

## 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.

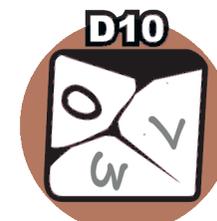
Beber toda la cerveza de una jarra.

Tirar de una palanca o un interruptor.

Sacar una antorcha de un aplique.

Tomar un libro de una repisa.

Colocarse una máscara genial.



# DUNGEONS & DRAGONS

## Torpedo de Combate

[www.MatthewPerkins.net](http://www.MatthewPerkins.net)

Spanish translation by Platypologist

## 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.

## 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.