

GUÍA DE JUEGO

CÓMO JUGAR

1. El DJ describe la situación.
2. Indicas tus acciones (puede necesitar tirada de dados).
3. El DJ narra los resultados.



LA TIRADA DE DADOS

Un d20 determina éxito o fracaso. Una tirada, con todos los modificadores, que iguala o supera la dificultad del DJ, resulta exitosa.

• **Ventaja:** Tira dos d20 y usa el mayor.

• **Desventaja:** Tira dos d20 y usa el menor.

REDONDEO

Si una tirada resulta en una fracción, redondea hacia abajo.

INSPIRACIÓN

Tu DJ puede darte inspiración. Úsala para ventaja en un d20 o pásala a un compañero.

REACCIONES (una por turno)

Son acciones desencadenadas por eventos específicos, posibles en cualquier momento, incluso en el turno de otro jugador.



Tira para obtener una suma de 100 (ej. 00 + 3 = 3)

EN TU TURNO

- Muevete hasta tu velocidad
- Realiza una acción
- Realiza acción de bonificación (si disponible).
- Interactúa con un objeto



ACCIONES

Ataque

Realiza un ataque cuerpo a cuerpo o a distancia, o intenta agarrar o empujar a una criatura.

Agarrar: Al agarrar a una criatura, la sometes a la condición de agarrado.

Empujar: Un empujón es un ataque cuerpo a cuerpo que puede tirar al suelo a una criatura o empujarla 5 pies.

Lanzar un hechizo

Muchos hechizos requieren una acción, algunos una acción de bonificación o más tiempo.

Correr

Avanza más en tu turno.

Escapar

Evita ataques de oportunidad cuando pasas junto a enemigos.

Esquivar

Los ataques contra ti tienen desventaja. Tus tiradas de salvación DEX tienen ventaja.

Ayudar

Ayuda a alguien en una tarea o ataque para darle ventaja.

Esconderse

Haz una tirada de Sigilo para ocultarte.

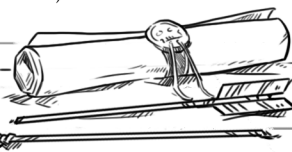
Prepararse

Elige una acción y un desencadenante. Cuando se produce el evento, realiza esa acción como tu reacción (ver Reacciones).

Buscar

Usar un objeto

Improvisar



D20



D12



D10



D8



D6



D4



INICIATIVA

Tira un d20 más tu modificador de Destreza al comenzar el combate para establecer el orden.

REALIZAR UN ATAQUE

1. Selecciona un objetivo a tu alcance.
2. Tira un d20 - suma tu Modificador de Ataque y tu bonificación de competencia. Si iguala o supera la Clase de Armadura del objetivo, tira el daño.
3. Tira el daño - suma tus modificadores de los detalles del arma/ataque.

CRÍTICOS

Un resultado de 20 es un golpe crítico. Tira los dados de daño dos veces, luego añade todos los modificadores.

ARMAS A DISTANCIA

Las armas a distancia tienen dos rangos (ej. 20/60). Más allá del rango normal, los ataques tienen desventaja y no pueden exceder el rango máximo.

INCAPACITAR

Si reduces a un enemigo a 0 PV con un ataque cuerpo a cuerpo, puedes optar por noquearlo en lugar de matarlo.

ATAQUES DE OPORTUNIDAD

Si un enemigo visible se mueve fuera de tu alcance, puedes reaccionar con un ataque cuerpo a cuerpo.

MOVIMIENTO

MOVIMIENTO	COST
Caer	Gratis
Levantarse	Mitad del movimiento
Saltar	Salta 1 pie por cada pie de carrera
Terreno difícil, escalar, gatear, nadar	Duplica el costo (10 pies por cada 5 pies)

PUNTOS DE VIDA (PV)

Los PV representan tu resistencia, disminuyen con el daño y se recuperan con curaciones.

MUERTE INSTANTÁNEA

Si el daño que excede tus 0 PV iguala o supera tu máximo de PV, mueres instantáneamente.

INCONSCIENCIA

Si llegas a 0 PV sin morir, quedas inconsciente. Al comenzar tu turno con 0 PV, tira un d20 para una tirada de salvación de muerte.

1	2-9	10-19	20
2 fracasos	1 fracaso	1 éxito	+1 PV

3 éxitos te estabilizan pero sigues inconsciente. 3 fracasos resultan en muerte. Daño a 0 PV cuenta como fracaso; golpes críticos como dos. Golpes cuerpo a cuerpo son críticos.

Los PV restaurados detienen las tiradas de salvación y te reviven. Estabiliza a un aliado inconsciente con Medicina DC 10; sigue inconsciente pero sin tiradas.

DESCANSO & RECUPERACIÓN

DESCANSO CORTO (1 hora)
Regenera PV lanzando tu dado de golpe más tu modificador de Constitución.

DESCANSO LARGO (8 horas)
Recupera todos los PV perdidos, habilidades y la mitad de tus dados de golpe.

