

# CAZADOR

## SISTEMA 6N

### ¿QUÉ ES ESTO?

Es un documento que explica cómo aplicar un sistema de juego alternativo, llamado **Sistema 6N**, al librojuego **Cazador**, nº 3 de la serie **Flash Interactivo** publicada por la editorial **Con Pluma y Píxel**.

### ¿QUÉ NECESITO PARA USAR EL SISTEMA 6N?

Estas instrucciones, la hoja de aventura del librojuego (o un trozo de papel, en su defecto), lápiz, goma e imprimir y recortar las 12 cartas cuadradas que encontrarás en la página siguiente.

### INSTRUCCIONES

Coloca las cartas de Nivel (numeradas) en una columna desde el 6 al 1. Junto a cada una de ellas, coloca las cartas de habilidades según el nivel que desees asignarles. Esto sustituye los apartados de habilidades y nivel de la hoja de aventura.

Cada vez que tenga lugar un requisito, ocurrirá una de estas dos cosas:

- ❖ **Si lo cumples**, intercambia la habilidad empleada por la situada justo por debajo. Esto se traduce en que la habilidad utilizada pierde un nivel, mientras que la situada justo por debajo gana uno. Así, mientras más requisitos cumplas con esta habilidad, peor será su nivel, aunque las circunstancias pueden hacer que aumente indirectamente.
- ❖ **Si no lo cumples**, tienes la opción de intercambiar la Habilidad empleada por la situada justo por encima (aunque no es obligatorio). Esto significa que la habilidad utilizada gana un nivel, mientras que la situada justo por encima pierde uno. Así, mientras menos requisitos cumplas con esta habilidad, mejor será su nivel si así lo desees, aunque en detrimento de otras.

En ningún caso las habilidades podrán tener un nivel superior a 6 ni inferior a 1, a excepción de la **Resistencia**, que podrá llegar a 0 o menos (en cuyo caso, el personaje muere o queda inconsciente).

Además, es importante señalar que, en estos intercambios, la habilidad de **Resistencia** no se ve afectada: si tuvieras que intercambiarla por la habilidad usada, en su lugar intercambiarás la habilidad situada justo por encima o por debajo de ella (según el caso). Mira el ejemplo en la página siguiente.

### PUNTOS DE HÉROE

Los Puntos de Héroe funcionan igual que en el sistema original, es decir, sirven para aumentar temporalmente el nivel de una habilidad. Sin embargo, este aumento es virtual: no tienes que mover la carta de la habilidad implicada.

### LICENCIA

El **Sistema 6N** es propiedad de Juan Pablo Fernández del Río, quien lo comparte bajo una licencia de Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 4.0 Internacional.

Las cartas han sido diseñadas a partir del material proporcionado en [game-icons.net](http://game-icons.net)





### EJEMPLO

Tenemos las habilidades configuradas así y se nos presenta un requisito de Puntería de nivel 4. Lo cumplimos. Por tanto, hay que intercambiar Puntería por Resistencia.

Sin embargo, al tratarse de Resistencia, en su lugar la intercambiamos por Labia. Ahora la Puntería queda con nivel 2, y la Labia con nivel 4.

