

ACCIONES DE D&D 5ª EDICIÓN

Cada turno dura 6 segundos de tiempo de juego, y tu personaje puede hacer lo siguiente:

Una acción de movimiento

Durante el turno te puedes mover según tu velocidad

El movimiento puede ser interrumpido para realizar cualquier acción y luego se puede completar.

Una acción



Atacar cuerpo a cuerpo o a distancia.



Ayudar proporciona ventaja a un aliado en una tirada o ataque.



Lanzar un truco o conjuro.



Esconderse te da ventajas en el ataque a enemigos visibles y desventaja en sus ataques hacia ti.



Agarrar a un enemigo con tu mano libre, utilizando una tirada enfrentada de tu Atletismo vs su Atletismo o Acrobacias.



Preparar una acción realiza una acción más adelante en la ronda, usando tu reacción cuando suceda algo en concreto.



Correr te permite moverte según tu velocidad de forma adicional a tu acción de movimiento.



Buscar invierte tu turno en encontrar algo.



Destruir te permite que tu movimiento no provoque ataques de oportunidad cuando estás cuerpo a cuerpo.



Empujar te permite hacer recular a una criatura 5 pies o derribarla utilizando Atletismo o Acrobacia.



Esquivar para focalizarte en la defensa. Los ataques contra ti tienen desventaja.



Usar un objeto te permite activar o interactuar con un ítem que necesita una acción para funcionar.

Una acción adicional (si se especifica)

Según Clase, Raza o Conjuro, algunos personajes pueden efectuar acciones adicionales en su turno. Esto se especifica de forma explícita (por ejemplo, el segundo ataque de Luchar con dos armas es una acción adicional).

Una reacción (si se da el caso)

Puedes usar una reacción en cualquier momento de la ronda hasta que vuelva a ser tu turno.

- Realizar un ataque de oportunidad
- Usar una acción preparada
- Algunos conjuros solo pueden ser utilizados como reacción

Una interacción

Decir unas palabras o realizar una acción simple (por ejemplo, desenvainar una espada).

ESTADOS

Agarrado

- La velocidad de una criatura agarrada es 0 y no puede aumentar por encima de ese valor.
- Este estado termina si quien agarra queda incapacitado.
- Este estado también termina si algún efecto aleja a la criatura de quien/lo que la tiene agarrada.

Apresado

- La velocidad de una criatura apresada es 0 y no puede aumentar por encima de este valor.
- Las tiradas de ataque contra la criatura tienen ventaja y las tiradas de ataque hechas por la criatura tienen desventaja.
- La criatura tiene desventaja en las tiradas de salvación de Destreza.

Asustado

- Una criatura asustada tiene desventaja en las pruebas de característica y tiradas de ataque mientras pueda ver a la fuente de su miedo.
- La criatura no puede acercarse a la fuente de su miedo voluntariamente.

Aturdido

- Una criatura aturdida está incapacitada, no puede moverse y solo es capaz de hablar con voz entrecortada.
- La criatura falla automáticamente las tiradas de salvación de Fuerza y Destreza.
- Las tiradas de ataque contra la criatura tienen ventaja.

Cegado

- Una criatura cegada no puede ver y falla automáticamente todas las pruebas de característica que requieran la vista.
- Las tiradas de ataque contra la criatura tienen ventaja y las tiradas de ataque hechas por la criatura tienen desventaja.

Derribado

- Una criatura derribada solo podrá moverse arrastrándose, a no ser que se levante, terminando así el estado.
- La criatura tiene desventaja en las tiradas de ataque,
- Las tiradas de ataque contra la criatura tienen ventaja si el atacante está a 5 pies o menos. Sin embargo, tienen desventaja si está a más distancia.

Ensondecido

- Una criatura ensordecida no puede oír y falla automáticamente todas las pruebas de característica que requieran el oído.

Envenenado

- Una criatura envenenada tiene desventaja en las tiradas de ataque y las pruebas de característica.

Flanqueado

- Una criatura flanqueada tiene a dos enemigos a menos de cinco pies de distancia.
- Los atacantes a una criatura flanqueada tienen ventaja en la tirada de ataque.

Hechizado

- Una criatura hechizada no puede atacar ni elegir como objetivo de efectos dañinos o mágicos a quien le hechizó.
- Quien hechizó a la criatura tiene ventaja en las pruebas de característica para interactuar socialmente con ella.

Incapacitado

- Una criatura incapacitada no puede llevar a cabo acciones ni reacciones.

Inconsciente

- Una criatura inconsciente está incapacitada, no puede moverse o hablar y no es consciente de su entorno.
- La criatura deja caer cualquier cosa que está sujetando y cae derribada.
- La criatura falla automáticamente las tiradas de salvación de Fuerza y Destreza.
- Las tiradas de ataque contra la criatura tienen ventaja.
- Todos los ataques que impacten a la criatura son críticos si el atacante está a 5 pies o menos de ella.

Invisible

- Es imposible ver a una criatura invisible sin la ayuda de magia o sentidos especiales. En lo que a esconderse respecta, se considera que la criatura se encuentra en una zona muy oscura, aunque se puede determinar su ubicación si esta hace algún ruido o deja huellas.
- Las tiradas de ataque contra la criatura tienen desventaja y las tiradas de ataque hechas por la criatura tienen ventaja.

Petrificado

- Una criatura petrificada es transformada, junto con todos los objetos no mágicos que lleve encima o tenga puestos, en una sustancia sólida e inanimada (normalmente piedra). Su peso se multiplica por 10 y deja de envejecer.
- La criatura está incapacitada, no puede moverse o hablar y no es consciente de su entorno.
- La criatura falla automáticamente las tiradas de salvación de Fuerza y Destreza.
- Las tiradas de ataque contra la criatura tienen ventaja.
- La criatura tienen resistencia contra todo el daño.
- La criatura es inmune al veneno y la enfermedad. Sin embargo, cualquier enfermedad o veneno que ya estuviera presente en su cuerpo queda suspendido, pero no neutralizado.

MUERTE Y ESTABILIZACIÓN

- Cuando llegas a 0 Puntos de Golpe, te estás muriendo.
- **El daño sobrante sobrepasa tus Puntos de Golpe máximos** → Muerte instantánea.
 - **El daño sobrante NO sobrepasa tus Puntos de Golpe máximos** → Tiradas de salvación contra la muerte. Si consigues 3 éxitos te estabilizas, si consigues 3 fallos, mueres. Tira un d20:
 - 1: Dos fallos
 - 2-9: 1 fallo
 - 10-19: 1 éxito
 - 20: 2 éxitos
 - Recibir daño mientras mueres se considera como 2 fallos en las tiradas de salvación contra la muerte.
 - Recibir cualquier tipo de curación (conjuro u objeto) que haga subir tus Puntos de Golpe por encima de 0, te estabiliza.
 - Una criatura estabilizada deja de hacer tiradas de salvación y recupera 1 Punto de Golpe tras 1d4 horas.

COBERTURA

- **Cobertura media:** +2 CA y tiradas salvación Destreza
- **Cobertura 3/4:** +5 CA y tiradas salvación Destreza
- **Cobertura total:** Los ataques y conjuros no pueden elegirle como objetivo.

SIGILO

- **Escondido:** Tirada de Sigilo vs Percepción (si se está buscando) o vs Percepción Pasiva (si no se está buscando). No se puede esconder si está en combate.

SALTO

- **Longitud:** Mueves 10+ pies y saltas tantos pies como tu puntuación de Fuerza. Si saltas sin haberte movido solo recorrerás la mitas de esa distancia.
- **Altura:** Mueves 10+ pies y saltas tantos pies como tu modificador de Fuerza+3. Si saltas sin haberte movido solo recorrerás la mitas de esa distancia.

CAÍDA Y ASFIXIA

- **Caída:** Supone 1d6 Puntos de Golpe por cada 10 pies que caes, hasta 20d6.
- **Caída de vuelo:** Si una criatura voladora tiene su velocidad reducida a 0, se cae y recibe 1d10 Puntos de Golpe por cada 10 pies. La habilidad de planear o algún tipo de magia, puede evitar esto.
- **Asfixia:** Puedes aguantar la respiración durante tantos minutos como 1+Modificador de Constitución (min 30 s)

CONCENTRACIÓN

- Si un conjuro exige mantener la concentración, su apartado “duración” indica el tiempo que puedes pasar concentrado. Puedes dejar de concentrarte en cualquier momento, sin necesidad de gastar una acción.
- Los siguientes sucesos pueden romper la concentración:
- Lanzar otro conjuro que necesite concentración.
 - Recibir daño. Supera una tirada de salvación de Constitución para mantener la concentración. La CD será de 10 o la mitad del daño sufrido, lo que sea mayor.
 - Quedar incapacitado o morir.
 - Ser abrumado por una distracción enorme. Supera una tirada de salvación de Constitución CD 10 o superior para mantener la concentración.

REQUISITOS LANZ. CONJUROS

- **Componente verbal (V):** No puedes lanzar conjuros si no puedes hablar o hay una zona de silencio.
- **Componente somático (S):** Debes tener una mano libre para ejecutar gestos.
- **Componente material (M):** Debes tener los objetos mencionados en el conjuro. Puede ser sustituido por un saquito de componentes o canalizados mágico.
- **Camino despejado al objetivo:** El objetivo no puede tener cobertura total.
- **Si se lanza dos veces el mismo efecto mágico** prevalece solo el más potente.

DESCANSO

- Descanso corto:** un periodo de tiempo de al menos 1 hora durante el cual el personaje no hace nada más extenuante que comer, beber, leer o atender sus heridas.
- Puedes gastar uno o más dados de golpe para recuperar puntos de golpe.
 - Puedes recuperar habilidades si así se especifica.
- Descanso largo:** un periodo de tiempo de inactividad prolongada, de al menos 8 horas, en el que el personaje duerme al menos 6 horas y lleva a cabo otras dos horas de actividades poco intensas, como comer, leer, hablar o montar guardia. Si esta actividad se ve interrumpida como mínimo 1 hora por un periodo de actividad más intensa (caminar, luchar, lanzar conjuros), el personaje tendrá que volver a empezar el descanso largo para beneficiarse de sus efectos. Solo se puede hacer una vez cada 24 horas. Se debe empezar el descanso con al menos 1 Punto de Golpe.
- Recuperas todos los puntos de golpe perdidos.
 - Recuperas la mitad de tu total de dados de golpe.
 - Recuperas todos los espacios de conjuro.
 - Recuperas todas las habilidades.

COMER Y BEBER

- Comer:**
- Necesitas 1 libra de comida al día.
 - Medias raciones cuentan como medio día sin comida.
 - Puedes no comer durante un número de días igual a 3+tu modificador de Constitución (mínimo 1).
 - Una vez sobrepasado dicho límite, al final de cada día sufrirá un nivel de cansancio.
 - Comer de forma normal durante un día devuelve la cuenta de días sin comer a 0.
- Beber**
- Un personaje necesita 1 galón de agua al día.
 - Si hace calor, se necesitan 2 galones de agua al día.
 - Si el personaje bebe solo la mitad, debe obtener éxito en una prueba de Constitución CD 15 o sufrirá un nivel de cansancio al acabar el día.
 - Si no puede beber ni siquiera esa cantidad, sufrirá automáticamente un nivel de cansancio..
 - Si el personaje tuviera ya un nivel de cansancio o más, sufrirá dos niveles en lugar de uno en ambos casos.

CANSANCIO

- **Nivel 1:** desventaja en pruebas de característica
 - **Nivel 2:** Velocidad reducida a mitad
 - **Nivel 3:** Desventaja en tiradas de ataque y de salvación
 - **Nivel 4:** Puntos de golpe máximo reducidos a la mitad
 - **Nivel 5:** Velocidad reducida a 0
 - **Nivel 6:** Muerte
- En cada nivel de cansancio se sufren tanto los efectos del nivel, como de los anteriores.
- Se reduce un nivel de cansancio después de cada descanso largo siempre que se beba y coma lo suficiente.
- Ser alzada de entre los muertos reduce el nivel de cansancio de una criatura en 1.

RITMO DE VIAJE

Durante un viaje, los aventureros se pueden mover a ritmo lento, normal o rápido. En función de la velocidad, se muestra la distancia recorrida, además de cualquier efecto que pueda tener añadido.

RITMO	HORA	DIA	EFFECTOS
LENTO	2 millas	18 millas	Sigilo
NORMAL	3 millas	24 millas	-
RÁPIDO	4 millas	30 millas	-5 percepción pasiva

- **A marchas forzadas:** en la tabla se asumen viajes de 8 horas al día, pero se pueden viajar más horas con riesgo a cansancio. Por cada hora de viaje por encima de 8, se puede cubrir la distancia de la columna "hora", pero cada personaje debe hacer cada hora una tirada de salvación de Constitución CD 10+1 por cada hora por encima de ocho. Si falla, sufre un nivel de cansancio.
- **Terreno difícil:** la velocidad de viaje baja a la mitad.