

Cada turno...

Movimiento

Muévete una distancia que no supere tu velocidad. Levantarse desde una condición de derribado cuesta la mitad de tu velocidad.

Interacción

Comunícate libremente, interactúa con un objeto de una manera sencilla.

Reacción

Circunstancial, una vez por ronda.

Acción Adicional

Circunstancial, una vez por ronda.

Acción

Elige una acción de esta lista.

Interacciones

Sacar o enfundar una espada.

Abrir o cerrar una puerta.

Recoger un hacha caída.

Meterse comida en la boca.

Plantar un estandarte.

Beber toda la cerveza de una jarra.

Tirar de una palanca o un interruptor.

Sacar una antorcha de un aplique.

Tomar un libro de una repisa.

Colocarse una máscara genial.



D12



D10



D8



D6



D4



DUNGEONS & DRAGONS

Torpedo de Combate

www.MatthewPerkins.net

Spanish translation by Platypologist

Ataques Especiales

Agarrar

Realiza una tirada enfrentada de Atletismo. Requiere una mano libre.

Empujar

Realiza una tirada enfrentada de Atletismo. El objetivo es derribado o empujado 5 pies hacia atrás.

Acciones

Lanzar un conjuro

Dependiendo de tu clase.

Correr

Duplica tu velocidad de movimiento.

Esquivar

Ataques contra ti tendrán desventaja. Tienes ventaja en las tiradas de salvación de Destreza.

Destrabarse

No provocas ataques de oportunidad.

Ayudar

Un aliado que esté a 5 pies tiene ventaja.

Esconderse

Realiza una prueba de Sigilo.

Preparar una Acción

Declara una intención y un gatillo, usa tu Reacción para ejecutarla.

Buscar

Realiza una prueba de Percepción o Investigación.

Atacar

Realiza un ataque con un arma o un Ataque Especial.

Combate con Dos Armas

Cuando realices la acción Atacar, ataca con un arma cuerpo a cuerpo ligera que tengas en la otra mano usando una acción adicional. No añadir modificador por característica.