

Manual Simplificado de Dungeons & Dragons 5ta Edición

Glosario

- **Iniciativa:** Orden en el que los personajes y enemigos actúan durante un combate.
- **Desventaja:** Tirar 2d20 y quedarse con el resultado más bajo.
- **Ventaja:** Tirar 2d20 y quedarse con el resultado más alto
- **DC (Difficulty Class):** Número que se debe alcanzar o superar en una tirada para tener éxito en una acción.
 - La clase de dificultad suele ser determinada por el Dungeon Master dependiendo de la dificultad de la acción que se quiere realizar.
 - Ejemplo: Levantar una roca pesada puede tener una DC de 15, mientras que abrir una puerta atascada puede tener una DC de 5.
 - El Dungeon Master indicará la habilidad o característica que se debe usar para la tirada.
- **Tirada de Salvación:** Tirada que se realiza para evitar o reducir el efecto de un hechizo, trampa, veneno, enfermedad u otro peligro.
- **Turno:** El momento en el que un personaje puede actuar durante una ronda de combate.
- **Reacción:** Acción especial que puedes realizar fuera de tu turno, generalmente en respuesta a un evento específico.
- **Acción:** Actividad que un personaje puede realizar durante su turno en combate o en situaciones específicas.

¿Qué hacer en mi turno?

Hay un momento en el que el Dungeon Master va a decir *tiren iniciativa*, esto quiere decir que empezará un Combate o algún evento que requerirá que los personajes actúen por turnos.

- **Tirar Iniciativa:** Tirar 1d20 + Bonificador de Iniciativa.

En tu turno puedes realizar diferentes cosas, tales como: Moverte, Atacar, Interactuar con el ambiente, básicamente cualquier *Acción* que se te ocurra.

Cada turno puede llegar a durar varios minutos en la mesa, pero dentro del mundo del juego cada turno suele durar 6 segundos. Aunque haya un orden de turnos (*quién va primero de decir qué hacer*), dentro del juego todo suele suceder casi al mismo tiempo.

Movimiento

Por lo general, un personaje tiene una velocidad de 30ft, estos 30ft es la distancia máxima que puedes recorrer en tu turno.

Puedes dividir tu movimiento, por ejemplo: moverte 10ft, realizar una *Acción* (p. ej. Lanzar una daga, abrir una puerta) y moverte el resto de los 20ft. Otro ejemplo, si tienes un enemigo a 20ft, puedes acercarte e iniciar combate.

- **Ataques de Oportunidad:** Cuando te acercas a un enemigo, llegas a su *Zona de Amenaza* (El área/rango en el cual puede pegar/alcanzar cuando sea su turno), cuando abandonas esa zona, provocas un ataque de oportunidad, es decir el enemigo tratará de atacarte incluso aunque no sea su turno. Lo mismo pasa en caso de que un enemigo pase por tu zona de amenaza mientras no sea tu turno.
- **Destrabarse (Disengage):** Te alejas del enemigo mientras estás en guardia evitando *Ataques de Oportunidad*. Si decides hacer esto no podrás realizar otra *Acción* durante el turno.
- **Terreno Difícil:** Caminar por lodo, nieve, arbustos, etc. Cuesta el doble. Si te tumban al suelo (*Diferente de incapacitar*) o te caes, levantarte cuesta 15ft.
- **Correr:** La distancia que puedes recorrer se duplica. Puedes decidir perseguir a alguien o huir antes de que te alcancen, durante este turno no puedes realizar ninguna acción más que moverte.
- **Esquivar:** Te preparas para esquivar un ataque. No te puedes mover ni realizar Acciones, pero el siguiente ataque que recibas será con *Desventaja*.
- **Ayudar:** Puedes ayudar a un aliado en una tarea, dándole ventaja en su próxima tirada relacionada con esa tarea. Por ejemplo, si un aliado está tratando de escalar una pared y tú le das una mano, él tendrá ventaja en su tirada de escalada.
- **Preparar:** Puedes preparar una **Acción** específica que realizarás en respuesta a una condición específica.
 - Por ejemplo, puedes preparar un ataque para cuando un enemigo se acerque a ti o se asome por una ventana.
 - No puedes preparar más de una acción a la vez, por ejemplo, no puedes preparar un movimiento y un ataque al mismo tiempo.

¿Cómo atacar?

Recursos

- [Como llenar la hoja de personaje.](#)
- [Manual del Jugador.](#)
- [Hoja de Personaje.](#)
- [Ejemplo de Partida.](#)