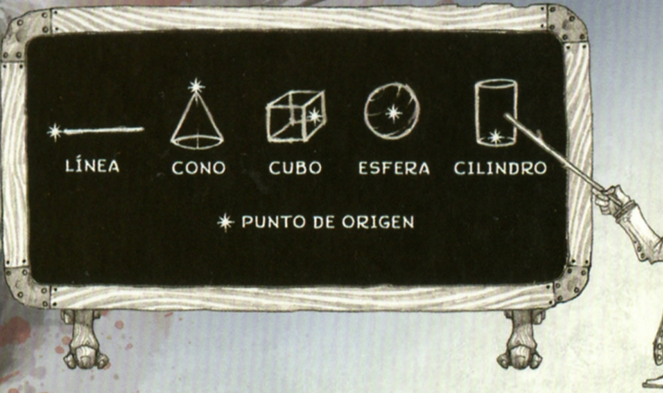
DIGITALIZACIÓN



ACCIONES EN COMBATE

Atacar

Realizas un ataque cuerpo a cuerpo o a distancia.

Lanzar un conjuro

Lanzas un truco o un conjuro de nivel 1 o superior. Consulta el tiempo de lanzamiento del conjuro.

Correr

Ganas una cantidad de movimiento adicional igual a tu velocidad (tras cualquier modificador) durante este turno.

Destrabarse

Tu movimiento no provocará ataques de oportunidad durante el resto del turno.

Esquivar

Hasta el principio de tu siguiente turno, todas las tiradas de ataque que te tengan como objetivo, y cuyo atacante puedas ver, tendrán desventaja. Además, realizarás las tiradas de salvación de Destreza con ventaja. Perderás estos beneficios si quedas incapacitado o si tu velocidad baja a 0.

Ayudar

Puedes ayudar a otra criatura con una tarea, dándole ventaja en su siguiente prueba de característica para esa tarea. O puedes distraer a una criatura a 5 pies o menos de ti, de tal forma que la siguiente tirada de ataque contra ella por parte de un aliado tuyo tendrá ventaja.

Independientemente de qué opción escojas, la ventaja desaparecerá una vez usada o cuando empiece tu siguiente turno.

Esconderse

Realiza una prueba de Destreza (Sigilo) para intentar esconderte (ni te ven ni te oyen).

Preparar una Acción

Esperas a que ocurra algo antes de actuar, lo que te permitirá usar tu reacción para actuar más adelante, pero antes del comienzo de tu siguiente turno. Decide por adelantado:

(a) qué circunstancia que puedas percibir activará tu reacción y

(b) la acción que realizarás en respuesta a dicha activación.

Si preparas un conjuro, su tiempo de lanzamiento deberá ser de 1 acción y debes mantener la concentración hasta que se lance.

Buscar

Realiza una prueba de Sabiduría (Percepción) o de Inteligencia (Investigación) para encontrar algo.

Usar un Objeto

Utilizas un objeto (que no sea un objeto mágico) que precise de una acción para poder usarse.

Usar una aptitud especial

Utilizas un rasgo de clase o cualquier otra aptitud especial que precise de una acción para poder usarse.

Salto de longitud

Mueves 10+ pies y saltas tantos pies como tu puntuación de Fuerza. Si saltas sin haberte movido solo recorrerás la mitad de esa distancia.

Salto de altura

Mueves 10+ pies y saltas tantos pies como tu modificador de Fuerza + 3. Si saltas sin haber movido solo ascenderás la mitad de esa distancia.

Asfixia

Puedes aguantar la respiración tantos minutos como 1 + tu modificador por Constitución (mínimo 30 segundos).

Una vez te quedes sin aire, o si te estás ahogando, podrás sobrevivir tantos asaltos como tu modificador por Constitución (mínimo 1 asalto). Al comienzo de tu siguiente turno, tus puntos de golpe bajarán a 0, estarás agonizando y no podrás recuperar puntos de golpe o ser estabilizado hasta que logres respirar de nuevo.

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 tu 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, como ser golpeado por una ola. Supera una tirada de salvación de Constitución CD 10 para mantener la concentración.

COSAS QUE PUEDES HACER EN TU TURNO

- Moverte hasta tu velocidad.
- Realizar una acción.
- Comunicarte mediante voz, gestos o ambos.
- Interaccionar con un objeto o aspecto del entorno mientras te mueves o realizas tu acción. Para interaccionar con un segundo objeto, utiliza la acción de Usar Objeto.

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 (consulta el estado).
- Este estado también termina si algún efecto aleja a la criatura de quien (o lo que) la tiene agarrada, como cuando el conjuro *ola atronadora* hace salir despedida a una criatura.

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

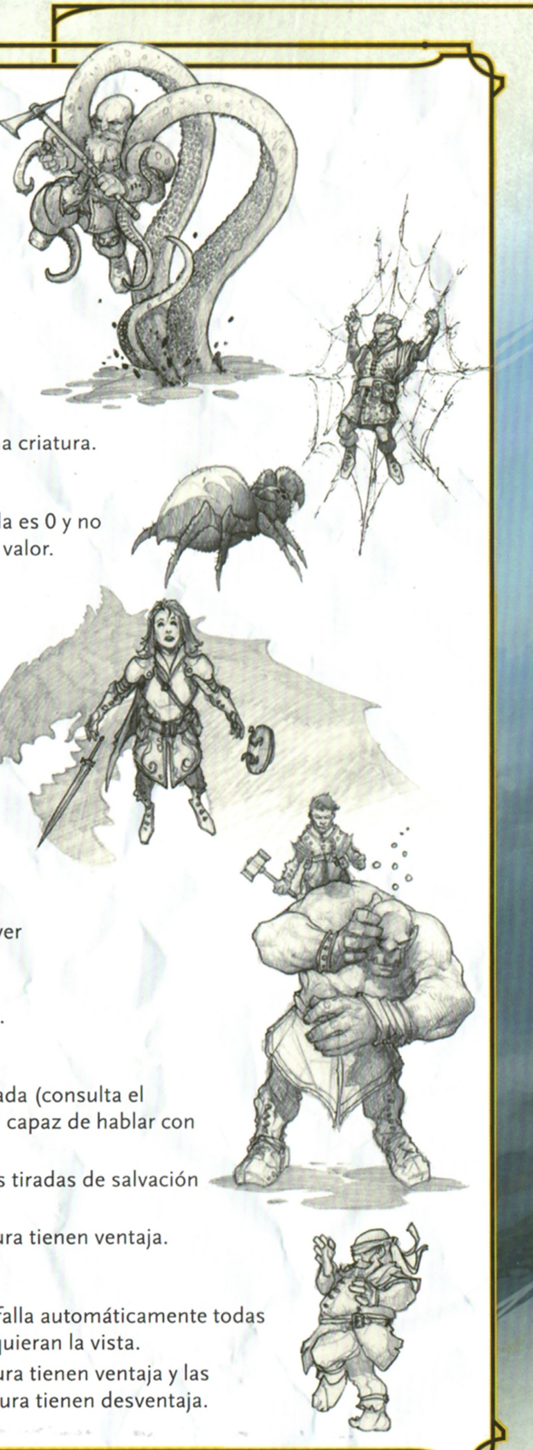
- Una criatura asustada tiene desventaja en las pruebas de característica y tiradas de ataque mientras pueda ver a la fuente de su miedo.
- La criatura no puede acercase a la fuente de su miedo voluntariamente.

Aturdido

- Una criatura aturdida está incapacitada (consulta el estado), 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 de ella. Sin embargo, tienen desventaja si el atacante está a más distancia.

Ensordecido

- 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.

Hechizado

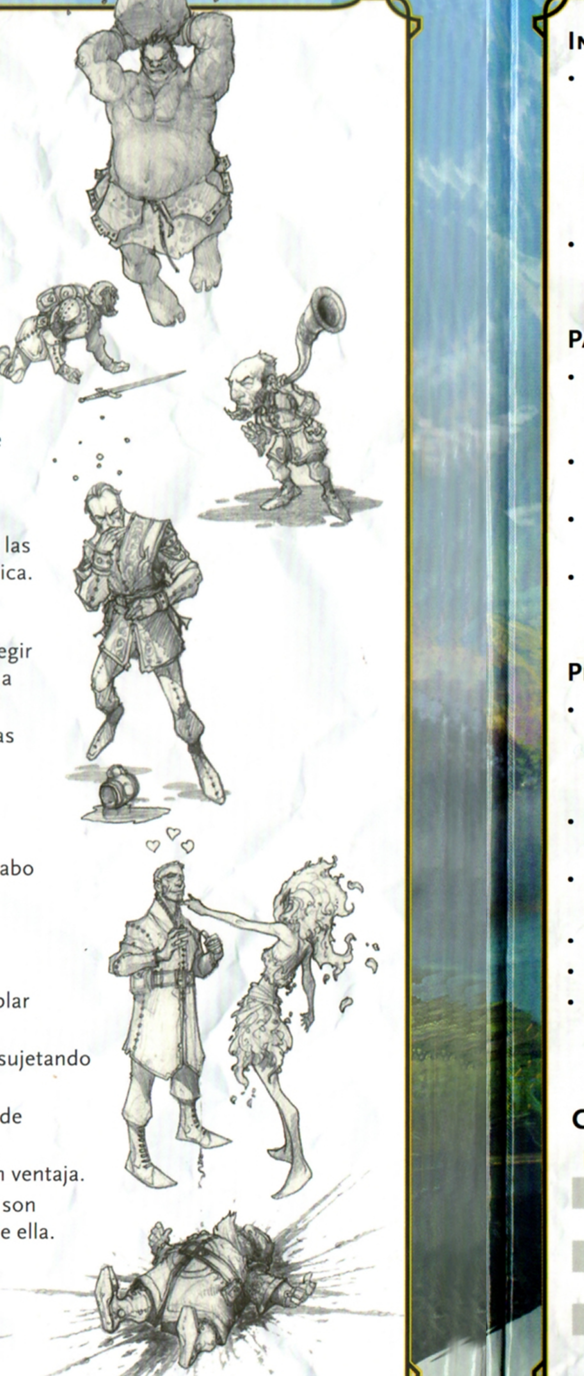
- Una criatura hechizada no puede atacar ni elegir como objetivo de efectos dañinos o mágicos a quien la hechizó.
- Quien hechizó a la criatura tiene ventaja en las pruebas de característica para interaccionar socialmente con ella.

Incapacitado

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

Inconsciente

- Una criatura inconsciente está incapacitada (consulta el estado), no puede moverse o hablar y no es consciente de su entorno.
- La criatura deja caer cualquier cosa que esté 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

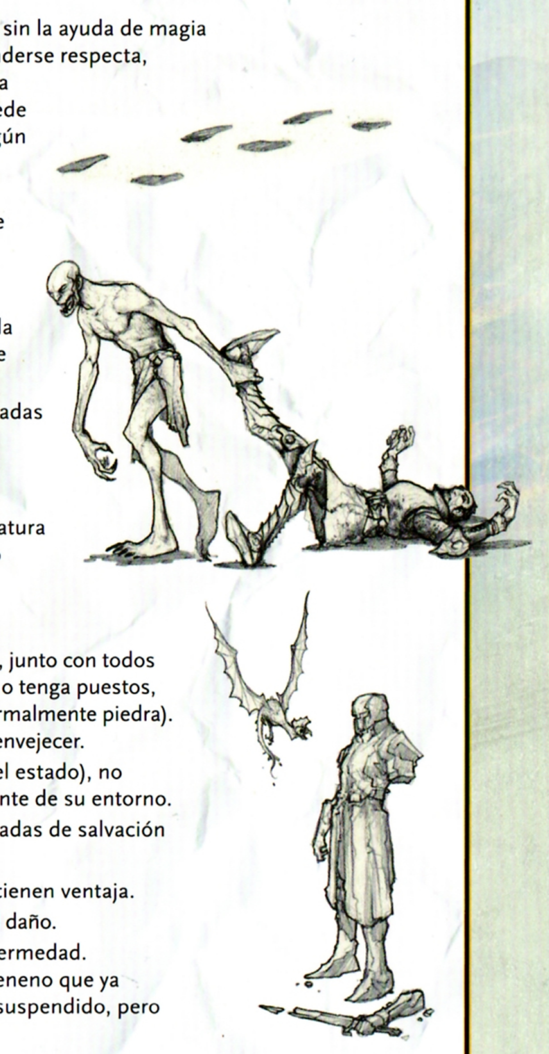
- Es imposible ver a una criatura invisible sin la ayuda de magia o sentidos especiales. En lo que a esconderse respecta, se considera que la criatura se encuentra en una zona muy oscura, aunque se puede determinar su ubicación si esta hace algún ruido o deja huellas.
- Las tiradas de ataque contra la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

Paralizado

- Una criatura paralizada está incapacitada (consulta el estado) y no puede moverse ni hablar.
- 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.

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 diez y deja de envejecer.
- La criatura está incapacitada (consulta el estado), 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 tiene 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.



Cansancio

Nivel	Consecuencia
1	Desventaja en pruebas de característica
2	Velocidad reducida a la mitad
3	Desventaja en tiradas de ataque y de salvación
4	Puntos de golpe máximos reducidos a la mitad
5	Velocidad reducida a 0
6	Muerte

Elegir una CD

Dificultad	CD
Muy fácil	5
Fácil	10
Dificultad media	15
Difícil	20
Muy difícil	25
Casi imposible	30

CD para rastrear

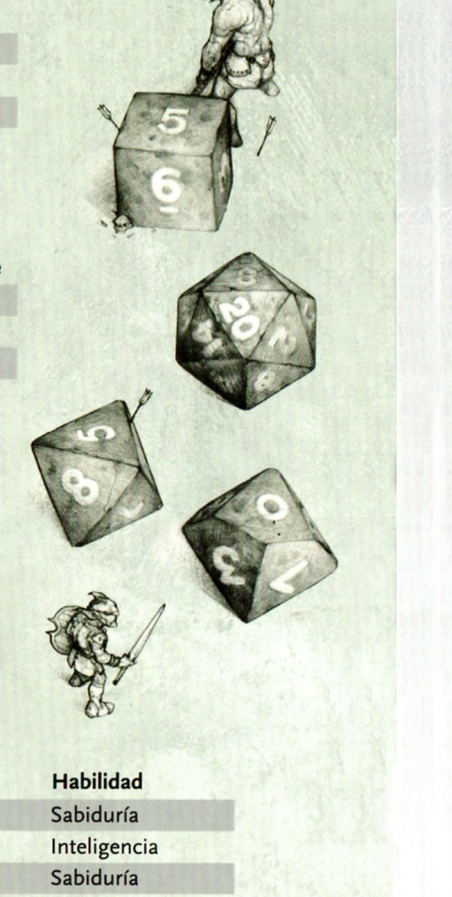
Superficie	CD
Superficie blanda, como la nieve	10
Tierra o hierba	15
Piedra desnuda	20
Por cada día desde que pasó la criatura	+5
La criatura deja marcas (como sangre)	–5

Gravedad del daño por nivel

Nivel	Contratiempo	Peligroso	Mortal
1–4	1d10	2d10	4d10
5–10	2d10	4d10	10d10
11–16	4d10	10d10	18d10
17–20	10d10	18d10	24d10

Puntos de golpe de un objeto

Tamaño	Frágil	Resistente
Diminuto (botella, cerrojo)	2 (1d4)	5 (2d4)
Pequeño (cofre, laúd)	3 (1d6)	10 (3d6)
Mediano (barril, lámpara de araña)	4 (1d8)	18 (4d8)
Grande (carreta, ventana de 10 por 10 pies)	5 (1d10)	27 (5d10)



Clase de Armadura de un objeto

Material	CA	Material	CA
Tela, papel, cuerda	11	Hierro, acero	19
Cristal, vidrio, hielo	13	Mithral	21
Madera, hueso	15	Adamantina	23
Piedra	17		

Habilidades y características asociadas

Característica	Habilidad	Característica	Habilidad
Acrobacias	Destreza	Medicina	Sabiduría
Atletismo	Fuerza	Naturaleza	Inteligencia
Conocimiento Arcano	Inteligencia	Percepción	Sabiduría
Engaño	Carisma	Perspicacia	Sabiduría
Juego de Manos	Destreza	Persuasión	Carisma
Historia	Inteligencia	Religión	Inteligencia
Interpretación	Carisma	Sigilo	Destreza
Intimidación	Carisma	Supervivencia	Sabiduría
Investigación	Inteligencia	Trato con Animales	Sabiduría

TM & ©2017 Wizards of the Coast LLC. 660C3687000001 EN Exterior illustration by Tyler Jacobson. Interior illustrations by Aleksi Briclot, Jesper Ejsing, and Richard Whitters

Ritmo de viaje

	Distancia recorrida por...			
Ritmo	Minuto	Hora	Día	Efecto
Rápido	400 pies	4 millas	30 millas	–5 a las puntuaciones de Sabiduría (Percepción) pasiva
Normal	300 pies	3 millas	24 millas	—
Lento	200 pies	2 millas	18 millas	Pueden desplazarse con sigilo

Servicios

Servicio	Remuneración
Asalariados	
Cualificado	2 po al día
No cualificado	2 pp al día
Mensajero	2 pc por milla
Pasaje en un barco	1 pp por milla
Peaje por camino o entrada	1 pc
Viaje en carruaje	
Dentro de una ciudad	1 pc
Entre poblaciones	3 pc por milla

Zonas de oscuridad

Oscuridad	Efecto	Ejemplos
Ligeramente oscura	Criaturas tienen desventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan de la vista.	Luz tenue, neblinas dispersas, follaje moderado.
Muy oscura	Visión bloqueada; criaturas a todos los efectos cegadas.	Oscuridad, niebla opaca, follaje denso.

Distancias de encuentros

Terreno	Distancia de encuentros
Desierto, polar, pradera o tierras de cultivo	6d6 × 10 pies
Bosque o pantano	2d8 × 10 pies
Colina o erial	2d10 × 10 pies
Selva	2d6 × 10 pies
Montaña	4d10 × 10 pies
Distancia audible	
Intentado guardar silencio	2d6 × 5 pies
Nivel de ruido normal	2d6 × 10 pies
Muy ruidoso	2d6 × 50 pies
Visibilidad en exteriores	
Despejado, sin obstrucciones	2 millas
Lluvia	1 milla
Niebla	100 a 300 pies
Desde posición elevada	× 20

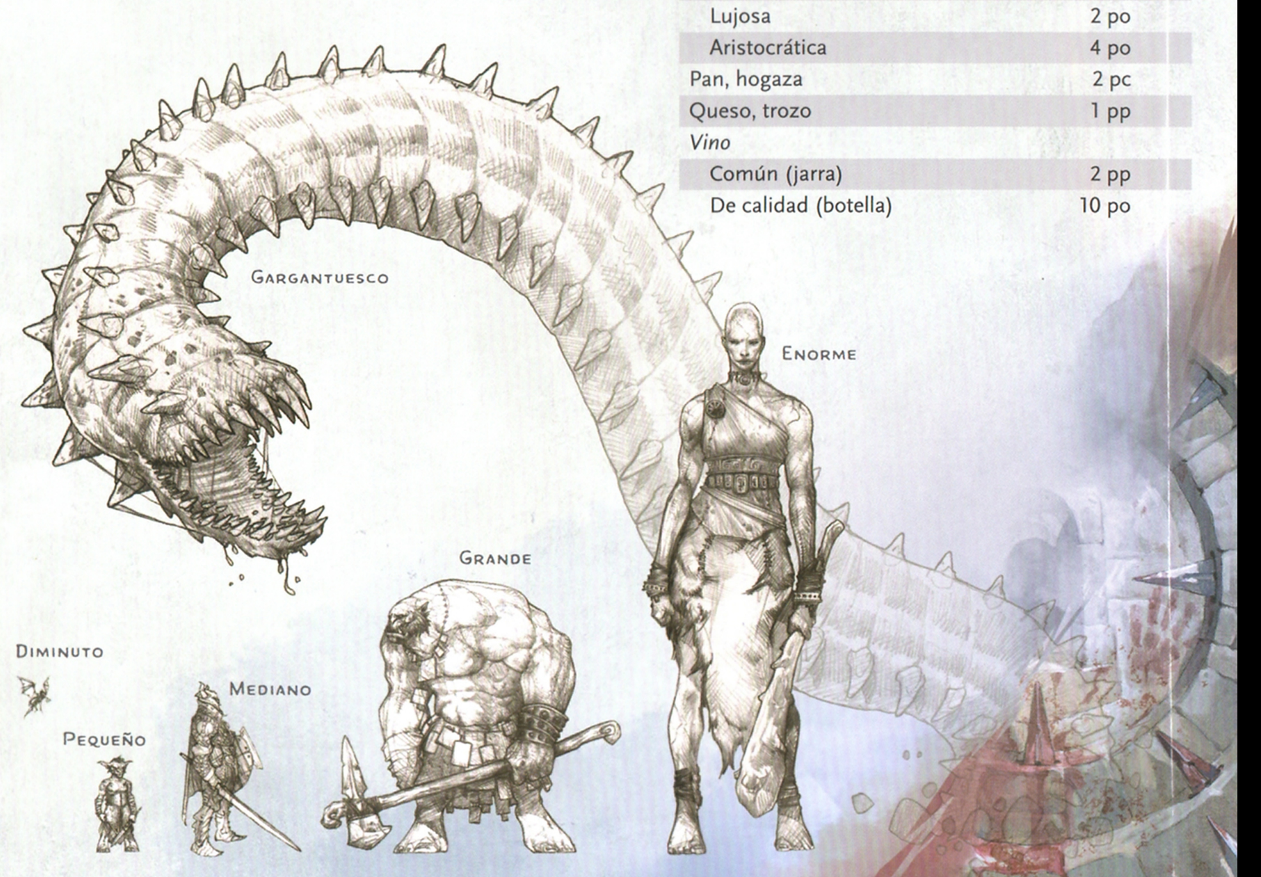
Cobertura

Cobertura	Efecto
Cobertura media	+2 a CA y tiradas de salvación de Destreza contra ataques y efectos originados al otro lado de la cobertura.
Cobertura tres cuartos	+5 a CA y tiradas de salvación de Destreza contra ataques y efectos originados al otro lado de la cobertura.
Cobertura completa	Los ataques o conjuros no pueden elegirle como objetivo directamente.

Luz

Fuente	Luz brillante	Luz tenue	Duración
Antorcha	20 pies	+20 pies	1 hora
Lámpara	15 pies	+30 pies	6 horas
Linterna de ojo de buey	Cono 60 pies	+60 pies	6 horas
Linterna sorda	30 pies	+30 pies	6 horas
Abertura cubierta	—	+5 pies	—
Vela	5 pies	+5 pies	1 hora

Comida, bebida y alojamiento

Objeto	Precio
Banquete (por persona)	10 po
Carne, trozo	3 pp
Cerveza	
Galón	2 pp
Jarra	4 pc
Comidas (por día)	
Miserables	3 pc
Pobres	6 pc
Modestas	3 pp
Cómodas	5 pp
Lujosas	8 pp
Aristocráticas	2 po
Estancia en posada (por día)	
Miserable	7 pc
Pobre	1 pp
Modesta	5 pp
Cómoda	8 pp
Lujosa	2 po
Aristocrática	4 po
Pan, hogaza	2 pc
Queso, trozo	1 pp
Vino	
Común (jarra)	2 pp
De calidad (botella)	10 po