

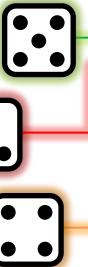
PORTAL

Resumen de reglas

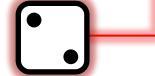
Tirada Básica

Tira 3 dados blancos...

Quédate el dado más alto si el reto es algo que tu personaje ha venido específicamente a hacer a la historia



Si el reto es lo contrario de lo que tu personaje está preparado para afrontar quédate el menor



En el resto de casos toma el dado medio

Si te quedas con un 6 suma un punto al resultado final por cada 6 adicional que haya



Si te quedas con un 1 resta un punto por cada 1 adicional que haya. Un resultado negativo es una Pifia

Malestar

Recibes Dados Negros de Malestar cuando tu personaje sufre efectos adversos de cualquier tipo (ver algo horrible, intoxicarse, recibir un golpe, etc)



Debes añadir SIEMPRE todos los Dados de Malestar que tengas a las tiradas que hagas



Resta 1 al resultado final por cada Dado de Malestar que no logres superar con el Dado Blanco que tomas



Si el Dado Blanco que te quedas muestra un 6 elimina TODO el Malestar acumulado

Elimina también todos los Dados de Malestar que coincidan con el Dado Blanco que te quedas excepto si este muestra un 1, en cuyo caso no se descartan los Dados de Malestar

Suerte

Comienzas el juego con 3 Dados Amarillos de Suerte que puedes gastar añadiéndolos (en la cantidad que deseas y ANTES de lanzar los dados) a cualquier tirada



Suma 1 al resultado final por cada Dado de Suerte que superes con el Dado Blanco que te quedes



Si el Dado Blanco que te quedas muestra un 6 conservas TODA la Suerte que hayas invertido



Conserva también todos los Dados de Suerte que coincidan con el Dado Blanco que te quedes excepto si este muestra un 1, en cuyo caso toda la suerte invertida se pierde

Resultado: 6 +1 +1 = 8
(Ver 6 adicionales en tirada básica)

Tentar a la suerte

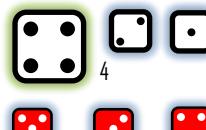
Puedes intentar recuperar Dados de Suerte perdidos tomando UN SOLO Dado de Suerte eliminado y añadiéndolo a una tirada ANTES de lanzar los dados

No puedes añadir Dados de Suerte de tu reserva en esa misma tirada

Si no superas el Dado de Suerte resta 1 al resultado final

Recuperas el Dado de Suerte si superas el reto o si se cumplen las condiciones para conservar la suerte (6 en el Dado Blanco o igual resultado en ambos dados salvo el 1)

Heridas



Resultado: 4 - 3 = 1

Al sobrepasar el límite de 3 Dados de Malestar el Narrador intercambiará uno de los Dados de Malestar por un Dado Rojo de Heridas

Las Heridas se comportan como los Dados de Malestar, salvo que NO SE PUEDEN ELIMINAR mediante tiradas

En lugar de eso, cada Dado de Heridas que coincida con el Dado Blanco que te quedas resta 2 al resultado final

Fortalezas, Especialidades

y Ases en la Manga

El Narrador puede conceder Ases en la Manga para representar ventajas puntuales (mejor equipo, sacrificar el ataque para defenderse mejor o apuntar, etc)

Cada As en la Manga o Nivel de Fortaleza poseído por el personaje permite volver a tirar un Dado de cualquier tipo, excepto aquellos en los que haya salido un 6 o un 1. (Los dados pueden repetirse de forma secuencial)

Las Especialidades de las Fortalezas suman 1 al resultado

Estímulos y Puntos de Personaje

Según el grado de éxito o fracaso a la hora de satisfacer los estímulos del personaje el Narrador puede premiar o castigar al jugador retirándole o entregándole Dados de Malestar, permitiéndole recuperar Suerte u otorgándole, en casos extremos, Dados de Herida o Puntos de Personaje

Cada Punto de Personaje permite cancelar un Dado de Heridas, definir un detalle ventajoso del trasfondo del personaje o emplearse como un As en la Manga

Combate



Ataque: Dado Alto
Daño: Dado Medio



Defensa: Dado Bajo
Aguante: Dado Alto



Ataque: 5-2= +3 Daño
Daño: 4+3-6=1

Reflejos: Determinan el orden de iniciativa y el movimiento gratuito, se tiran al inicio del combate y solo se repite la tirada si el personaje es herido o efectúa una maniobra

Ataque: Si el resultado de la tirada de Ataque supera la de Defensa la diferencia se añade al daño, si no el ataque falla

Daño: Dependiendo del arma se toman los dados que correspondan de la misma tirada de Ataque y se comparan con los dados que procedan por aguante y protección de la misma tirada de Defensa, el excedente se transforma en Dados de Malestar y, eventualmente, de Heridas