

Efectos más comunes

- (duración: éxito / éxito. crítico)
- El objetivo pierde 1 NS.(d: instantáneo)
 - Muerto.(d: instantáneo)
 - Recupera 1 NS.(d: instantáneo)
 - Resucita.(d: instantáneo)
 - Aturdido (1 ✕ menos).(d: 1d6/2d6 turnos)
 - Sorprendido (sin ✕ ni ►). (d: 1 turno)
 - Controlado (obedece a todo y el conjurador puede ver y oír a través de él). (d: 1 día/1d6 días)
 - El objetivo se transforma en aspecto y en lo que hay entre este icono y el de objetivo. (d: 1 día/1d6 días)
 - (distancia)El objetivo viaja. (d: instantáneo)
 - Un objetivo aparece, convocado, y es controlado por el conjurador. (d: 6 turnos/6 min)
 - El objetivo se mueve a voluntad del mago (como ataque de vs Rival). (d: instantáneo)
 - Invisible (6 Sigilo). (d: 6 turnos/6 min)
 - El conjurador crea una imagen fija o animada (o para distinguir, de vs). (d:1 día/1 semana)
 - No produce sonidos. (6 sigilo). (d: 6 turnos/6 min)
 - Crea sonidos. (d: instantáneo)
 - El objetivo vuela. (d: 6 turnos/6 min)
 - +1 punto extra. (d: ver nivel poder)
 - +4d6. (d: ver nivel poder)
 - 1 a . (d: ver nivel poder)
 - +1 a . (d: ver nivel poder)
 - +1 a . (d: ver nivel poder)
 - Ver en la oscuridad (d: permanente)

Acciones:

- Acción normal. (vs ✕)
- Acción enfrentada. (vs ✕)

Acciones de Combate

- Acción de Combate.
- Ataque CC.
- Ataque distancia.
- Defender.
- Telequinesis.
- Movimiento (9 m/3m).
- Acción Rápida.
- Paso (3 m/ 1 m).
- Ataque Rápido.
- Acción Gratuita.
- Reacción.

Héroes

corderosdedios.com
Mini-RPG by R.
Fernández-Regueira

Desarrollo	Nivel 2	Nivel 4	Nivel 6	Nivel 8	Nivel 10
Todos	@	@	@	@	@

Razas	Nivel 1	Nivel 5	Nivel 10
Humano	>>> @	+ + +	>>> @
Enano	+ + +	+ + +	+ + >>> @
Mediano	>>> +	>>> @	+ + +
Elfo	+ + +	>>> +	>>> @
Orco	+ + +	>>> +	>>> @

Objetivos de un Poder

- (descripción) Una criatura
- (diámetro en m) Efecto de Área.
- (descripción) Varios objetivos como d6 en del conjurador
- (descripción) Objeto.
- (descripción) Personal.
- Animal.
- Ser inteligente.

Defensas

- Defensa de combate
- Defensa mágica.

Puntos de Poder

Generales

	Básico (-)	Intermedio (☆)	Avanzado (☆☆☆☆)	Extraordinario (☆☆☆☆☆☆☆☆)
Ejecución	Siempre activo	►►	►►►►	►►►►►►►►
Duración	Siempre activo	1 turno (10 seg)	6 turnos (1 min)	6 turnos (1 min)
Salvaje	6 / // (entorno. salvaje)	6 / // (e. salvaje)	6 / // (e. salvaje)	6 / // (e. salvaje)
Urbano	6 / // (e. urbano)	6 / // (e. urbano)	6 / // (e. urbano)	6 / // (e. urbano)
Subterráneo	6 / // (e. subterráneo)	6 / // (e. subterráneo)	6 / // (e. subterráneo)	6 / // (e. subterráneo)
Acuático	6 / // (e. acuático)	6 / // (e. acuático)	6 / // (e. acuático)	6 / // (e. acuático)
Presencia	6 / // (e. presencia)	6 / // (e. presencia)	6 / // (e. presencia)	6 / // (e. presencia)
Ladrón	6 / // (trampas y puertas secretas) //	6 / // (trampas y puertas secretas) //	6 / // (trampas y puertas secretas) //	6 / // (trampas y puertas secretas) //
Explorador	6 / // (explorador)	6 / // (explorador)	6 / // (explorador)	6 / // (explorador)

Elementos de una acción

- d6 dado de 6 caras.
- Dificultad.
- Desafío

De combate

	Básico (-)	Intermedio (☆)	Avanzado (☆☆☆☆)	Avanzado (☆☆☆☆)	Extraordinario (☆☆☆☆☆☆☆☆)
Ejecución	Siempre activo	★	★	★	★
Duración	Siempre activo	6 turnos (1 min)	6 turnos (1 min)	6 turnos (1 min)	1 turno (10 seg)
Pícaro	Recibe un ataque dirigido a aliado adyacente/-//	-	Ignora un por turno/-//	Puede ? a en combate/-//	con 1 impacto a (Sorprendido)/-//
Protector	Recibe un ataque dirigido a aliado adyacente/-//	-	La es ►► en lugar de ✕/-//	La es ►► en lugar de ✕/-//	-
Lanza	Aumenta (15/6)/-//	-	Hace ✕ por turno/-//	Hace el doble de daño/-//	, suma los puntos de todos sus ✕/-//
Muro	como "a que se aleja más de su	Aumenta (6/3)/-//	Hace ►►►►► por turno/-//	-	-

Clases

	Nivel 1	Nivel 3	Nivel 5	Nivel 7	Nivel 9
Explorador	Explorador	Pícaro	Salvaje	Lanza	Control ()
Guerrero	Pícaro	Pícaro	Salvaje	Lanza	Control ()
Ladrón	Ladrón	Pícaro	Explorador	Lanza	Control ()
Noble	Presencia	Pícaro	Explorador	Lanza	Control ()
Clérigo	+ Curación	Curación	Protector	Curación	Control ()
Druida	+ Control ()	Salvaje	Curación	Curación	Control ()
Mago	+ Control ()	Salvaje	Curación	Curación	Control ()
Bardo	Presencia	Ladrón	Pícaro	Ilusión	Control ()
Paladín	Protector	Presencia	Curación	Lanza	Control ()

Leer un poder:

Efecto(aclaración)/Atributo(aclaración)//Objetivo(descripción)
Ejemplo: /-// (aliados) -> Sube 2 puntos la Defensa de combate de varios personajes aliados (un aliado por cada d6 en inteligencia del conjurador)

Poderes

Mágicos

	Básico (-)	Intermedio (☆)	Avanzado (☆☆☆☆)	Extraordinario (☆☆☆☆☆☆☆☆)
Ejecución	✕	✕✕	✕✕✕	✕✕✕✕
Duración	Ver Efecto (d)	Ver Efecto (d)	Ver Efecto (d)	Ver Efecto (d)
Daño (hielo, fuego...)	1/-// (30)	1/-// (30)	1/-// (30)	1/-// (30)
Control ()	1/-// (30)	1/-// (30)	1/-// (30)	1/-// (30)
Curación	1/-// (30)	1/-// (30)	1/-// (30)	1/-// (30)
Transmutación	1/-// (30)	1/-// (30)	1/-// (30)	1/-// (30)
Viaje	(100 m)/-//	(100 m)/-//	(100 km)/-//	(100 km)/-//
Convocar	(Esbirro)	(Superesbirro)	(Esbirro)	(Superesbirro)
Psiónico	(1 kg)	(d: 6 turnos/6 min)/-//	(d: 6 turnos/6 min)/-//	(d: 6 turnos/6 min)/-//
Ilusión	(50)	(50)	(100)	(100)



