

# DUNGEONS AND DRAGONS 5ª EDICIÓN: AYUDAS DE JUEGO

*Por tabernadelkender.blogspot.com*

## CREACIÓN DEL PERSONAJE:

- **Elige una Raza:** Esta te dará uno o más modificadores de Características (Fue, Des, Con...). No te olvides de añadirlos tras las tiradas de generación de Características. La raza te proporcionará también Alineamientos, Tamaño, Velocidad, Idiomas, subrazas, nombres y alguna Habilidad especial única de Raza.
- **Elige una Clase:** Esta te proporcionará Bono de Competencia por Nivel, Puntos de Golpe, Competencias en armas y armaduras, Competencia en determinadas habilidades, Competencia en determinadas Tiradas de Salvación, Equipo inicial y habilidades únicas de clase. A partir de cierto nivel, se permite escoger una senda al Personaje, que le proporcionará más habilidades especiales.
- **Genera puntuaciones de Característica** lanzando 4d6 y restando el dado de menor resultado. Después, ordénalas a tu gusto. Añádele los modificadores de Raza.
- El Personaje comienza con **Nivel 1** y **requerirá 300 Puntos de Experiencia** para subir de Nivel.
- El Personaje comienza tantas **Piezas de Oro** como indique la Riqueza inicial por Clase (pag 143)
- **Inspiración**= 0 puntos
- **Iniciativa**= modificador de Des
- **Velocidad**= lo indica la Raza. 1 casilla= 5 pies
- **Sabiduría pasiva (Percepción)**= 10 + modif. Sab
- **Puntos de Golpe**= los indica la Clase (valor máximo del Dado de Golpe + modif.Con)
- **Clase de armadura básica**= 10 + modif. Des. Si el Personaje porta una **armadura, escudo, etc** se pondrá el valor indicado en la página 145.
- **Modificadores de Habilidades**= modificadores de Característica ligada a ellas. No te olvides de añadir +2 a las que tengan Competencia.
- **Modificadores de Tiradas de Salvación**= modificadores de Característica. No te olvides de añadir +2 a las que tengan Competencia.
- **Elige un Trasfondo (pag 127):** te proporciona competencia en más habilidades, más idiomas, más equipo, Rasgo único de Trasfondo, Rasgo de Personalidad, Ideal, Vínculo y Defecto.
- Apuntar el **daño del arma** que portes, y si es versátil, el daño si se usa a dos manos.
- Lanza 1d100 en la tabla de la pag.160 para descubrir el objeto aleatorio (**bagatela**) que posee el Personaje.

## **REGLAS:**

**Pruebas de Característica:** cuando un jugador desee que su Personaje realice una acción cuyo resultado no se tiene claro, hará una prueba de Característica:  $1d20 + \text{modif de Característica}$  más adecuada con la acción. El resultado deberá igualar o superar una Clase de Dificultad en función de lo fácil o difícil que sea llevar a cabo dicha acción. Esa Clase de Dificultad la decidirá el Director de Juego en secreto:

*Muy fácil= 5 o más*

*Fácil= 10 o más*

*Media= 15 o más*

*Difícil= 20 o más*

*Muy difícil= 25 o más*

*Casi imposible= 30 o más*

**Uso de Habilidades:** si se quiere realizar una acción relacionada con alguna Habilidad, se añadirá el modificador de Habilidad en vez de el de Característica.

**Prueba de Percepción Pasiva:** para esconderse o hallar personaje escondido. Se lanzará  $d20 + \text{modif. Sab}$  contra la CD igual a la Percepción Pasiva del personaje que desea hallarse. Ventaja en la Percepción Pasiva= +5. Desventaja en la Percepción Pasiva= -5.

**Competencia en armas:** el jugador añadirá su bonificador de competencia a la tirada de ataque si su Personaje es competente con el arma que está usando.

**Ventaja y Desventaja en acciones:** ventaja (lanza  $2d20$  en la prueba de característica o ataque y elige el de mayor resultado. Añade después los modificadores pertinentes). Desventaja (lanza  $2d20$  en la prueba de característica o ataque y elige el de menor resultado. Añade después los modificadores pertinentes).

**Tiradas de Salvación:** sirve para intentar librarte de peligros como la muerte, los conjuros, las trampas, el veneno, las enfermedades... Para realizarla se deberá lanzar  $1d20 + \text{modif.}$  Tirada de Salvación de la característica pertinente. La Clase de Dificultad de una tirada de Salvación viene determinada por el efecto de la causa. Algunos efectos no se evitan del todo superando la Tirada de Salvación, si no que serán menos letales.

**Salvaciones contra Muerte:** cuando un Personaje comienza su turno con 0 Puntos de Golpe, deberá ir cada turno haciendo Tiradas de Salvación contra Muerte. Deberá lanzar  $1d20$  y sacar 10 o más para tener éxito, de lo contrario, fallará. Si consigue 3 éxitos, consigue estabilizarse y no muere. Si consigue 3 fallos, muere. Si consigue tantos éxitos como fallos, consigue estabilizarse y no muere. Si saca un 1 contará como 2 fallos. Si saca un 20 recuperará 1 Punto de Golpe y quedará estabilizado. Si el Personaje es atacado en alguno de los turnos de salvación, equivaldrá a un fallo de la Tirada de Salvación. Si el daño es de ataque crítico (20 natural en la tirada de ataque), recibirá 2 fallos. Si el daño es mayor o igual que los puntos de Golpe máximos del Personaje, este morirá instantáneamente.

**Caídas:** cada 10 pies de caída=  $1d6$  daño (caída máxima  $20d6$ )

**Trepar, nadar y arrastrarse:** cada movimiento cuesta 1 pie más

**Salto de longitud:** tantos pies como valor de Fue (con carrerilla)/ La mitad del valor de Fue (sin carrerilla)

**Salto de altura:** modif.Fue + 3 pies, mínimo 0 pies (con carrerilla)/ La mitad del valor anterior (sin carrerilla)

**Determinar Orden de marcha:** los jugadores deberán determinar el Orden de Marcha de sus Personajes (Frente, Zona media, Retaguardia). Esto será importante a la hora de percibir peligros, determinar qué Personaje cae en una trampa, etc.

**Ganar Puntos de Inspiración (regla opcional):** a decisión del Dungeon Master, otorgará al jugador con Puntos de Inspiración por buena interpretación, inventiva, acciones arriesgadas... Estos puntos podrán ser gastados por el jugador para que su Personaje obtenga ventaja en tiradas de ataque, de salvación o pruebas de característica. También puede otorgársela a otro jugador.

#### **COMBATE:**

**1º-Sorpresa:** determinar si alguno de los bandos es sorprendido. El bando sorprendido no podrá realizar Movimiento ni Acción en su primer turno.

**2º-determinar posición de los contendientes:** proporciona a los contendientes una visión precisa de su posición durante el combate. Puede realizarse en un tablero, dibujándolo o describiendo la situación.

**3º- Iniciativa:** determinar orden de turno (iniciativa) entre todos los Personajes y todos los enemigos. Para ello lanzar 1d20 y añadir modificadores de iniciativa. El orden de turno será ordenado de mayor a menor valor de iniciativa.

**4º- Movimiento:** realizar una acción de movimiento igual o menor que el valor de Velocidad del Personaje o enemigo que está realizando las acciones de su turno. (Jugar con tablero: 1 casilla= 5 pies). Si no usas todo tu movimiento durante esta fase, puedes completarlo en la fase de Acción adicional.

#### **5º-Acción (realizar una):**

- **Atacar:** determina el objetivo del ataque y, en caso de ser Personaje, el jugador lanza la tirada de ataque, que es 1d20 + modif. Fue ( si utiliza arma Cuerpo a Cuerpo)/ lanza 1d20 + modif. Des (si utiliza arma a distancia) + cualquier otro modificador por raza, clase, trasfondo... En caso de ser un enemigo, el Dungeon Master lanzará 1d20 + modif. del ataque del enemigo. El resultado de la tirada deberá igualar o supera la Clase de Armadura del contrincante para impactar. En caso de no hacerlo, el ataque no impacta. En caso de que el ataque impacte, lanzar el daño del arma + modif. de la característica que usaste en la tirada de ataque. El valor resultante será la cantidad de Puntos de Golpe que deba restarse al Personaje o enemigo. En caso de que el daño de un ataque sea igual o mayor que sus Puntos de golpe Máximos, el Personaje o enemigo morirá automáticamente.
- **Lanzar un conjuro**
- **Correr:** el Personaje o enemigo podrá realizar otra acción de movimiento igual o menor que su valor de Velocidad.
- **Saltar, trepar, etc**
- **Destrabarse:** si deseas salir de un combate cuerpo a cuerpo, deberás realizar esta acción, y no un movimiento, pues de lo contrario, recibirás un ataque de oportunidad del enemigo como Acción adicional.
- **Esquivar ataque:** realiza esta acción para que las Tiradas de Ataque del enemigo obtengan Desventaja.

- **Ayudar a otro Personaje:** la acción que realice ese Personaje en su turno obtendrá Ventaja. Solo se puede ayudar con Pruebas de Característica.
- **Escondarse:** requiere superar una prueba de Destreza.
- **Usar un objeto:** beber poción, cambiar de arma...
- **Interaccionar con el entorno** (abrir o cerrar puerta, coger algo del suelo,... )
- **Preparar una acción:** planificas una acción que será ejecutada en la fase de Acción Adicional.
- **Realizar Tiradas de Salvación** para los Personajes que lo necesiten.

**6ª-Acción adicional (solo una):** terminar movimiento, realizar un ataque de oportunidad, atacar con un arma ligera de la mano zurda, ejecutar acción preparada en el turno anterior. También hay Hechizos y Rasgos que proporcionan acciones adicionales o se activan en esta fase.

**7ª-Fin de la ronda:** comienza otra hasta que acabe el combate por muerte, rendición, huida... La mayoría de enemigos mueren cuando llegan a 0 puntos de golpe. No realizan Tiradas de Salvación de Muerte. Los enemigos más poderosos pueden ser una excepción.

**8ª-Recuento de Puntos de Experiencia:** todos los Personajes que hayan participado activamente en el combate, se repartirán los Puntos de Experiencia que indique el Valor de desafío del enemigo.

**Atacar sin arma:** alcance de 5 pies (1 casilla). Si impactas, el daño que inflijas será de 1+ mod.Fue de daño contundente. Siempre eres competente en ataques sin armas.

#### **Cobertura en combate:**

- Cobertura media: otorga +2 CA
- Cobertura tres cuartos= otorga +5 CA
- Cobertura completa: no puede ser atacado.

**Ataques críticos y Pifias:** un 20 natural en una tirada de ataque es un ataque crítico, cuyo impacto será automático. Además, la tirada de daño deberá realizarse dos veces, sumar los resultados y añadir los modificadores pertinentes. Un 1 natural es un Pifia. En este caso el Personaje fallará el ataque automáticamente y, como regla opcional y a decisión del Dungeon Master, ocurrirá algún imprevisto (se resbalará, se le caerá el arma, atacará a un Personaje cercano sin querer...).

**Noquear enemigo:** declara esta acción antes de realizar la tirada de ataque. Se deberá dejar al contrincante con 0 Puntos de Golpe mediante ataques cuerpo a cuerpo.

**Atacar con un arma en cada mano:** el ataque con el arma de la mano zurda se podrá realizar en la fase de acción adicional del combate. El arma debe ser ligera. Salvo si es negativo, no podrás añadir el modificador de Característica a la tirada de ataque. Pueden usarse también armas arrojadas.

**Ventaja en la tirada de ataque:** puede aprovecharse el entorno, atacar desde lo alto, atacar a un enemigo flanqueado...

**Combate debajo del agua:** las tiradas de ataque cuerpo a cuerpo obtendrán Desventaja. Las tiradas de ataque a distancia fallarán automáticamente.

#### **MAGIA:**

**¿Cómo se usan los conjuros?**

No todas las Clases pueden realizar conjuros. Los conjuros van de nivel 0 a 9. Deben ser preparados por algunas clases mágicas (por ejemplo, memorizándolos en el caso de los magos o rezando a su dios en el caso de los clérigos) para poder ser usados. Tras lanzarlos, no podrá volver a usarlo hasta que haya realizado un descanso largo. El número de conjuros conocidos del Personaje viene determinado por su Clase y Nivel. Tampoco podrá conocer conjuros de mayor nivel que su Nivel de Personaje.

Independientemente de los conjuros que conozca, el Personaje solo puede lanzar la cantidad de conjuros determinada por los Espacios de Conjuro de su nivel (ver tabla de Espacios de Conjuro de cada Clase con habilidades mágicas).

El Personaje también puede poseer trucos (conjuros de Nivel 0) que puede lanzar a voluntad sin tener que prepararlo ni usar un espacio de conjuro.

**Lanzar conjuros a nivel superior:** si el jugador lanza un conjuro de nivel inferior poseyendo un Espacio de Conjuro de nivel superior, ese conjuro pasa a ser del nivel actual del Personaje. En la descripción de algunos hechizos se explica cómo afectan mediante esta forma de lanzarlos.

**Atacar con conjuros:** modificador de ataque con un conjuro= modificador por actitud mágica + bonificador por competencia.

**Rituales:** algunas Clases pueden poseer un Rasgo que les permite lanzar conjuros como rituales (solo se podrá hacer con conjuros que posean la etiqueta "Ritual"). El tiempo de lanzamiento de un conjuro ritual es de 10 minutos más que el tiempo normal del conjuro, pero a cambio no se gasta ningún espacio de conjuro. No se podrán lanzar conjuros rituales de Nivel superior. El conjuro deberá estar en la lista de conjuros conocidos.

#### **DESCRIPCIÓN DE LAS RAZAS:**

**Enanos:** seres humanoides de aproximadamente 1,5 metro de altura, conocidos por su habilidad como guerreros, mineros y trabajadores de la piedra. Valientes y resistentes. Los reinos enanos se organizan en clanes y se extienden en las profundidades de las montañas, donde buscan gemas y metales preciosos para forjar armas y joyas. Lo que no encuentran bajo la montaña lo obtienen del comercio. Los enanos creen en el honor de su clan y en sus dioses y profesan un profundo odio a los orcos y goblins.

**Elfos:** su apariencia es grácil y delicada. Sus orejas son puntiagudas y carecen de vello facial. Su altura está entre 1,5 y 1,8 metros. La mayoría de ellos viven durante cientos de años en reinos ocultos entre frondosos bosques. Poseen una habilidad mágica natural, una gran sabiduría y son excelentes artesanos. Pocos elfos tienen contacto con el exterior y, los que lo hacen suelen dedicarse a ser juglares, artistas o sabios. Existen razas de elfo muy diferentes entre sí: los altos elfos, los elfos del bosque y los elfos oscuros.

**Mediano:** los medianos son humanoides de unos 90 cm de altura. Les encanta la comodidad del hogar y evitan a toda costa meterse en líos. Siempre han pasado desapercibido para el resto de razas. Afables y curiosos por naturaleza, en ocasiones viajan para descubrir las maravillas del mundo o defender sus comunidades. Poseen un sigilo innato y son grandes trabajadores.

**Humanos:** los humanos miden entre 1,5 y 1,8 metros de altura y su color de piel varía dependiendo de su raza. Son un pueblo flexible y ambicioso que busca la creación de grandes imperios y luchan por dejar su legado en el mundo.

**Dracónido:** esta raza poco frecuente de humanoides con aspecto de dragones bípedos miden alrededor de 2 metros. Nacieron por voluntad de los dragones o de los dioses. Algunos veneran a los dragones y otros luchan como soldados en grandes guerras. Se organizan en clanes, que defienden hasta la muerte.

**Gnomo:** estos pequeños seres enérgicos y entusiastas miden aproximadamente 0,9 metros de altura. Sonrientes y ávidos de vivir, son bromistas y alegres, pero no dudarán en arriesgarse (en ocasiones de manera imprudente) para lograr sus sueños. Algunos, además, son grandes manitas, alquimistas o inventores. Viven en cálidas y luminosas madrigueras perfectamente amuebladas en bosques y colinas, las cuales esconden de miradas ajenas mediante ilusiones. Algunos parten de aventura para conocer mundo. Existen dos razas de gnomo: los gnomos de los bosques y los gnomos de las rocas.

**Semielfo:** frutos de la unión entre humano y elfo, a esta raza le cuesta adaptarse a ambos mundos, por lo que en ocasiones se dedican a vagabundear y a pertenecer a grupos de aventureros. Miden entre 1,5 y 1,8 metros y, al contrario que los elfos, poseen vello facial. Por lo general son diplomáticos, aunque algunos prefieren dedicarse a vivir solos como exploradores o guardabosques.

**Semiorco:** descienden de la unión de un humano y un orco. La mayoría de los semiorcos viven entre orcos. Algunos continúan en sus belicosas tribus, otros parten a conocer mundo e incluso se integran en tierras civilizadas, donde les cuesta ser aceptados, intentando sobrevivir en los barrios más pobres. De estos, muchos se convierten en fieros aventureros. Miden entre 1,5 y 2,1 metros.

**Tiefling:** los tiefling descienden de humanos, pero han sido marcados con un linaje infernal debido a una maldición. Su aspecto es el de un humano corriente, salvo por el hecho de poseer una gruesa y larga cola de hasta cinco o seis pies de largo y unos cuernos que le salen de la frente. Sus dientes caninos son muy afilados y sus ojos no poseen pupila apreciable, siendo estos de un color uniforme. Su piel puede ser de cualquier color típico de raza humana o, incluso, de tonos rojos. Su pelo suele ser oscuro, azul o púrpura. Suelen subsistir en pequeñas minorías, normalmente en barrios peligrosos, donde se dedican a estafar o robar para subsistir, pues el resto de razas rara vez les ve con buenos ojos. Otros consiguen vivir en enclaves donde son tratados con más respeto.

#### **DESCRIPCIÓN DE LAS CLASES:**

**Bárbaro:** feroz guerrero de origen primitivo que puede dejarse llevar por la furia en combate

**Bardo:** taumaturgo inspirador cuyo poder resuena con la música de la creación

**Brujo:** lanzador de conjuros que obtiene su poder de un pacto con una entidad extraplanar.

**Clérigo:** campeón religioso que empuña la magia divina en servicio de un poder superior

**Druida:** sacerdote de la Antigua Fe, que adopta formas animales y empuña los poderes de la naturaleza; la luz lunar, el crecimiento de las plantas, el fuego y el relámpago.

**Explorador:** combatiente que recurre a la habilidad marcial y la magia de la naturaleza para enfrentarse a amenazas en los límites de la civilización.

**Guerrero:** maestro del combate, experto en una gran variedad de armas y armaduras

**Hechicero:** lanzador de conjuros que emplea una magia innata, fruto de un don o linaje

**Mago:** estudioso de la magia capaz de manipular las estructuras de la realidad

**Monje:** maestro de las artes marciales que recurre al poder de su cuerpo para alcanzar la perfección física y espiritual

**Paladín:** guerrero sagrado atado a un juramento

**Pícaro:** canalla que emplea el sigilo y los engaños para superar obstáculos y enemigos