Sistema de juego:

El jugador controla a 3 héroes cada turno de acción, estos héroes tienen 4 características principales:

Agilidad: Indica cuántas casillas puede moverse cada héroe.

Fuerza: El número que se sumará al valor de ataque en los combates.

Resistencia: El número que se sumará al valor de defensa en los combates.

Salud: Los puntos de vida del héroe.

Habilidad única: una habilidad exclusiva de cada héroe.

En cada turno, cada héroe puede realizar 2 acciones. Las acciones a elegir son:

* MOVER: El héroe puede moverse un número igual de casillas al indicado por su agilidad. (NO PUEDEN MOVERSE EN DIAGONAL)
* ATACAR: El héroe entra en combate contra un oponente (VER SISTEMA DE COMBATE MÁS ADELANTE)
* PROTEGERSE: El héroe obtiene +2 a su resistencia hasta final de turno. (DESPUÉS DE PROTEGERSE NO SE PUEDE REALIZAR OTRA ACCIÓN)
* USAR HABILIDAD: el heroe hace uso de su habilidad única.
* USAR OBJETO: utilizar objetos del inventario, como pociones, o potenciadores de ataque.
* INTERACTUAR: para presionar botones que abrirán puertas, abrir cofres para recoger objetos, rebuscar objetos entre cadáveres enemigos….

SISTEMA DE COMBATE

El sistema de combate está basado en “tiradas de dados” aleatorias que se suman a las características de los personajes. estas “tiradas” representan un valor aleatorio del 1 al 10.

El atacante realiza una “tirada” de 1d10 y suma el resultado de este ataque a su valor de fuerza.

El defensor realiza otra tirada de 1d10 y suma el resultado de esta defensa a su valor de resistencia.

Si el resultado de la fuerza del atacante es mayor al de la resistencia del defensor, el atacante realiza tantos puntos de daño como sea el valor resultante de realizar la resta entre la defensa y el ataque.

EJ: Atacante realiza una tirada de ataque, sale 7. Lo suma a su valor de Fuerza que era 3. RESULTADO DE ATAQUE: 10

Defensor realiza una tirada de defensa, sale 3. Lo suma a su valor de Resistencia que era 2.

RESULTADO DE DEFENSA: 5.

El valor de ataque es 5 puntos superior al valor de defensa, el defensor recibe 5 puntos de daño que se restan a su salud.

* Si el valor de ataque es inferior al valor de defensa no ocurre nada, a excepción de que el defensor tenga la habilidad contraataque, en cuyo caso la diferencia inversa entre la defensa y el ataque será infligida al atacante inicial.

----------------------

HEROES

Héroe 1

Agilidad 4

Fuerza 3

Resistencia 3

Salud 20

Héroe 2

Agilidad 2

Fuerza 6

Resistencia 2

Salud 20

Héroe 3

Agilidad 5

Fuerza 2

Resistencia 4

Salud 15

ENEMIGOS

Enemigo 1

Agilidad 3

Fuerza 2

Resistencia 2

Salud 5