Creación de personaje

1. Crea el Concepto del personaje: una descripción breve de quién es. ¿A qué se dedica, qué clase de persona es?

2. Piensa y escribe 4 o 5 Atributos: palabras o frases sugestivas sobre su trasfondo, habilidades, equipo especial y características o talentos de nacimiento.

3. Reparte 10 puntos entre los Atributos. Ninguno puede ser menor a 1 ni mayor a 5. Entre mayor sea el número, más relevante será para tu personaje.

4. Comienza el juego con 3 puntos de acción (PA).

Consecuencias

Aspectos negativos desarrollados en el juego que afectan a tu personaje. Por ejemplo: "despreciado por...", "prohibido entrar en..." o "enfermedad mental". Las consecuencias se pueden eliminar con el desarrollo del juego.

Heridas

Tu personaje muere si recibe más de 5 heridas. Las heridas se curan por medio de narración en escenas de descanso y a lo largo del juego.

Experiencia

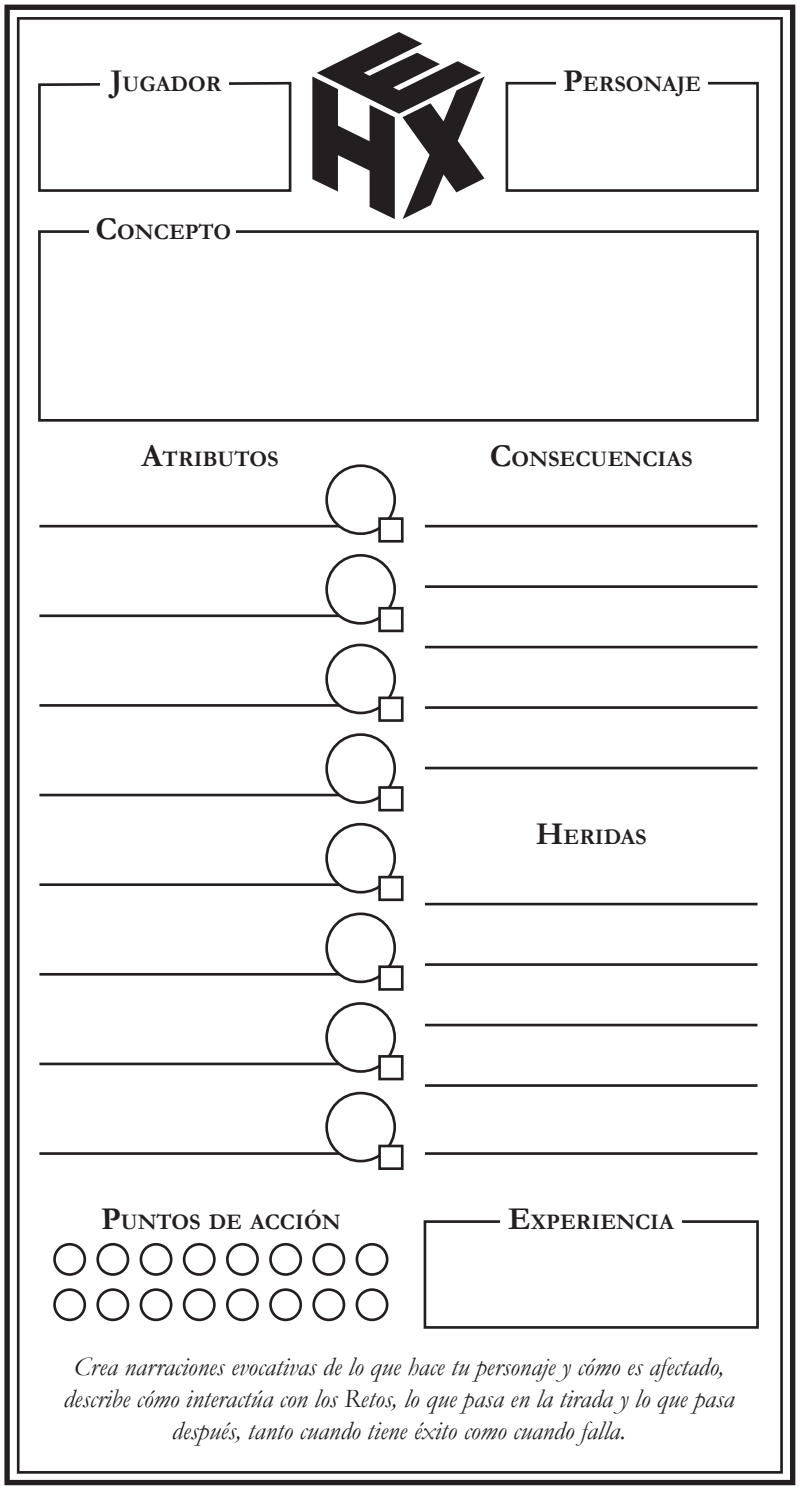
Gana 1 punto de experiencia (PX) cuando cumplas un objetivo de la historia. Al juntar suficientes puntos, puedes gastarlos para aumentar un Atributo marcado.

Atributo	Experiencia
2	3
3	6
4	9
5	12

Con 2 PX, puedes adquirir un nuevo Atributo basado en algo que el personaje aprendió o consiguió a lo largo de la historia.

BY-NC-SA

Hex por Aldo Ojeda tiene una licencia Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional License.



Reglas

El director de juego crea una historia con uno o más objetivos que tu personaje puede resolver a lo largo del juego. Las historias se dividen en escenas, la mayoría de ellas tienen Retos, obstáculos a los que deberás enfrentarte.

Los problemas o conflictos significativos dentro de una escena tienen un valor en Reto.

Reto	Dificultad
1	Simple
2	Complejo
3	Complicado
5	Muy complicado
8	Difícil
13	Sumamente difícil
21	Legendario

Para resolver un Reto, tira un dado de seis caras y suma el valor del Atributo más relevante (o gasta hasta 2 PA si ninguno se ajusta). El número de puntos eliminados es de acuerdo al resultado:

Resultado	Puntos eliminados
1-6	0 *(acción fallida)*
7 8	1
9 10	2
11 12	3
13 14	4
15 16	5

Si el resultado en el dado es ⚀, la acción es un *fallo crítico*. Una consecuencia o herida te sucede.

Si el resultado en el dado es ⚅, la acción es un *éxito crítico*. Marca el Atributo y gana 1 PA.

Modificadores Gasta tantos PA como quieras para aumentar el valor de tu tirada; si el resultado es un fallo, no pierdes los PA. Las consecuencias y heridas pertinentes dan -1 a la tirada.

Una vez que todos los puntos de Reto sean eliminados, los obstáculos se superan y podrás pasar a la siguiente escena.