

## 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

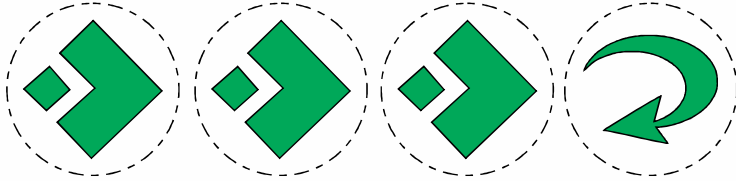
Si tiras un 20 o un 1, incrementa o  
reduce el rango de éxito en 1,  
respectivamente

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

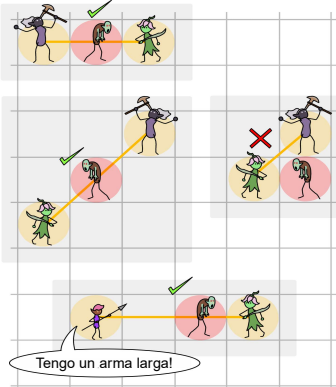
**Levantar Escudo** Levantas  
tu escudo, ganando su  
bonificacion de AC

**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 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

## 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

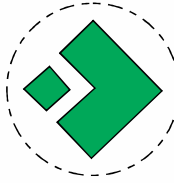
Si tiras un 20 o un 1, incrementa o  
reduce el rango de éxito en 1,  
respectivamente

### 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

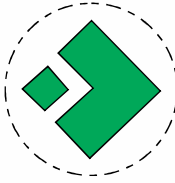
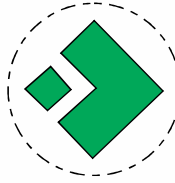
**Interactuar** (interactuar) Agarrar  
un objeto, usar un objeto, interactuar  
con el entorno, o accion similar

**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** (ataque) 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

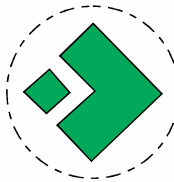
Si tiras un 20 o un 1, incrementa o  
reduce el rango de éxito en 1,  
respectivamente

### 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

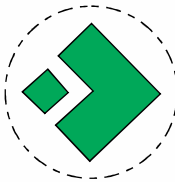
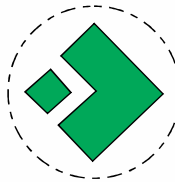
**Interactuar** (interactuar) Agarrar  
un objeto, usar un objeto, interactuar  
con el entorno, o accion similar

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

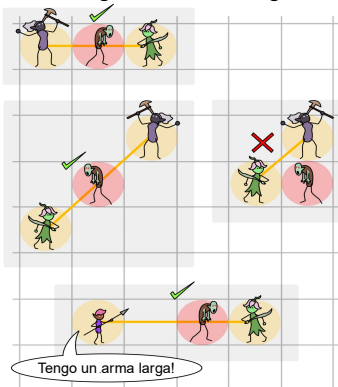
**Levantar Escudo** Levantas  
tu escudo, ganando su  
bonificacion de AC

**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**

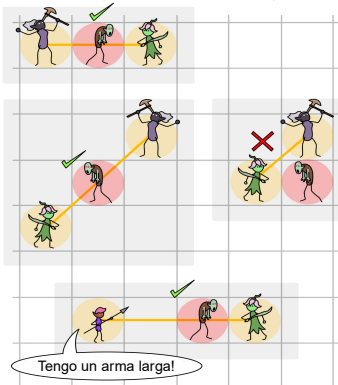
Si estas **escondido**, el enemigo no sabe donde estas y no puede seleccionarte como objetivo

*"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