

TARJETA DE REFERENCIA

TIRADAS



D20 + Estadística
Incluir bonificaciones
y penalizaciones

Comparar el resultado para
determinar el rango de éxito.

Exito critico: La tirada supera el
desafio por 10 o mas

Exito: La tirada llega o excede el
desafio

Fallo: La tirada no llega al numero
de desafio

Fallo critico: La tirada no llega al
numero de desafio por 10 o mas

Tirando 20 o 1

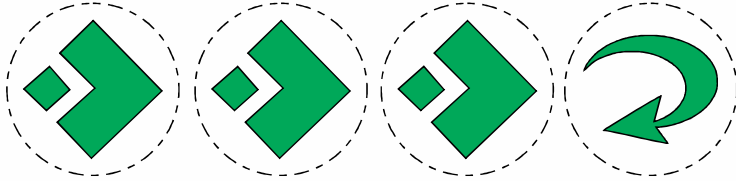
Si tiras un 20 o un 1, incrementa o
reduce el rango de éxito en 1,
respectivamente

Numero de Desafio

El numero de desafio es lo que hay
que sacar en una tirada.
Añadi 10 a una estadística para
transformarla en un Objetivo

EN TU TURNO

Al comienzo de tu turno, recuperas 3 acciones y una reaccion



Cuerpo a tierra (move) Te tiras
al suelo

Interactuar (interactuar) Agarrar
un objeto, usar un objeto, interactuar
con el entorno, o accion similar

Salto (move) Salto horizontal
10 pies (15 si tu velocidad es de 30)
O verticalmente 3 pies y horizontal 5

Buscar (Concentracion, Secreta)
Buscas un area usando percepcion

De pie (move) Te pones de pie

Paso (move) Te mueves 5 pies
Sin provocar ataque de oportunidad

Golpe (move) Atacas con
un arma o desarmado. Haces
una tirada de ataque contra el
AC del enemigo.

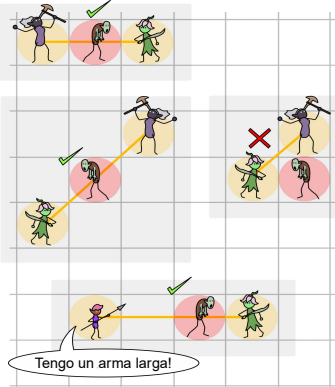
Levantar Escudo Levantas
tu escudo, ganando su
bonificacion de AC

Tomar cobertura Ganas
Cobertura, o mejoras tu nivel
de cobertura en 1
(Requiere estar en el suelo o
tener cobertura)

Avanzar Te moves hasta
tu maximo de movimiento

MANUAL DE ESTRATEGIA ASIRIO

Un aliado y vos pueden flanquear si ambos
estan en rango melee del enemigo



Flanquear un enemigo le da el estado
desprevenido (-2 de AC)

Ayudar Ayudas a un aliado
con una habilidad tuya.
Si luego usas tu reaccion en su turno
gana +1 o +2 a la tirada, segun
el nivel de éxito

Ataques Múltiples: Atacar mas de
una vez por turno da un -5 y
luego un -10 a la tirada

"Luchamos juntos, o que la obscuridad nos devore a todos"

TACTICAS DE GUERRILLA

NOTAS DE LA BIBLIOTECA DE BABILONIA

Una criatura en situacion normal se
encuentra **observada**.

Escondarse Realizas una tirada
de sigilo contra la Percepcion objetivo.
Si lo logras, dejas de estar observado
y pasas a estar **oculto**
Requiere cobertura o un escondite

Una criatura esta **oculta** cuando sabes
su ubicacion pero no puede ser vista.
Si estas oculto, todos tus objetivos estan
desprevenidos para vos (-2 de AC)
y para atacarte, tienen que pasar una
tirada plana de objetivo 11

Escabullirse Si estas oculto
te moves la mitad de tu movimiento.
Realizas una tirada secreta de sigilo
contra la percepcion del objetivo.
si la logras, pasas a estar **escondido**.
En caso de no lograrla, continuas
estando oculto.
Si al final del movimiento no estas ni
en cobertura o fuera de la linea de
vision del objetivo, pasas a estar
observado

Si estas **escondido**, el enemigo no sabe
donde estas y no puede seleccionarte
como objetivo

"Hasta que encontremos nuestro cielo azul"

ACCIONES POR HABILIDAD

TARJETA DE REFERENCIA

TIRADAS



D20 + Estadística
Incluir bonificaciones
y penalizaciones

Comparar el resultado para
determinar el rango de éxito.

Exito critico: La tirada supera el
desafio por 10 o mas

Exito: La tirada llega o excede el
desafio

Fallo: La tirada no llega al numero
de desafio

Fallo critico: La tirada no llega al
numero de desafio por 10 o mas

Tirando 20 o 1

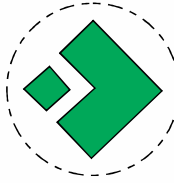
Si tiras un 20 o un 1, incrementa o
reduce el rango de exito en 1,
respectivamente

Numero de Desafio

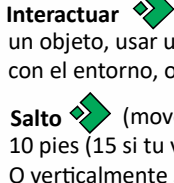
El numero de desafio es lo que hay
que sacar en una tirada.
Añadi 10 a una estadística para
transformarla en un Objetivo

EN TU TURNO

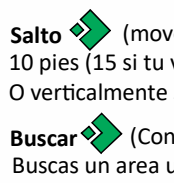
Al comienzo de tu turno, recuperas 3 acciones y una reaccion



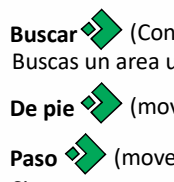
Cuerpo a tierra (move) Te tiras
al suelo



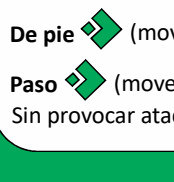
Interactuar (interactuar) Agarrar
un objeto, usar un objeto, interactuar
con el entorno, o accion similar



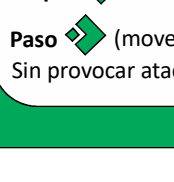
Salto (move) Salto horizontal
10 pies (15 si tu velocidad es de 30)
O verticalmente 3 pies y horizontal 5



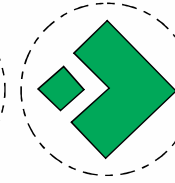
Buscar (Concentracion, Secreta)
Buscas un area usando percepcion



De pie (move) Te pones de pie



Paso (move) Te mueves 5 pies
Sin provocar ataque de oportunidad

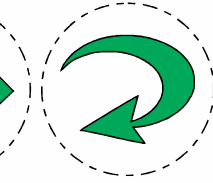
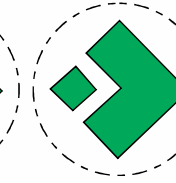


Golpe (move) Atacas con
un arma o desarmado. Haces
una tirada de ataque contra el
AC del enemigo.

Levantar Escudo Levantas
tu escudo, ganando su
bonificacion de AC

Tomar cobertura Ganas
Cobertura, o mejoras tu nivel
de cobertura en 1
(Requiere estar en el suelo o
tener cobertura)

Avanzar Te moves hasta
tu maximo de movimiento



TARJETA DE REFERENCIA

TIRADAS



D20 + Estadística
Incluir bonificaciones
y penalizaciones

Comparar el resultado para
determinar el rango de éxito.

Exito critico: La tirada supera el
desafio por 10 o mas

Exito: La tirada llega o excede el
desafio

Fallo: La tirada no llega al numero
de desafio

Fallo critico: La tirada no llega al
numero de desafio por 10 o mas

Tirando 20 o 1

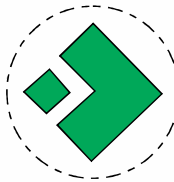
Si tiras un 20 o un 1, incrementa o
reduce el rango de exito en 1,
respectivamente

Numero de Desafio

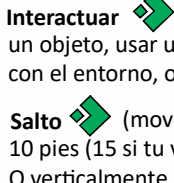
El numero de desafio es lo que hay
que sacar en una tirada.
Añadi 10 a una estadística para
transformarla en un Objetivo

EN TU TURNO

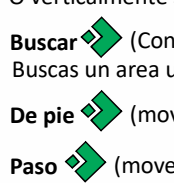
Al comienzo de tu turno, recuperas 3 acciones y una reaccion



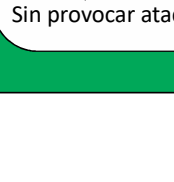
Cuerpo a tierra (move) Te tiras
al suelo



Interactuar (interactuar) Agarrar
un objeto, usar un objeto, interactuar
con el entorno, o accion similar



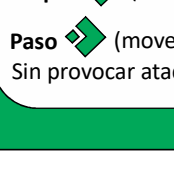
Salto (move) Salto horizontal
10 pies (15 si tu velocidad es de 30)
O verticalmente 3 pies y horizontal 5



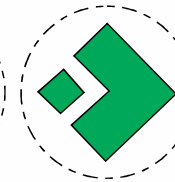
Buscar (Concentracion, Secreta)
Buscas un area usando percepcion



De pie (move) Te pones de pie



Paso (move) Te mueves 5 pies
Sin provocar ataque de oportunidad

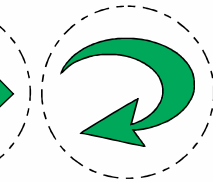
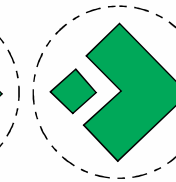


Golpe (move) Atacas con
un arma o desarmado. Haces
una tirada de ataque contra el
AC del enemigo.

Levantar Escudo Levantas
tu escudo, ganando su
bonificacion de AC

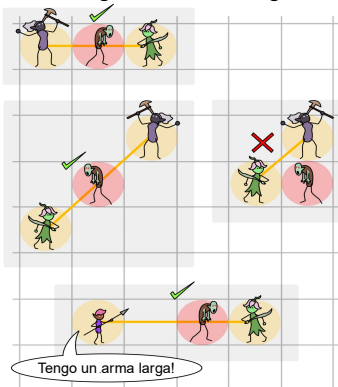
Tomar cobertura Ganas
Cobertura, o mejoras tu nivel
de cobertura en 1
(Requiere estar en el suelo o
tener cobertura)

Avanzar Te moves hasta
tu maximo de movimiento



MANUAL DE ESTRATEGIA ASIRIO

Un aliado y vos pueden flanquear si ambos estan en rango melee del enemigo



Flanquear un enemigo le da el estado **desprevenido**(-2 de AC)

Ayudar ♦ Ayudas a un aliado con una habilidad tuya. Si luego usas tu reaccion en su turno gana +1 o +2 a la tirada, segun el nivel de exito

Ataques Múltiples: Atacar mas de una vez por turno da un -5 y luego un -10 a la tirada

"Luchamos juntos, o que la oscuridad nos devore a todos"

TACTICAS DE GUERRILLA NOTAS DE LA BIBLIOTECA DE BABILONIA

Una criatura en situacion normal se encuentra **observada**.

Escondarse ♦ Realizas una tirada de sigilo contra la Percepcion objetivo. Si lo logras, dejas de estar observado y pasas a estar **oculto**. Requiere cobertura o un escondite

Una criatura esta **oculta** cuando sabes su ubicacion pero no puede ser vista. Si estas oculto, todos tus objetivos estan **desprevenidos** para vos (-2 de AC) y para atacarte, tienen que pasar una tirada plana de objetivo 11

Escabullirse ♦ Si estas oculto te moves la mitad de tu movimiento. Realizas una tirada secreta de sigilo contra la percepcion del objetivo. si la logras, pasas a estar **escondido**. En caso de no lograrla, continuas estando oculto. Si al final del movimiento no estas ni en cobertura o fuera de la linea de vision del objetivo, pasas a estar **observado**

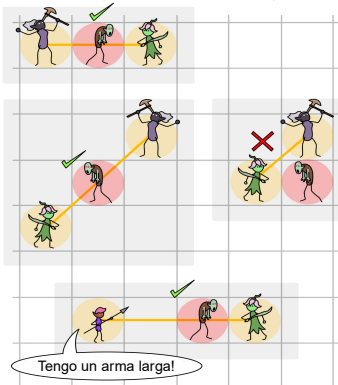
Si estas **escondido**, el enemigo no sabe donde estas y no puede seleccionarte como objetivo

"Hasta que encontremos nuestro cielo azul"

ACCIONES POR HABILIDAD

MANUAL DE ESTRATEGIA ASIRIO

Un aliado y vos pueden flanquear si ambos estan en rango melee del enemigo



Flanquear un enemigo le da el estado **desprevenido**(-2 de AC)

Ayudar ♦ Ayudas a un aliado con una habilidad tuya. Si luego usas tu reaccion en su turno gana +1 o +2 a la tirada, segun el nivel de exito

Ataques Múltiples: Atacar mas de una vez por turno da un -5 y luego un -10 a la tirada

"Luchamos juntos, o que la oscuridad nos devore a todos"

TACTICAS DE GUERRILLA NOTAS DE LA BIBLIOTECA DE BABILONIA

Una criatura en situacion normal se encuentra **observada**.

Escondarse ♦ Realizas una tirada de sigilo contra la Percepcion objetivo. Si lo logras, dejas de estar observado y pasas a estar **oculto**. Requiere cobertura o un escondite

Una criatura esta **oculta** cuando sabes su ubicacion pero no puede ser vista. Si estas oculto, todos tus objetivos estan **desprevenidos** para vos (-2 de AC) y para atacarte, tienen que pasar una tirada plana de objetivo 11

Escabullirse ♦ Si estas oculto te moves la mitad de tu movimiento. Realizas una tirada secreta de sigilo contra la percepcion del objetivo. si la logras, pasas a estar **escondido**. En caso de no lograrla, continuas estando oculto. Si al final del movimiento no estas ni en cobertura o fuera de la linea de vision del objetivo, pasas a estar **observado**

Si estas **escondido**, el enemigo no sabe donde estas y no puede seleccionarte como objetivo

"Hasta que encontremos nuestro cielo azul"

ACCIONES POR HABILIDAD