

Reglas de un vistazo

Automatic translation placeholder for es

1) Héroe en 1 minuto

- Rol (elige uno):
 - Guerrero — maestro de la fuerza y el combate cuerpo a cuerpo
 - Pícaro — maestro de la velocidad, el sigilo y los disparos
 - Mago — maestro de los hechizos y el conocimiento
 - Características y dados: Fuerza (F), Destreza (D), Magia (M).
 - Guerrero: F **d10**, D **d6**, M **d6**
 - Pícaro: F **d6**, D **d10**, M **d6**
 - Mago: F **d6**, D **d6**, M **d10**
 - Vida: 5 Corazones. Mana: 3 (usado para hechizos).
 - Equipamiento: arma, armadura ligera, 3 objetos adecuados para el rol. Ejemplo: El Pícaro tiene Destreza **d10**, por lo que usa **d10** para los disparos.
-

2) ¿Cómo realizas acciones?

1. Elige la característica adecuada (S/Z/M) y lanza el dado de esa característica.
 2. Compara con el nivel de dificultad (**TN**):
 - Fácil 4, Normal 6, Difícil 8, Heroico 12.
 3. Resultado:
 - 1 en el dado — fracaso con complicación (ruido, pérdida de tiempo, pequeña herida, etc.).
 - Resultado < **TN** — fracaso.
 - Resultado \geq **TN** — éxito.
 - Máximo en el dado (por ejemplo, 10 en **d10**, 20 en **d20**) — éxito excepcional con un beneficio adicional. Mejoras sin contar:
 - Mejor/peor situación: baja/aumenta la **TN** en 1 grado (por ejemplo, 6 → 8 por cobertura).
 - Ayuda de un aliado (con su acción): para esta tirada "aumenta" el dado en un tamaño (**d6** → **d8** → **d10** → **d12** → **d20**). Ejemplo: El guerrero fuerza la puerta (Normal 6). Lanza un **d10** y saca 10 — éxito excepcional: la puerta vuela, y el guardia que está detrás de ella se cae.
-

3) Movimiento y lucha en el tablero

- Movimiento: hasta 5 casillas (diagonales permitidas).
- Tu turno: Movimiento + 1 Acción (por ejemplo, ataque, hechizo, búsqueda, levantar palanca).
- Ataque:

- Cuerpo a cuerpo (S): tirada contra la **TN** del oponente.
 - A distancia (Z): la cobertura del objetivo aumenta la **TN** en 1 grado.
 - **TN** de los oponentes: Peón 6, Élite 8, Jefe 12.
 - Efectos de un impacto: Peón — cae tras ser impactado; Élite — el MJ puede requerir condiciones favorables; Jefe — tiene 3 Heridas (un impacto = 1 Herida). Éxito excepcional contra el Jefe = 2 Heridas.
 - Contraataque: si fallas en cuerpo a cuerpo o en el rango de contraataque, pierdes 1 Corazón (a menos que tengas cobertura total). Ejemplo: Mago (Z **d6**) dispara con una honda a un peón detrás de una caja: **TN** 6 + cobertura → 8. El Mago pide ayuda al Pícaro (aumenta el dado a **d8**) y cambia de posición a una mejor (**TN** baja a 6). **d8**=7 — impactado.
-

4) Magia

- Lanzar un hechizo: describe el efecto, gasta Maná, lanza Magia (M).
 - Truco (llama, estruendo, niebla) — **TN** 4, costo 0–1 Maná.
 - Proyectil/Protección/Salto 5 casillas — **TN** 6, costo 1 Maná.
 - Área/Sanación +2 Corazones/Parálisis — **TN** 8, costo 2 Maná.
 - Gran poder (puente de hielo, tormenta de fuego) — **TN** 12, costo 3 Maná.
 - Fracaso: el Maná se pierde; ocurre una pequeña consecuencia (falta de aliento -1 Corazón o atención no deseada de los enemigos).
 - Descanso después de la batalla: recuperas todo el Maná; un descanso seguro también restaura Corazones. Ejemplo: “Destello” (teleportación corta 5 casillas): **TN** 6, costo 1 Maná. El mago **d10** lanza 7 — salto exitoso tras la protección.
-

5) Caída y tratamiento

- 0 Corazón: caído (no estás funcionando). Un aliado puede gastar una acción para levantarte a 1 Corazón.
 - Despues del combate, con un breve descanso y una comida, regresan a la plenitud de Corazones y Maná. Ejemplo: El pícaro cae a 0. El guerrero le ayuda a levantarse — el pícaro regresa a 1 Corazón.
-

6) Desarrollo de PERSONAJES

Después de la aventura elige una:

- Aumenta un atributo en un tamaño de dado: **d6** → **d8** → **d10** → **d12** → **d20**,
 - o +1 Corazón (máx. 7),
 - o +1 Maná (máx. 5). Ejemplo: El Guerrero aumenta su Fuerza de **d10** a **d12** — es más fácil alcanzar **TN** 12.
-

7) Variante solo- **d6**

Cuando solo tienen un dado **d6**:

- En lugar de tamaños de dados, cada atributo tiene un umbral de éxito:
 - Maestro 3+, Entrenado 4+, Novato 5+, Sin habilidad 6.
- La **TN** sigue cambiando la situación en 1 grado (más fácil/más difícil).
- Ayuda: baja el umbral en 1 (por ejemplo, de 4+ a 3+ para esta tirada).
- Desarrollo: sube el nivel de un atributo (por ejemplo, Entrenado 4+ → Maestro 3+) o +1 Corazón/Maná. Ejemplo: Tiro de Pícaro (Entrenado 4+) a un objetivo en cobertura ligera (un grado más difícil) requiere 5+. Tirada **d6**=5 — impacto.