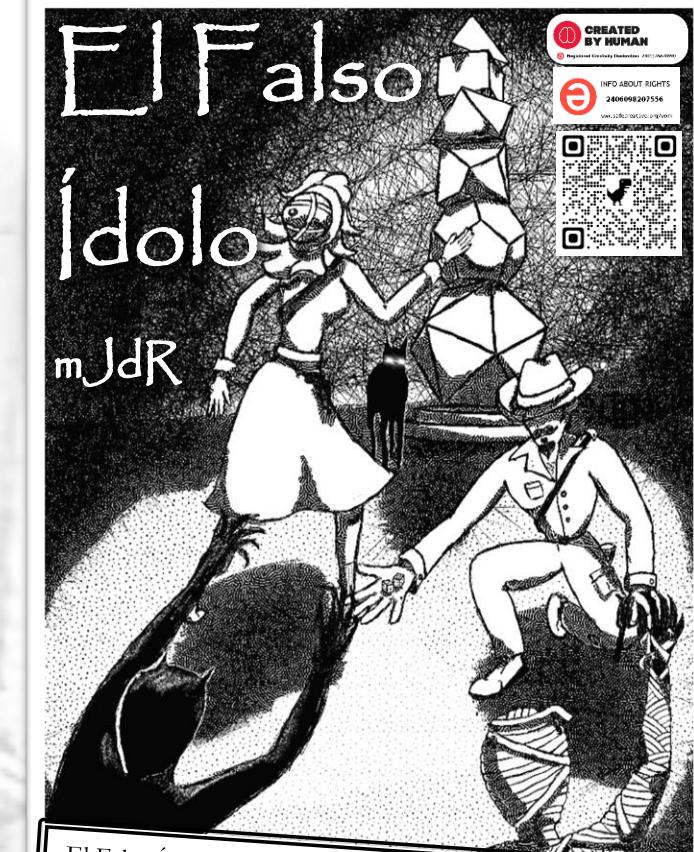
Un enemigo resta uno (-1) a su tamaño individual si:

- Es lento o está herido.

El **Tamaño de grupo** de Antagonistas sirve para **saber cuántos ataques recibe un protagonista** (Reacciones) y es el de la **criatura con mayor tamaño más el cociente numérico** entre los 2 grupos:

- Cada vez que el grupo de **protagonistas doble** en número al de **antagonistas**, **resta uno (-1)** al tamaño de grupo.
- Cada vez que los **antagonistas doblan** en número a los **protagonistas**, **suma uno (+1)** al tamaño de grupo.

La **Velocidad** de una criatura (o grupo de criaturas) es la **misma** que su **Tamaño del grupo**.



El Falso Ídolo es un **juego de Rol Pulp** de exploradores y **arqueólogos** de finales del sXIX y primera mitad del sXX. Crea tu **protagonista**, coge el látigo y los **dados** para explorar antiguas ruinas, en busca de **tesoros**, y enfrentarte a nazis, momias, trampas y maldiciones...

Protagonista:

Descripción:

Tamaño: 0 Velocidad 0

Ladrón de Tumbas

- Percepción _____
Atletismo _____
Sigilo _____
Pericia _____

Arqueólogo

- Educación _____
Recursos _____
Carisma _____
Perspicacia _____

Combate

- Luchar _____
Disparar _____

Equipo: