

BIENVENIDO A LA AVENTURA

ESTA HISTORIA COMENZÓ HACE 50 AÑOS, Y TU eres parte de ella. En los 70, Gary Gygax y Dave Arneson crearon un juego de creyentes que integró reglas con el relato de una historia nunca había habido nada como aquello: un juego en el que cada personaje creaba un personaje de fantasía y se unía con sus amigos para cumplir misiones. Un personaje servía como narrador y árbitro, el Dungeon Master, y haría todo lo que pudiera para desafiar y entretener a los otros jugadores. Ese juego era, por supuesto, la primera versión de Dungeons & Dragons y ahora tu estás leyendo la última versión de ese juego.

A lo largo de las décadas, millones de personas han jugado a Dungeons & Dragons y cientos de escritores, diseñadores y artistas han dejado su marca en él a lo largo de las diferentes ediciones. Cuando nuestro equipo lanzó al mercado la edición actual en 2014, nos sentimos honrados por cuantos de vosotros la apreciasteis. Esta edición revisada es un saludo hacia todos vosotros, aquellos que habéis sido fans de D&D durante años, aquellos que habéis contribuido a través de vuestro feedback y aquellos de vosotros que vais a experimentar la alegría de jugar a D&D por primera vez.

De adolescente, conocí tanto a Gary como a Dave, ¡e incluso pasé un día entero con Gary e hicimos lo9 que todos los fans de D&D hacemos: compartir historias acerca de nuestras aventuras en el multiverso de D&D

O invito a que os embarquéis de nuevo en esas aventuras. Compartid tantas alegrías como podáis con vuestros amigos. Usad solo las reglas que os ayuden a divertirlos, y siempre seguid las guías de vuestros grupos. Un numero incontable de gente ha disfrutado la magia de D&D durante medio siglo. Haced que esta brille durante otros 50 años.

- Jeremy Crawford

ESTÁIS LISTOS PARA EMBARCAROS EN aventuras de fantasía con vuestros amigos? DUNGEONS & DRAGONS os invita a jugar como aventureros imaginarios que entran juntos en dungeons y otras peligrosas localizaciones, se enfrentan a temibles enemigos como dragones y forjan amistades entre peligros fantásticos.

Empujados por la imaginación y las reglas, D&D invita a que adoptes el papel de un personaje de fantasía -un poderoso guerrero, un astuto pícaro, un clérigo lleno de fe un mago llenos de secretos arcanos u otro papel- y a que luego resuelvas problemas, luches contra monstruos y visites lugares maravillosos.

No se gana y se pierde en D&D, al menos no de la forma en la que esos términos se entienden normalmente. Juntos tu con tus amigos creareis una excitante historia de aventureros que se enfrentan a peligros. A veces los

aventureros acaban sufriendo un trágico final. Incluso así, lode demás aventureros pueden lanzarse a buscar poderosas magias para resucitar a co camarada caído, o el jugador del personaje puede crear un nuevo personaje para continuar con la aventurera. Sin importar lo que ocurra, si todos pasan un buen rato y crean una historia memorable, todos ganan.

LO QUE NECESITAS

Aquí se presenta lo que necesita para jugar a D&D con uno o más amigos (un grupo típico tiene cinco personas)

Dungeon Master. Una persona toma el papel del Dungeon Master (DM), el árbitro y contador principal de la historia del grupo. El DM crea aventuras para los personajes de los jugadores, los cuales navegan por sus peligros y deciden que camino escoger. El DM también narra lo que los personajes experimentan e interpreta a los liados y oponentes con los que se encuentren a lo largo del camino. Incluso aunque el DM desafía a los aventureros, el DM debe intentar siempre hacer que el grupo disfrute

Jugadores. Cada jugador crea un aventurero que se una a los aventureros de lis demás jugadores. Trabajando juntos, el grupo podría explorar un oscuro Dungeon, una ciudad e ruinas, un castillo encantado, un templo perdido, una montaña llena de lava o alguna otra localización descrita por el DM. Los aventureros también resuelven enigmas, hablan con otros personajes, se enfrentan con monstruos de fantasía y descubren objetos mágicos y otros tesoros, todo ello mientras se unen todos para divertirse juntos

También necesitarás los siguientes recursos, ya sea en formato físico o en DnDBeyond.com:

Manual del Jugador: Este libro es tu guía de referencia esencia para las reglas del juego, y te guiará para crear tu propio aventurero

Guía del Dungeon Master y Manual de Monstruos. El primero de estos libros gu'cia al DM a lo largo de la creación y el juego de las aventuras, mientras que el segundo alberga cientos de monstruos con los que llenas dichas aventuras.

APRENDIENDO MIRANDO

Una gran forma de aprender las bases de D&D es mirar como juega la gente. Internet ofrece videos de partidas de D&D que muestran la tremada gama de posibilidades que ofrece el juego. Mientras miras, presta atención a la forma en la que algunos jugadores ayudan a que el juego sea divertido para todos en su grupo-. La única audiencia a la que necesitas entretener cuando juegas a D&D sois tu grupo y tu.

Dados. Necesitarás un juego de dados poliédricos (mostrados en el Capítulo 1). Puedes encontrar dados como estos en tiendas de juego y tiendas online. También hay disponibles apps de tiradas de dados.

Hojas de Personaje. Para llevar el control de la información importante de tu personaje, necesitarás una hoja de personaje, la cual puede ser tan simple como una hoja de papel en la que escribas notas o tan completa como una hoja en formato digital.

El DM también podría encontrar útiles estos accesorios.

Pantallas del DM. Muchos DMs usan una pantalla para ocultar sus notas y sus tiradas de dados de los ojos de los jugadores. ¿no es educado el mirar por encima de la pantalla!

Miniaturas y Cuadrículas de Combate. Algunos DMs usan una cuadrícula de combate y miniaturas para jugar los encuentros, dado que esto ayuda a que todo el mundo visualice la acción. Una cuadrícula de combate puede ser tan sencilla como una hoja de papel o tan completa como un mapa tipo poster. Y las miniaturas pueden variar desde simples peanas de papel hasta detalladas figuritas. Los mapas online y las miniaturas también están disponibles online, incluyendo los de DnDBeyond.com

USANDO ESTE LIBRO

Esto es lo que encontrarás en este libro:

Capítulo 1: jugando al juego. El primer capítulo explica los fundamentos del juego, con ejemplos para ayudarte a comprender cómo jugar.

Capítulo 2: Creando un Personaje. El capítulo 2 te lleva a través de los pasos para crear un personaje

Capítulo 3: Clases de Personaje. Las capacidades de los personajes se ven determinadas en su mayor parte por su clase, como Guerrero o mago. El capítulo 3 ofrece 12 clases para escoger entre ellas, junto con 48 subclases.

Capítulo 4: Orígenes de Personaje. El trasfondo y la especie son elementos claves a la hora de definir el origen de un personaje, el cual da forma todavía más a las capacidades del personaje más allá de la elección de clase. Las opciones de trasfondo y especies están presentadas en el capítulo 4.

Capítulo 5: Dotes. Las dotes en el capítulo 5 son rasgos especiales que los personajes ganan como parte de su trasfondo y clase.

Capítulo 6: Equipo. Armaduras, comida y armas y equipo de aventurero aparecen descritos en el capítulo 6.

Capítulo 7: conjuros punto este capítulo contiene las descripciones de los conjuros que los lanzadores de conjuros pueden lanzar.

Apéndice A: El Multiverso. aquí encontrarás una vista general del multiverso mágico donde toman lugar las aventuras de D&D.

Apéndice b: bloques de estadísticas de criaturas. Este apéndice rebosa con información de juegos de las criaturas que ciertos personajes pueden encontrarse o en los que se en las que se pueden transformar.

Apéndice C: Glosario de Reglas. La terminología de las reglas principales aparece resumida en este apéndice lo que lo hace una fuente de referencias de valor incalculable durante el juego.

¿QUÉ HAY DE NUEVO EN LA VERSIÓN DE 2024?

Esta es la versión de 2024 del *Manual del Jugador* de la quinta edición. Si has leído la versión de 2014, gran parte de este libro te será familiar dado que las reglas fundamentales del juego son las mismas, pero el libro contiene muchos elementos nuevos o rediseñados y las versiones de las cosas que aparecen en este libro reemplazan las versiones de libros anteriores. Aquí están los puntos más importantes:

Reglas Simplificadas. Las reglas del juego han sido simplificadas y están ahora soportadas por un glosario de reglas.

Creación de personaje más fácil. Usando el capítulo 2, crear un personaje es ahora más fácil que nunca

Clases mejoradas. En el capítulo 3 cada clase y subclase ha sido mejorada con nuevas opciones

Orígenes revisados. Explorado en el capítulo 4, el origen de un personaje se ve ahora definido por un trasfondo y una especie cada 1 de los cuales ha sido rediseñada

Dotes Expandidas. En el capítulo 5 las dotes han sido rediseñadas con muchas nuevas dotes añadidas

Armas, herramientas y artesanía mejoradas. Las propiedades de maestría transforman como los usuarios de armas usan estas y cada personaje puede disfrutar de nuevas reglas de herramientas y artesanía en el capítulo 6

Conjuros espectaculares. el capítulo de 7 rebosa de nuevos conjuros y de conjuros viejos que han sido mejorados

Si no puedes encontrar una regla comprueba el índice. Si el nombre de la regla a cambiado desde cómo está presentada en el manual del jugador de 2014 el índice te señalará el nuevo nombre por ejemplo si buscas inspiración en el índice te llevará a las reglas de inspiración heroica en el glosario de reglas

MUNDOS DE AVENTURA

Los mundos de D&D brillan con magia, monstruos y aventuras espectaculares, levantados desde unos cimientos de fantasía medieval. Estos mundos rebosan de posibilidades más allá de nuestra propia realidad.

Los mundos de D&D existen en un multiverso, y están conectados los unos con los otros y a otros planes de existencia algunos de los mundos han sido publicados como escenarios oficiales de D&D incluyendo Falcóngrís, Reinos Olvidados, Dragonlance, Spelljammer, Planescape Dark Sun, Eberron, y Ravenloft. Junto a estos mundos hay miles de otros creados por generaciones de jugadores de D&D para sus propios juegos. Entre la riqueza de multiverso podrías crear tu propio mundo.

Los mundos del multiverso comparten características, pero cada mundo está separado por su propia historia y geografía tu DN podría establecer una campaña en uno de estos mundos o en un mundo de su propia invención. Dado que hay tanta variedad entre los mundos de D&D, comprueba con tu DM en qué mundo se desarrollarán tus próximas aventuras



While adventuring in the Dissendence setting, the siblings Emerson Majere, Roslyn Majere, and Kitharauth Myer provide the race of a wyvern.

CAPÍTULO 1

JUGANDO AL JUEGO

LA IMAGINACIÓN ES UN INGREDIENTE CLAVE de DUNGEONS & DRAGONS, un juego cooperativo en el que los personajes que interpretáis se embarcan juntos en aventuras, dentro de un mundo de fantasías llenos de monstruos y magia. En D&D, la acción tiene lugar en la imaginación de los jugadores, y es narrada por todos juntos. Aquí se muestra un ejemplo de como se puede desarrollar un juego:

Jared (Como Dungeon Master): Después de vuestro largo viaje, el Castillo Ravenloft descolla sobre vosotros. Torres desmoronadas de piedra, quizás casamatas abandonadas, se ciernen sobre el camino. Más allá de ellas, contempláis una profunda sima que desaparece entre las profundidades de la niebla bajo vosotros. Un puente levadizo bajado cruza la sima, sus cadenas crujiendo movidas por el viento. Unas gárgolas de piedra os miran desde los altos muros, y una pálida luz se derrama en el patio desde las abiertas puertas del castillo al otro lado.

Philip (como Gareth): Examino las gárgolas, ¡Tengo la Impresión de que no son estatuas!

Maeve (Como Mirabella): Quiero ver lo resistente que es el puente levadizo. ¿Crees que podemos cruzarlo, o se va a colapsar bajo nuestro peso?

Jared: Bien, uno detrás de otro. Philip, ¿Gareth mira a las gárgolas?

Philip: Si. ¿Hay algún signo de que puedan ser criaturas y no solo una bonita decoración?

Jared: Realiza un control de Inteligencia.

Philip: Se aplica mi bono de habilidad de Investigación:

Jared: Claro!

Philip (Tirando un d20): Ugh. Un siete

Jared: A ti te parecen solo decoraciones. Y Maeve, ¿Mirabella examina el puente levadizo?

La aventura continúa a partir de este momento, basándose en las descripciones del DM para establecer el escenario. Más adelante en el capítulo, otros ejemplos de juego se centran en varios aspectos del juego de D&D: interacciones sociales, exploración y combate.

GLOSARIO DE REGLAS

Si lees un término de reglas en este libro y quieres saber su definición, consulta el glosario de reglas, el cual está recogido en el Apéndice C. Este capítulo proporciona un vistazo general sobre como jugar a D&D y se centra en una visión amplia del juego. Muchos lugares en este capítulo referencian ese glosario.

¿JUGADOR O DM?

Para jugar a D&D, necesitas que una persona sea el Dungeon Master y que otros jugadores (entre tres y seis es lo mejor) jueguen como los aventureros. ¿Qué papel es el tuyo?

SER UN JUGADOR

Si quieres ser uno de los protagonistas en las aventuras de tu grupo, considera ser un jugador. Esto es lo que hacen los jugadores:

Crea un personaje: Tu personaje es tu Alter Ego en el mundo de fantasía donde se desarrolla el juego. Después de leer este capítulo, usa las reglas en el Capítulo 2 para crearte tu personaje.

Únete al Equipo. Tu personaje se une a los personajes de los demás jugadores para crear un grupo de aventureros. Estos aventureros son aliados que se enfrentan juntos a desafíos y situaciones fantásticas. Cada personaje aporta diferentes capacidades, las cuales, en una situación ideal, complementan a las de los demás personajes.

Lánzate a la Aventura. El grupo de tu personaje explorará localizaciones y afrontará sucesos tal y como los presente el DM. Puedes responder ante estos de cualquier forma que quieras imaginar, guiado por las reglas de este libro. Aunque el DM controla todos los monstruos con los que te encuentres, el DM no es tu adversario. El DM guiará el viaje de vuestro grupo según vuestros personajes se vayan haciendo más poderosos.

SER EL DM

Si quieres ser la mente pensante del juego, considera ser el DM. Esto es lo que hacen los DMs:

Construir aventuras. Tu preparas las aventuras que los jugadores experimentan. En la Guía del Dungeon Master, encontrarás consejos sobre cómo crear aventuras e incluso tus propios mundos.

Guias la Historia. Narras gran parte de la acción durante el juego, describiendo localizaciones y a las criaturas con las que se enfrentan los aventureros. Los jugadores deciden qué es lo que hacen sus personajes mientras navegan peligros y escogen qué explorar. Luego puedes usar una combinación de imaginación y las reglas del juego para determinar los resultados de las decisiones de los aventureros.

Adjudicar las reglas. controlas como el grupo usa las reglas del juego asegurándote de que las reglas sirven para que el grupo se divierta. Es conveniente que leas el resto de este capítulo para entender estas reglas encontrarás fundamental el glosario de reglas

RITMO DE JUEGO

Los 3 pilares fundamentales del juego de D&D son la interacción social la exploración y el combate. Independientemente de cuál estés experimentando, el juego se desarrollará de acuerdo a los siguientes patrones.

- 1: El Dungeon Master Describirá una Escena.** El DM le dirá a los jugadores dónde se encuentran los aventureros y qué es lo que hay a su alrededor, como cuantas puertas salen de una habitación, qué es lo que hay en una mesa y demás.
- 2: Los Jugadores Describen Qué es lo que Hacen sus Personajes.** Normalmente los personajes se hallan juntos mientras viajan a través de un Dungeon u otro ambiente. También algunas veces diferentes aventureros pueden hacer diferentes cosas: un aventurero podría registrar un cofre del tesoro mientras otro examina un misterioso símbolo grabado en un muro y un tercero monta Guardia ante la aparición de posibles monstruos. Fuera del combate el DM se asegura de que cada personaje tenga una oportunidad de actuar y decide cómo resolver sus acciones en combate los personajes toman turnos.
- 3: El DM Narra los Resultados de las Acciones de los Aventureros.** A veces resolver una tarea es algo fácil. Si un aventurero camina a través de una habitación e intenta abrir una puerta, el DM puede decir que la puerta se abre y describir qué es lo que se halla tras ella, pero la puerta podría estar cerrada con llave, el suelo podría esconder una trampa o alguna otra circunstancia podría hacer que fuera un desafío el que un aventurero completará una tarea. En estos casos el DM podría pedir al jugador que tire un dado para ayudarlo a determinar qué es lo que ocurre. Describir los resultados a veces lleva a otro punto de decisión lo cual lleva al juego otra vez al paso 1.

Este patrón se mantiene durante cada sesión de juego. (Cada vez que te sientas a jugar a D&D) independientemente de los que los aventureros estén hablando con un noble, explorando unas ruinas o luchando contra un dragón. En ciertas situaciones en particular el combate la acción es más estructurada y todos toman turnos.

EXCEPCIONES SOBRE REGLAS GENERALES

Las reglas generales gobiernan cada parte del juego. por ejemplo, las reglas de combate te dicen que los ataques cuerpo a cuerpo usan la Fuerza y los ataques a distancia usan la Destreza. Esto son reglas generales y una regla general tiene efecto siempre que algo en el juego no diga de forma explícita lo contrario

El juego también incluye elementos como rasgos de clase, Dotes, propiedades de armas, conjuros, objetos mágicos, habilidades de monstruos y demás, que a veces contradicen una regla general. Cuando una excepción y una regla general se contradigan, la excepción gana. Por ejemplo, si un rasgo dice que puedes realizar ataques cuerpo a cuerpo usando tu Carisma, puedes hacerlo incluso aunque esa frase entre en conflicto con la regla general

JUEGO A LARGO PLAZO

A veces una sesión de D&D es un juego en sí misma (con frecuencia llamada One shot) dónde juegas una aventura corta que solo dura una sesión. Generalmente, sin embargo, las sesiones de D&D están conectadas en una aventura más larga, la cual toma varias sesiones para completarse, y las aventuras pueden ser encadenadas hasta convertirse en narrativa más larga llamada campaña.

Una campaña es como una serie de televisión donde una aventura es como una temporada de la serie, y una sesión de juegos es como un episodio único - puede ser auto contenido, pero normalmente enlaza con la narrativa más grande si es que hay una.

AVENTURAS

Una aventura podría haber sido creada por el Dungeon Master o haber sido comprada (los ejemplos de juegos en este capítulo están inspirados por una aventura ya publicada, *La Maldición de Strahd*). En ambos casos una aventura está ambientada en un escenario de fantasía como un Dungeon subterráneo, una zona de bosque salvaje o una ciudad llena de magia. La aventura incluye un reparto de personajes no jugadores controlados por el DM. Con frecuencia, uno de los PNJ es un villano cuyos planes dan sentido a gran parte de una aventura.

Durante una aventura los aventureros exploran ambientes, sucesos y criaturas presentadas por el DM. Las batallas, trampas, negociaciones, misterios y demás, surgen durante estas exploraciones.

Las aventuras varían en longitud y complejidad. Una aventura corta podría presentar solo unos cuántos desafíos y tomar solo de una sesión para poder completarse. Una larga podría tener muchos combates, interacciones y desafíos, y tomar docenas de sesiones.

CAMPAÑAS

Una campaña es una serie de aventuras con un grupo permanente de aventureros que siguen la narrativa.

Algunas campañas son episódicas, donde cada aventura es su propia historia y no hay mucho más, aparte de los personajes jugadores, que enlace con la siguiente. Otras campañas albergan intrigas de larga duración, un reparto de PNJ que aparecen con frecuencia y una temática que puede expandirse hasta cubrir varias aventuras, las cuales llevan hacia hasta un climax final.

Al igual que con las aventuras el DM podría crear una campaña desde cero, ensamblar una campaña a partir de aventuras ya publicadas o mezclar material hecho en casa con el material publicado y la campaña podría tomar lugar en un mundo creado por el DM o en un escenario de campaña ya publicado como Reinos Olvidados o Falcongris (el segundo aparece descrito en la *Guía del Dungeon Máster*)

REDONDEANDO HACIA ABAJO

Ya divididas o multipliques un número en el juego, redondea hacia abajo si acabas con una fracción, incluso aunque la fracción sea de un medio o más grande. Algunas reglas mostrarán excepciones y te dirán de redondear hacia arriba.

DADOS

Los dados traen la aleatoriedad al juego, ayudan a determinar si los personajes y monstruos tienen éxito en las cosas que intentan

NOMENCLATURA DE DADOS

Los dados usados en D&D son descritos con la letra d seguido por el número de caras del dado: d4, d6, d8, d10, d12 y d20. Por ejemplo, 1d6 es un dado de 6 caras (el cubo que usan muchos juegos) la ilustración en esta página muestra qué aspecto tiene cada dado

Cuando necesitas tirar dados las reglas te dicen cuántos dados tirar de un cierto tipo junto con cualquier número que haya que añadir o restar por ejemplo $3d8 + 5$ significa que tiras 3 dados de 8 caras sumas el resultado y añades 5 al total

DADO PORCENTUAL

Las reglas a veces hablan de un de 100. Aunque dichos datos existen la forma más normal de tirar un de 100 usa un par de dados de 10 caras numerados desde el cero hasta el 9, conocidos como dados porcentuales. Un dado, el que tú designes antes de tirar, te da las decenas y el otro te da las unidades. Si por ejemplo tiras un 7 para el dado de decenas y un 1 para el dado de las unidades, el número tirado será el 71. Dos ceros representan el número 100.

D3

La misma anotación aparece en la expresión 1 de 3 aunque es raro encontrar datos con solo 3 caras para simular la tirada de 1d3 tira 1d6 y divide el número tirado por dos (redondeando hacia arriba).

PARA QUÉ SE USAN LOS DADOS

Estos son los usos más normales de los dados en D&D:

TIRADA DE D20

El dado de 20 caras (d20) es el dado más importante que usarás en este juego. Es central en la mecánica principal del juego, llamada tirada de d20, que el juego usa para determinar si las criaturas tienen éxito o fallan en las cosas que intentan durante el juego (revisa "Tiradas de d20", más adelante en este capítulo)

INTERPRETANDO LAS TIRADAS DE DADO

Parte de la diversión en D&D es interpretar qué significan las tiradas de dado en la historia. La aleatoriedad que traen los dados, con frecuencia introduce lo inesperado: un experto falla, un novato tiene éxito, o cualquier otro tipo de enredos. Cuando una Tirada de d20 o alguna otra tirada produce una sorpresa, el DM con frecuencia puede proporcionar una descripción divertida de lo que haya ocurrido. Si eres un jugador, buscar oportunidades para interpretar las tiradas de dado de tu personaje y describir por qué se han desarrollado las cosas de forma inesperada o incluso humorística

Puedes tirar un d20 cuando tu personaje haga algo que el DM decida que tiene posibilidades tanto de fallar como de tener éxito.

DAÑO

El uso más común para los otros dados aparte del d20 es para determinar daño. Cuando realizas con éxito una tirada de ataque (un tipo de Tirada de d20), tiras daño para ver cuan efectivo ha sido el ataque. Cuando lanzar un conjuro también podrías que tener que tirar por daño. Las diferentes armas y conjuros usando todos diferentes dados para calcular el daño. Por ejemplo, una Daga usa un d4, un Hacha Grande usa 1d12 y un conjuro de *Bola de Fuego* usa 8d6.

TABLAS ALEATORIAS

De vez en cuando, verás una tabla que usa una tirada de dados para generar un resultado aleatorio. En esas tablas verás una expresión de dado, como d10 o d100., en el encabezado de la columna más a la izquierda. Tira ese dado y encuentra el número que hayas tirado (o un rango dentro del cual se encuentre ese número) en esa columna. Lee a lo largo de esa fila para obtener el resultado Por ejemplo, la tabla de Baratijas en el Capítulo 2 usa un d100.

PROBABILIDADES PORCENTUALES

A veces vera que una regla describe unas probabilidades porcentuales de que se produzca algo. Por ejemplo, una regla podría decir que hay un 5 por ciento de probabilidades de que algo suceda. Puedes determinar si eso ocurro tirando un dado porcentual, si la tirada es igual o menos que el porcentaje expresado (de 01 a 05, con el ejemplo anterior), el evento ocurre.



LAS SEIS CARACTERÍSTICAS

Todas las criaturas, personajes y monstruos, tienen seis características que miden las capacidades físicas y mentales, tal y como se muestra en la tabla de Descripciones de Características.

DESCRIPCIONES DE CARACTERÍSTICAS

Característica	La Puntuación Mide...
Fuerza	Potencia Física
Destreza	Agilidad, Reflejos y Equilibrio
Constitución	Salud y Aguante
Inteligencia	Razonamiento y Memoria
Sabiduría	Perspicacia y Fortaleza Mental
Carisma	Confianza, Aplomo y Encanto

PUNTUACIONES DE CARACTERÍSTICA

Cada característica tiene una puntuación de 1 a 20, aunque algunos monstruos tienen puntuaciones tan altas como 30. La puntuación representa la magnitud de dicha característica. La tabla Puntuaciones de Característica resume lo que las puntuaciones significan.

PUNTUACIONES DE CARACTERÍSTICA

Puntuación	Significado
1	Esta es la puntuación más baja que normalmente puede aparecer. Si un efecto reduce una puntuación a 0, el efecto explica qué es lo que sucede.
2-9	Esto representa unas capacidades débiles
10-11	Esto representa la media entre los humanos
12-19	Esto representa unas capacidades fuertes
20	Esta es la puntuación más alta a la que puede llegar un aventurero a no ser que un rasgo exprese lo contrario.
21-29	Esto representa una capacidad extraordinaria
30	Este es el valor más alto que puede llegar a tener una puntuación

MODIFICADOR DE CARACTERÍSTICA

Cada característica tiene un modificador que aplicas cada vez que hagas una tirada de d20 con esa característica (explicado en "Tiradas de d20"). Un modificador de Característica se deriva de

MODIFICADORES DE CARACTERÍSTICA

Puntuación	Mod.	Puntuación	Mod.
1	-5	16-17	+3
2-3	-4	18-19	+4
4-5	-3	20-21	+5
6-7	-2	22-23	+6
8-9	-1	24-25	+7
10-11	0	26-27	+8
12-13	+1	28-29	+9
14-15	+2	30	+10

TIRADAS DE D20

Cuando el resultado de una acción es incierto, el juego usa una tirada de d20 para determinar el éxito o el fracaso. estas tiradas son denominadas tiradas de d20 y hay 3 tipos de ellas: Controles de Característica, Tiradas de Salvación y Tiradas de Ataque. Todas siguen estos pasos:

- 1: Tirar 1d20:** Siempre querrás tirar alto. Si la tirada tiene Ventaja o Desventaja (descritas más adelante en este capítulo) tirarás dos dados de 20 pero usarás el número de solo 1 de ellos el más alto si tienes ventaja o el más bajo si tienes desventaja
- 2: Añadir Modificadores.** añade estos modificadores al número tirado en el dado de 20.
 - **El modificador de característica relevante.** Este capítulo y la el glosario de reglas explican qué modificadores de característica usar para las diferentes tiradas de dado de 20.
 - **Tu bono de competencia si es aplicable.** Cada criatura tiene un bono de competencia como un número añadido cuando se realiza una tirada de dados de 20 que usa algo como una habilidad en la cual la criatura tiene competencia revisa competencias más adelante en este capítulo.
 - **Bonos y penalizaciones circunstanciales.** Un rasgo de clase un conjuro u otra regla podría proporcionar un bonus o una penalización a las tiradas de dado
- 3: Compara el total con el Número Objetivo.** Si el total de la tirada de 20 y sus modificadores iguala o supera el número blanco la tirada de dados de 20 tiene éxito, en caso contrario falla. El Dungeon Master determina los números y le dice a los jugadores si sus tiradas tienen éxito o no. El número blanco para un Control de Característica o una Tirada de Salvación se llama Clase de Dificultad (CD), el número blanco para una Tirada de Ataque se llama clase de armadura (CA) la cual aparece en la hoja de personaje o en un bloque de estadísticas (revisa el Glosario de Reglas)

CONTROLES DE CARACTERÍSTICA

Un control de característica representa una criatura que está usando sus talentos y entrenamiento para intentar superar un desafío, como el derribar una puerta atascada, forzar una cerradura, entretener a un grupo de gente o descifrar un código. El DM y las reglas con frecuencia pueden pedir el realizar controles de características cuando una criatura intenta alguna cosa que no sea una tirada de ataque y que tenga posibilidades de fracaso. Cuando el resultado es incierto y también interesante desde el punto de vista narrativo, los dados determinan el resultado.

MODIFICADOR DE CARACTERÍSTICA

Un control de característica se ve modificado por el modificador de característica que usa: un control de Fuerza, un control de Inteligencia y así sucesivamente. Los diferentes controles de Característica son solicitados en situaciones diferentes, dependiendo de qué característica sea la más relevante: revisa la Tabla de Ejemplos de Controles de Característica para ver ejemplos del uso de cada tipo de control



EJEMPLOS DE CONTROL DE CARACTERÍSTICA

Característica	Realiza un control para
Fuerza	Levantar, empujar, estirar o romper algo
Destreza	Moverse de forma ágil, rápida o en silencio
Constitución	Llevar a tu cuerpo por encima de sus límites
Inteligencia	Razonar o recordar
Sabiduría	Percibir cosas a tu alrededor o en el comportamiento de criaturas cercanas
Carisma	Influenciar, entretener o engañar

BONO DE COMPETENCIA

Añade tu Bono de Competencia a un control de Característica cuando tu Dm determine que una habilidad o competencia en Herramienta es relevante para el control y tu tengas dicha competencia. Por ejemplo, si una regla se refiere a la Fuerza (Acrobacias o Atletismo), puedes añadir tu Bono de Competencia al control si tienes Competencia en las habilidades de Acrobacias o Atletismo. Revisa “Competencia” más adelante en este capítulo para más información acerca de las competencias en Habilidades y Herramientas.

CLASE DE DIFICULTAD

La Clase de Dificultad de un control de Característica representa la dificultad de dicha tarea. Cuando más difícil sea dicha tarea, más alta será su CD. Las reglas proporcionan CD para ciertos controles, pero al final es el

DM el que adjudica las Categorías de Dificultad. La Tabla Categorías de Dificultad Típicas presenta un abanico de posibles CD para los Controles de Característica.

CATEGORÍAS DE DIFICULTAD TÍPICAS

Dificultad	CD	Dificultad	CD
Muy Fácil	5	Difícil	20
Fácil	10	Muy Difícil	25
Moderada	15	Casi Imposible	30

TIRADAS DE SALVACIÓN

Una Tirada de Salvación, también llamada Salvación, representa un intento de evitar o resistirse ante una amenaza, desde una ardiente explosión un chorro de gases venenosos o un conjuro que intenta invadir tu mente. Normalmente no escoges como realizar la salvación, debes realizar una porque tu personaje o un monstruo (si eres el DM) se halla en una situación de riesgo. El resultado de una tirada de salvación aparece detallado en el efecto que la causara.

Si no quieres resistirte al efecto, puedes escoger fallar la tirada de salvación su tirar el dado.

MODIFICADOR DE CARACTERÍSTICA

Las tiradas de salvación son categorizadas en base a los modificadores de Característica que usan: una tirada de salvación de Constitución, una tirada de salvación de Sabiduría, y demás-. Las diferentes Tiradas de salvación son usadas para resistir diferentes tipos de efectos, como se muestra en la tabla de Ejemplos de Tiradas de Salvación.

EJEMPLOS DE TIRADAS DE SALVACIÓN

Característica	Realiza una Tirada para...
Fuerza	Resistir una aplicación directa de Fuerza
Destreza	Esquivar una fuente de daño
Constitución	Resistir un peligro tóxico
Inteligencia	Reconocer una ilusión como tal
Sabiduría	Resistir un ataque mental
Carisma	Reafirmar tu Identidad

BONO DE COMPETENCIA

Añade tu Bono de Competencia a una Tirada de Salvación si tienes competencia en dicho tipo de Tirada de Salvación. Revisa “Competencia” más adelante en este capítulo.

CLASE DE DIFICULTAD

La Clase de Dificultad de una Tirada de Salvación se ve determinada por el efecto que la causa o por el DM. Por ejemplo, si un conjuro te fuerza a realizar una Tirada de Salvación, la CD se ve determinada por la Característica de Lanzamiento de conjuros y el bono de Competencia del lanzador del conjuro. Las habilidades de monstruos que provocan Tiradas de Salvación especifican la CD.

TIRADAS DE ATAQUE

Una tirada de Ataque determina si un ataque impacta sobre un blanco. Una tirada de Ataque impacta si la tirada iguala o excede la Clase de Armadura del blanco. Las tiradas de ataque normalmente se producen durante una lucha, descrita en “Combate” más adelante en este capítulo, pero el DM puede también pedir una tirada de ataque en otras situaciones, como una competición de arquería.

MODIFICADOR DE CARACTERÍSTICA

La Tabla Características en Tiradas de Ataque muestra que modificador de característica usar para diferentes tipos de tiradas de ataque.

CARACTERÍSTICAS EN TIRADAS DE ATAQUE

Característica	Tipo de Ataque
Fuerza	Ataques Cuerpo a Cuerpo con un arma o un Impacto sin Armas (ver el glosario de reglas)
Destreza	Ataques a distancia con un arma
Varias	Tiradas de Ataque de Conjuros (la característica usada depende de la Característica de lanzamiento de conjuros del lanzador, como se explica en el Capítulo 7)

Algunos rasgos te dejan usar diferentes modificadores de Característica diferentes de los listados. Por ejemplo, la propiedad Sutil (revisa el Capítulo 6) te deja usar la Fuerza o la Destreza con un arma que tenga esa propiedad.

BONO DE COMPETENCIA

Añades tu bono de competencia a tu tirada de ataque cuando atacas con un arma con la que tienes competencia, así como cuando atacas con un conjuro. Revisa “Competencia” más adelante en este capítulo para más información acerca de las Competencia con Armas.

CLASE DE ARMADURA

La Clase de Armadura de una criatura representa lo bien que dicha criatura puede evitar el resultar herida en combate. La CA de un personaje se ve determinada durante la creación del personaje (revisa el Capítulo 2) mientras que la de un monstruo aparece en su bloque de estadísticas.

Calculando la CA: Todas las criaturas comienza con el mismo calcula de la CA Base:

CA Base: 10 + Modificador de Destreza de la Criatura

La CA de una criatura puede entonces verse modificada por su armadura, objetos mágicos y más

Solo una CA Base: Algunos conjuros y rasgos de clase le dan a los personajes formas diferentes de calcular su CA. Un personaje con varios rasgos que proporcionan formas diferentes de calcular la CA debe escoger cual usar, solo un cálculo de CA base puede usarse al mismo tiempo en una criatura.

TIRANDO UN 20 O UN 1

Si tiras un 20 en el d20 (llamado un “20 natural”) de una tirada de ataque, el ataque impacta independientemente de cualquier modificador en la CA del blanco. Esto es denominado Impacto Crítico (ver “Combate” más adelante en este Capítulo).

Si tiras un 1 en la tirada de d20 (un “1 natural”) de una tirada de ataque, el ataque falla independientemente de cualquier modificador de la CA del blanco.

VENTAJA/DESVENTAJA

A veces una Tirada d20 se ve modificada por Ventaja o por Desventaja. Ventaja refleja las circunstancias positivas que rodean una tirada de d20, mientras que la Desventaja refleja circunstancias negativas.

Normalmente adquieres Ventaja o Desventaja a través del uso de rasgos especiales o acciones. El DM también puede decidir que las circunstancias otorgan Ventaja o imponen Desventaja.

TIRANDO DOS D20

Cuando una tirada tenga Ventaja o Desventaja, tira un segundo d20 cuando realices la tirada. Usa el más alto de los resultados de las dos tiradas si tienes Ventaja, o el más bajo si tienes Desventaja. Por ejemplo, si tienes Desventaja y tiras un 18 y un 3, usa el 3. Si por el contrario tienes Ventaja, y tiras esos dos números, usa el 18.

NO SE APILAN

Si múltiples situaciones afectan a una tirada y todas proporcionan Ventaja sobre ella, solo tiras dos d20. De igual forma, si varias situaciones imponen Desventaja en una tirada, solo tirarás dos d20.

Si alguna circunstancia hace que una tirada tenga tanto Ventaja como Desventaja, la tirada no recibirá los efectos de ninguna de ellas y solo se tirará un d20. Esto se mantiene incluso aunque múltiples circunstancias impongan Desventaja y solo una otorgue ventaja, o viceversa. En esas situaciones no tendrás ni Ventaja ni Desventaja.



Si tu tirada tiene Ventaja, obtienes un 18
Si tu tirada tiene Desventaja, obtienes un 3

INTERACCIÓN CON REPETICIONES DE TIRADAS

Cuando tienes Ventaja y Desventaja y algo en el juego te deja repetir una tirada o reemplazar el d20, puedes volver a repetir o reemplazar solo un dado, no ambos.

Por ejemplo, si tienes Inspiración Heroica (revisa la Barra Lateral) y tiras un 3 y un 8 en un control de característica que tiene Ventaja o Desventaja, puedes gastar tu Inspiración Heroica para volver a tirar uno de esos dados, no los dos.

INSPIRACIÓN HEROICA

A veces el DM o una regla te proporcionarán Inspiración Heroica. Si tienes Inspiración Heroica, puedes gastarla para volver a tirar cualquier dado inmediatamente después de haberlo tirado, y debes usar el resultado de la nueva tirada

Solo Una en Un Momento Dado. No puedes tener más de una Inspiración Heroica a la vez. Si algo te otorgar Inspiración Heroica y ya la tienes, puedes cedérsela a un personaje jugador de tu grupo que no tenga

Ganando Inspiración Heroica. Tu Dm te puede otorgar Inspiración Heroica por varias Razones. Normalmente, los DMs la otorgan cuando haces algo particularmente heroico, que es relevante para el personaje, o divertido. Es una recompensa por hacer que el juego sea más divertido para todos los que lo están jugando

Otras Reglas podrían permitirte el ganar Inspiración Heroica independientemente de las decisiones del DM Por ejemplo, los personajes humanos comienzan cada día con Inspiración Heroica.

COMPETENCIA

Los personajes y monstruos son buenos en varias cosas. Algunos tienen habilidad en el uso de muchos tipos de armas mientras que otros solo pueden usar unas pocas. Algunos son mejores a la hora de comprender las motivaciones de los demás, y otros son mejores a la hora de desentrañar los secretos del multiverso. Todas las criaturas tienen un Bono de Competencia, el cual refleja el impacto que el entrenamiento tiene sobre las capacidades de la criatura. El Bono de Competencia de un personaje se va incrementando según el personaje gana niveles (tal y como se describe en el Capítulo 2). El Bono de Competencia de un Monstruo se basa en su Valor de Desafío (como se describe en el Glosario de Reglas). La tabla de Bono de Competencia muestra como se determina el bono.

Este bono se aplica a las Tiradas de d20 de la criatura cuando la criatura tenga competencia en una habilidad, en una tirada de salvación o con un objeto que la criatura use para realizar la tirada de d20. El Bono también es usado para los ataques de conjuro y para calcular las CD de las tiradas de salvación de los conjuros lanzados por la criatura.

BONO DE COMPETENCIA

Nivel o VD	Bono	Nivel o VD	Bono
Hasta 4	+2	17-20	+6
5-8	+3	21-24	+7
9-12	+4	25-28	+8
13-16	+5	29-30	+9

EL BONO NO SE APILA

Tu Bono de Competencia no puede ser añadido a una tirada de ataque u a otro número más de una vez. Por ejemplo, si una regla te permite realizar un control de Carisma (Engañar o Persuasión), añades tu Bono de Competencia si tienes competencia en cualquiera de las dos habilidades, pero no lo añades dos veces si tienes competencia en ambas habilidades.

De vez en cuando, un Bono de Competencia puede ser multiplicado o dividido (al doble o a la mitad, por ejemplo) antes de ser añadido. Por ejemplo, el Rasgo de Maestría (revisa el Glosario de Reglas) dobla el Bono de Competencia para ciertos controles de Habilidad. Cuando el bono sea usado, puede ser multiplicado o dividido solo una vez.

COMPETENCIA EN HABILIDADES

La mayor parte de controles de habilidad están asociados al uso de una habilidad, la cual representa una categoría de cosas que las criaturas pueden intentar con un control de característica. Las descripciones de las acciones que tomas (ver "Acciones" más adelante en este capítulo) especifican que habilidad es aplicable si haces un control de característica para esa acción, y muchas otras reglas señalan cuando una habilidad es relevante. El Dm tiene la última palabra para decir si una habilidad es relevante o no en una situación.

Si una criatura tiene competencia en una habilidad, puede aplicar su Bono de Competencia a los controles de Característica asociados a esa habilidad. Sin competencia en ella, una criatura sigue pudiendo realizar controles de característica relacionados con esa habilidad, pero no

HABILIDADES

Habilidad	Característica	Ejemplos de Uso
Acrobacias	Destreza	Permanecer de pie en situaciones peliagudas, o realizar una acrobacia
Actuar	Carisma	Actuar, contar una historia, interpretar música o bailar
Arcanos	Inteligencia	Recordar saber acerca de conjuros, objetos mágicos y los planos de existencia
Atletismo	Fuerza	Saltar más lejos de lo normal, mantenerse a flote en aguas bravas o romper algo por la fuerza
Engañar	Carisma	Decir una mentira convincente, o vestir de forma creíble un disfraz
Historia	Inteligencia	Recordar saber acerca de sucesos históricos, gente, naciones y culturas
Intimidar	Carisma	Impresionar o amenazar a alguien para que haga lo que quieres
Intuición	Sabiduría	Discernir el estado emocional de una persona y sus intenciones
Investigar	Inteligencia	Obtener información poco conocida de libros o deducir como funciona alguna cosa
Juego de Manos	Destreza	Robar un bolsillo, esconder un objeto que sostienes en las manos o hacer trucos de manos
Manejo de Animales	Carisma	Calmar o entrenar a un animal o hacer que un animal se comporte de una determinada forma
Medicina	Sabiduría	Diagnosticar una enfermedad, o determinar qué es lo que ha matado a un cadáver reciente
Naturaleza	Inteligencia	Recordar saber acerca del terreno, plantas, animales y el clima
Percepción	Sabiduría	Usar una combinación de tus sentidos para percibir algo que está fuera de lugar
Religión	Sabiduría	Recordar saber acerca de los Dioses, rituales religiosos y símbolos sagrados
Sigilo	Destreza	Evitar ser detectado moviéndote en silencio y escondiéndote detrás de las cosas
Supervivencia	Sabiduría	Seguir rastros, forrajear, encontrar una ruta y evitar los peligros naturales

añadirás a esa tirada tu Bono de Competencia. Por ejemplo, si un personaje intenta escalar un acantilado, el DM podría pedirle que realizara un control de Fuerza (Atletismo). Si el personaje tiene competencia en Atletismo, el personaje añade su Bono de Competencia al control de Fuerza. Si el personaje no tiene dicha competencia, realizará el control sin añadir su Bono de Competencia.

LISTA DE HABILIDADES

Las habilidades aparecen mostradas en la tabla de Habilidades, la cual muestra ejemplos de uso para cada habilidad así como el control de característica al que se aplica con más frecuencia.

DETERMINANDO HABILIDADES

Las habilidades iniciales de un personaje se ven determinadas durante la creación del personaje, y las habilidades de un monstruo aparecen en su bloque de estadísticas.

HABILIDADES CON OTRAS CARACTERÍSTICAS

Cada habilidad está asociada con un control de característica. Por ejemplo, la habilidad de Intimidar está asociada al Carisma. En algunas situaciones, el DM podría permitir que aplicarás tu competencia en una habilidad a un control de otra característica. Por ejemplo, si un personaje intenta intimidar a alguien a través de una muestra de Fuerza física, el DM podría pedir un control de Fuerza (Intimidar). Ese personaje podría realizar un control de Fuerza y añadir su Bono de Competencia si tiene competencia en la habilidad de Intimidar.

COMPETENCIA EN

TIRADAS DE SALVACIÓN

La competencia en Tiradas de Salvación permite a un personaje el añadir su Bono de Competencia a las tiradas de salvación que usan una Característica determinada. Por ejemplo, la competencia en tiradas de salvación de Sabiduría te permite añadir tu Bono de Competencia en las tiradas de salvación de Sabiduría. Algunos monstruos tienen también competencia en Tiradas de salvación, tal y como se muestra en sus bloques de estadísticas.

Cada clase de personaje otorga competencia en al menos dos tiradas de salvación, las cuales representan el entrenamiento de esa clase a la hora de evadir o resistir ciertas amenazas. Los magos, por ejemplo, tienen competencia en las tiradas de salvación de Inteligencia y Sabiduría. Se entrenan para resistir asaltos mentales-

COMPETENCIA EN EQUIPO

Un personaje gana competencia con varias armas y herramientas debido a su clase y a su trasfondo. Hay dos categorías de competencia en equipo:

Armas. Cualquier puede empuñar un arma, pero la competencia te permite ser mejor en su uso. Si tienes competencia en un arma, puedes añadir tu Bono de Competencia en las tiradas de ataque que realices con ella.

Herramientas. Si tienes competencia en una herramienta, puedes añadir tu Bono de Competencia a cualquier control de característica asociado al uso de dicha herramienta. Si también tienes competencia en la habilidad que es usada dentro de ese control, también tienes Ventaja en dicho control. Esto significa que te puedes beneficiar tanto de la competencia en la habilidad como en la herramienta dentro del mismo control de característica.

ACCIONES

Cuando realizas algo que no sea moverte o comunicarte, normalmente realizas una acción. La tabla de Acciones lista las acciones principales en el juego, las cuales son definidas con más detalle en el Glosario de Reglas.

ACCIONES

Acción	Resumen
Atacar	Atacar con un arma o un ataque sin armas
Apresurarse	Durante el resto del turno, recibir un movimiento extra igual a tu velocidad
Ayudar	Ayudar a en el control de característica o tirada de ataque de otra criatura, o le administras primeros auxilios
Buscar	Realizar un control de Sabiduría (Intuición, Medicina, Percepción o Supervivencia)
Destrarse	Tu movimiento no provoca Ataques de Oportunidad durante el resto del turno
Esquivar	Hasta el comienzo de tu siguiente turno, las tiradas de ataque contra ti sufren Desventaja, y realizar las tiradas de salvación de Destreza con Ventaja. Pierdes este beneficio si sufres la condición de incapacitado o si tu velocidad se ve reducida a 0
Escondarse	Realizas un control de Destreza (Sigilo)
Estudiar	Realizar un control de Inteligencia (Arcanos, Historia, Investigar, Naturaleza o Religión)
Influenciar	Realizas un control de Carisma (Actuar, Engañar, Intimidar o Persuasión) o Sabiduría (Manejo de Animales) para alterar la actitud de una criatura
Magia	Lanzas un conjuro, usas un objeto mágico o usas un rasgo mágico
Prepararse	Te preparas para realizar una acción en respuesta a un desencadenante que definas
Usar	Usas un objeto no mágico

Los personajes jugadores y monstruos también pueden realizar cosas no cubiertas por estas acciones. Muchos rasgos de clase y otras capacidades proporcionan opciones adicionales de acción y puedes improvisar otras acciones. Cuando describas una acción no detallada en ningún otro lugar de estas reglas, el Dungeon Master ti dirá si esa acción es posible y qué tipo de Tirada de d20 necesitarás para realizarla

UNA COSA CADA VEZ

El juego usa acciones para controlar cuanto puedes hacer en un momento dado. Solo puedes tomar una acción en un momento determinado. Este principio es más importante cuando se entabla un combate, tal y como se explica en la sección “Combate más adelante en este capítulo.

Las acciones pueden entrar en juego en otras situaciones, como en una interacción social, en la que puedes intentar Influenciar a una criatura o usar la acción de Buscar para leer el lenguaje corporal de dicha criatura, pero no ambas al mismo tiempo. Y cuando estás explorando un Dungeon no puedes usar simultáneamente la acción de Buscar para explorar en busca de trampas y usar a la vez la de Ayudar para ayudar a otro personaje el cual está intentando abrir una puerta atascada (con la acción Usar).

ACCIONES BONIFICADAS

Varios rasgos de clases, conjuros y otras capacidades te dejan realizar una acción adicional durante tu turno llamada Acción Bonificada. El rasgo de Acción Astuta, por ejemplo, permite a un pícaro el realizar una acción bonificada. Puedes realizar una acción bonificada solo cuando una capacidad especial un conjuro u otro rasgo del juego establezcan que puedes realizar algo como acción bonificada. En caso contrario, no dispones de Acciones Bonificadas que puedas realizar.

Puedes realizar solo una acción Bonificada durante tu turno, por lo que debes escoger qué Acción Bonificada usar si tienes más una opción disponible.

Escoges también cuando tomar la Acción Bonificada durante tu turno a no ser que el momento de usar la Acción Bonificada aparezca especificado de alguna forma. Cualquier cosa que te imposibilite usar acciones te impedirá también el realizar una Acción Bonificada.

REACCIONES

Ciertas capacidades especiales, conjuros y situaciones te permiten usar una acción especial denominada Reacción. Una Reacción es una respuesta instantánea ante un desencadenante de cualquier tipo, el cual puede ocurrir durante tu turno o durante el turno de otro personaje. El Ataque de Oportunidad, descrito más adelante, es el tipo más común de reacción.

Cuando realizas una Reacción, no puedes tomar una nueva hasta el comienzo de tu siguiente turno. Si la reacción interrumpe el turno de otra criatura, esa criatura puede continuar su turno justo después de la reacción. En términos de tiempo, una reacción toma lugar inmediatamente después de que se cumplan las condiciones de su desencadenante, a no ser que la descripción de la Reacción establezca lo contrario.

¿QUÉ HARÍA TU PERSONAJE?

Preguntatelo mientras juegas. “¿Qué es lo que haría mi personajes?” Interpretar un papel requiere de cierto esfuerzo para meterse en la mente de otra persona y comprender qué la motiva y como esas motivaciones se transformarían en acciones. En D&D esas acciones se desarrollan ante el trasfondo de un mundo de fantasía lleno de situaciones las cuales solo podemos imaginar. ¿Cómo reaccionaría tu personaje en esas situaciones?

Este consejo viene con una advertencia importante: evita las elecciones de personaje que arruinen la diversión de los demás jugadores y del DM. Escoge acciones que te diviertan a ti y a tus amigos



CHARACTER LEE ON THE CHAIR WHILE
BARTERING FOR MAGIC ITEMS WITH A
GREEN MAG.

INTERACCIONES SOCIALES

Durante sus aventuras, los personajes jugadores se encontrarán con muchas gentes diferentes y se enfrentarán a algunos monstruos con los que es mejor hablar que luchar. En esas situaciones, llega el momento de las Interacciones Sociales, las cuales pueden tomar muchas formas. Por ejemplo, podrías intentar convencer a un ladrón que confiese sus crímenes o intentar engatusar a un guardia. El Dungeon Master asumirá los papeles de cualquier personaje no jugador que participe en la acción.

La actitud de un PNJ hacia tu personaje puede ser Amistosa, Indiferente u Hostil, tal y como se define en el Glosario de Reglas. Los PNJs amistosos estarán predispuestos a ayudar, mientras que los Hostiles perjudicarán en lo que puedan al personaje.

Las Interacciones Sociales pueden progresar de dos formas: a través de la Interpretación o mediante controles de Característica.

INTERPRETACIÓN

Un juego de Rol, literalmente, el asumir un papel (un Rol). En este caso, eres tu el que como jugador determina como piensa, actúa y habla tu personaje. Interpretar forma parte de todos los aspectos del juego, y es más importante durante las Interacciones Sociales.

Cuando interpretas a tu personaje, considera si prefieres una aproximación activa o algo más descriptivo, cada una de las cuales aparece descrita en "Ejemplos de Interacción Social".

El DM usa la personalidad de un PNJ y las acciones y actitudes de tu personaje para determinar como reaccionará dicho PNJ. Un bandido cobarde podría hundirse bajo las amenazas de prisión. Un tozudo

Mercader puede rehusar ofrecer su ayuda si los personajes la amenazan. Un vanidoso dragón podría ser susceptible a los halagos.

Cuando interacciones con un PNJ, presta atención a la representación que el DM hace de este. Puede que seas capaz de descubrir las motivaciones de un PNJ y luego usar dicha información para influenciar a dicho PNJ.

Si ofreces a un PNJ algo que quieran o apelas a sus simpatías, miedos u objetivos, puedes forjar amistades, evitar la violencia o descubrir una pieza crucial de información. Por otro lado, si insultas a un orgulloso guerrero o hablas mal de los aliados de un noble, tus esfuerzos de convencerlo o engañarlo es más probable que fracasen.

CONTROLES DE CARACTERÍSTICA

Los controles de característica pueden ser clave para determinar el resultado de una Interacción Social. Tus esfuerzos de Interpretación pueden alterar la actitud de un PNJ, pero podría también haber un elemento de azar si el DM quiere que los dados jueguen un papel a la hora de determinar la respuesta que un PNJ tiene ante ti. En esas situaciones, el DM normalmente te pedirá que realices la acción de Influnciar.

Presta atención a tus competencias en habilidades cuando pienses en como interaccionarán con un PNJ, usa una aproximación que se base en las competencias de habilidad de tu grupo. Por ejemplo, si el grupo necesita engañar a un guardia para que les deje entrar en un castillo, el Pícaro que tiene competencia en Engañar, debería llevar la voz cantante en la conversación.

EJEMPLOS DE INTERACCIÓN

En esta escena, los personajes se enzarzan en un encuentro de interacción social. Tu y tu grupo determináis como una escena similar podría desarrollarse durante vuestras aventuras.

Cuatro Aventureros – Shreeve, Mirabella, Avro y Gareth- han viajado hasta la taberna de la Sangre sobre la Viña en una tétrica aldea de Barovia.

Jared (como DM): Esta taberna podría en el pasado haber sido acogedora, pero con el paso de los años se ha quedado en un estado bastante lamentable. Un crepitante fuego en la chimenea apenas proporciona algo de calidez a la sala. Veis a un hombre detrás de la barra. Limpiando vasos de forma metódica. Tres mujeres mayores se acurrucan juntas en una mesa. Y un apuesto joven está sentado en una mesa apartada dando sorbos a un vaso de vino. Su mirada se levanta cuando entráis, pero las demás personas os ignoran. “Bienvenidos a Barovia” dice. Le enseña una moneda al tabernero. “Un pichel para los recién llegados” El brillo de la plata llama la atención del propietario.

Maeve (como Mirabella): “gracias amigo. Podemos saber con quién estamos en deuda?”

Jared: “Soy Ismar Kolyanovich, aunque por aquí me llaman Ismark el Menor”

Ruseel (Como Shreeve): “Eso es desafortunado”

Jared: “En verdad que estais en lo cierto. Espero algún día el cumplir las expectativas del legado de mi padre y prescindir de ese título. Y cambiando de tema, mis nuevos amigos, quienes sois vosotros?”

Amy (como Auro): “Soy Auro

Russell: “Shreeve”

Philip (como Gareth): Mi nombre es Gareth”

Maeve (como Mirabella): “Me llaman Mirabella. Habéis dicho que vuestro nombre era kolyanovich. ¿Sois familia de Kolyan Indirovich, el burgomaestre de esta aldea?”

Jared: El hombre parece algo sorprendido. Dice, “Kolyan Indirovich es mi estimado padre, si”.

Maeve: “Entonces él es el que nos ha llamado!” Le enseño la carta que nos ha traído hasta aquí.

Philip: Miro su reacción mientras lee la carta.

Jared: Levanta la mano para alcanzar la carta pero la retira antes de llegar a tocarla. “Ese sello... no es el de mi padre”.

Gareth, realiza un control de Sabiduría (Intuición)

Philip: Obtengo un 18

Jared: Os dais cuenta de que Ismark intenta ocultar su terror. Teme incluso el tocar el sello de la carta.

Philip: Le pregunto qué es lo que le da miedo

Russell: “Si, ¿de quien es este sello?”

Jared: “De Strahd el demonio”

Amy: “Suenas como un tipo bastante agradable”

Jared: “¡No! Es el señor vampiro del Castillo Ravenloft y la perdición de mi hermana ¡Debéis Ayudarla!

Interpretación activa: Date cuenta a lo largo del ejemplo como Russell y Amy interpretan de forma activa el comportamiento de sus personajes. Con esta aproximación activa, hablan con las voces de sus personajes, como un actor interpretando un papel. Los jugadores pueden incluso imitar el lenguaje corporal de sus personajes. Todavía tendrían que describir cosas que no puedan ser interpretadas de forma razonable.

Interpretación Descriptiva: Date cuenta como Philip describe las palabras y acciones de su personaje. Basándose en la imagen mental que tiene de su personaje, dice lo que su personaje hace y como lo hace- Si esta aproximación es algo cómodo para ti, ten en cuenta las siguientes cosas:

- Describe las emociones y actitudes de tu personaje
- Céntrate en las intenciones de tu personaje y como podrían percibirlos los demás
- Proporciona tanto embellecimiento a la descripción como te sientas cómodo

No te preocupes de hacer que las cosas se queden perfectas del todo. Céntrate en lo que haría tu personaje y describe lo que tengas en tu mente

Controles de Característica. El personaje de Philip, Gareth, realiza un control de Sabiduría (Intuición) para determinar si lee el lenguaje no verbal de Ismark. La Sabiduría es la característica que mide la perspicacia y los instintos. La Intuición refleja la habilidad de un personaje a la hora de leer las intenciones y el estado emocional de los demás. El DM establece la CD en 15, la cual Gareth supera. Con un control exitoso de Sabiduría (Intuición) Gareth obtiene una información que no era obvia a primera vista, por lo que no formaba parte de la narración anterior del DM. Para más información revisa “Puntuaciones de Característica” y “Competencias” anteriormente en este capítulo y la acción de Buscar en el Glosario de Reglas.



Amy: Así que Stradh escribió esta carta, pretendiendo ser el Burgomaestre, implorándonos que viniéramos a Barovia y que rescatáramos a Ireena Koluana de una mortal aflicción... la cual es ¿el? ¿Por qué haría algo así?

Rusell: “¿Por qué querría que viniéramos aquí?”

Maeve: “Claramente, no piensa que seamos una amenaza”

Amy: “Bueno, todavía no se ha encontrado con nosotros”

Jared: “Esta jugando con vosotros. Disfruta con la destrucción de todas las cosas buenas, como mi querida hermana”

Philip: Gareth se acerca y compasivamente le pregunta a Ismark si su hermana ha sido mordida por el vampiro

Jared: Por favor, realiza un control de Carisma (Persuasión) para ver como responde ante tus caballerescos modales. Tienes ventaja en la tirada porque es amistoso.

Philip: Oh, bien. Mi primera tirada era un 7, pero con Ventaja...ugh, no mucho mejor. Bien, un 10 mas 5 es un 15.

Jared: Ismark se inclina hacia ti, Gareth, con una mirada suspicaz hacia los demás en la taberna, como si estuviera preocupado de que le escucharan. Susurra: “Este Stradh, el Diablo, desea convertir a Ireena en su juguete. Dos veces la ha visitado durante la noche, usando sus artes oscuras para asegurarse una invitación a su casa- ya que no puede entrar donde no haya sido invitado. Dos veces la ha mordido, pero ella sigue viva. Pero creo que no sobrevivirá a otra visita.

Rusell: “Bien, Ismark. Nos has invitado a bebidas y nos has hablado del diabólico Stradh y de tu hermana. ¿Cómo podemos ser de ayuda?”

Jared: “Sois demasiado amables! Primero necesito vuestra ayuda para transportar a Ireena hasta la Villa de Vallaki”

Maeve: “¿Dónde está Vallaki?”

Jared: “Se halla al noroeste, en el Corazón del Valle. A lomos de pájaro, se halla a menos de diez millas, pero el sendero serpentea a través de colinas y bosques, y el viaje toma al menos cinco horas a caballo”

Rusell: “¿Y por qué allí?”

Jared: “La villa se halla más allá de la vista del castillo Ravenloft, por lo que espero que se halle más allá de los espías de Stradh. Y he escuchado que Vallaki se halla bien defendida, con una empalizada de madera y puertas de hierro.”

Rusell: “Como0 si esas defesas fueran a detener a un vampiro”

Jared: “Cierto es. Pero si moviéndola allí puede impedir que se acerque a ella siquiera por unos días, tendremos tiempo para la segunda parte de nuestra tarea”.

Rusell: “¿Una parte en la que nos ayudarás?”

Jared: “Si, cuando os ayude a enfrentaros al vampiro”

Influenciando PNJs. Gareth intenta la acción de Influenciar (revisa el Glosario de Reglas), la cual los personajes pueden tomar para influenciar a un PNJ. Es más fácil influenciar a un PNJ que ya está dispuesto positivamente a ayudarte, como en este caso Ismark. La actitud Amistosa de Ismark le proporciona a Rusell Ventaja en la tirada. En este caso la Ventaja ha marcado la diferencia entre el éxito y el fracaso.

EXPLORACIÓN

La exploración consiste en introducirse en lugares peligrosos y llenos de misterio. Las reglas en esta sección detallan algunas de las formas en las que los aventureros interactúan con el ambiente de esos lugares.

EQUIPO DE AVENTURERO

Mientras los aventureros exploran, su equipo puede ayudarles de muchas formas. Por ejemplo, pueden alcanzar lugares apartados gracias a una escalera, percibir cosas que de otra forma no verían gracias a una antorcha u otra fuente de luz, superar puertas cerradas con llave gracias a Herramientas de Ladrón y crear obstáculos a los enemigos gracias a unos Abrojos.

Revisa el Capítulo 6 para ver reglas sobre muchos objetos que pueden ser útiles para los aventureros. Los objetos en las secciones “Herramientas” y “Equipo de Aventurero” de ese capítulo son especialmente útiles. Las armas en ese capítulo pueden también ser usadas para más cosas aparte del combate, podrías usar un Bastón, por ejemplo, para empujar un botón de aspecto siniestro que os sintáis reticentes a apretar.

VISIÓN Y LUZ

Algunas tareas propias de la aventura, como el percibir los peligros, impactar a los enemigos y apuntar determinados conjuros, se ven afectadas por la línea de visión, por lo que los efectos que oscurecen la visión te perjudican, tal y como se explica a continuación.

ÁREAS OSCURECIDAS

Un área puede estar Ligeramente o Fuertemente Oscurecida. En un área Ligeramente Oscurecida, como en un área con Luz Tenue, niebla ligera o follaje moderado, sufres Desventaja en los controles de Sabiduría (Percepción) basados en la vista.

En un área Fuertemente Oscurecida, como un área bajo un conjuro de Oscuridad, niebla espesa o follaje denso, es completamente opaca. Sufres la condición de Cegado (revisa el Glosario de Reglas) cuando intentes divisar algo en ese lugar.

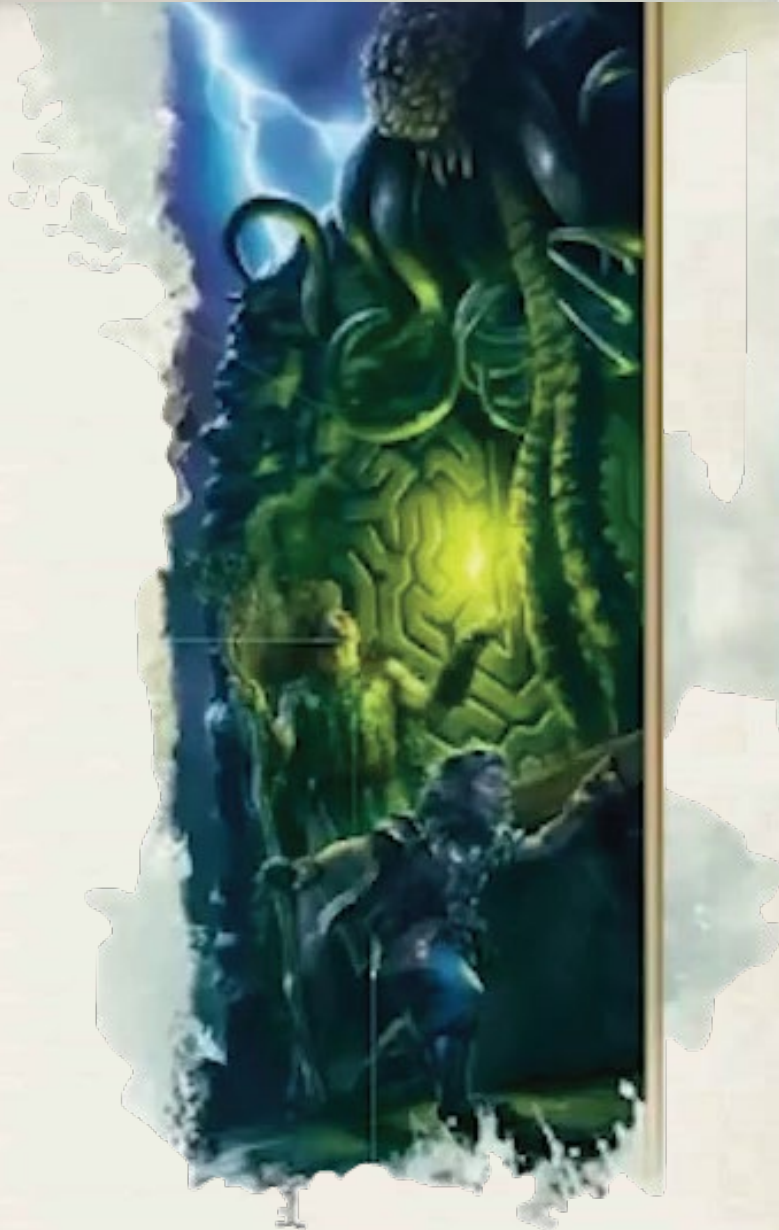
LUZ

La presencia o ausencia de luz determina la categoría de iluminación en un área, tal y como se define a continuación:

Luz Brillante: Una Luz Brillante permite funcionar normalmente a la mayor parte de las criaturas. Incluso los días nublados proporcionan una Luz Brillante, al igual que las antorchas, linternas y otras fuentes de iluminación dentro de un radio específico.

Luz Tenue: La Luz Tenue, también llamada en sombras, crea un área Ligeramente Oscurecida. Un área de Luz Tenue es normalmente un límite entre una Luz Brillante y una zona en Oscuridad. La suave luz del crepúsculo y el amanecer cuenta como Luz Tenue. Una luna llena baña la zona en Luz Tenue.

Oscuridad. La Oscuridad crea un área Fuertemente Oscurecida. Los personajes se hallan en Oscuridad en el exterior durante la noche (incluso en la mayor parte de noches con luna), dentro de un Dungeon sin iluminación o el área de un conjuro de *Oscuridad*.



SENTIDOS ESPECIALES

Algunas Criaturas tienen sentidos especiales que les ayudan a percibir cosas en ciertas situaciones. El Glosario de Reglas define los siguientes sentidos especiales:

Visión a Ciegas

Sentido del Temblor

Visión en la Oscuridad

Visión Verdadera

ESCONDIÉNDOSE

Los aventureros y los monstruos con frecuencia se esconden, ya sea para espiarse los unos a los otros, evitar sigilosamente a un guardián, o para preparar una emboscada. El Dungeon Master decidirá cuando las circunstancias permiten el esconderse. Cuando intentas esconderte realizas la acción Esconderse.

INTERACTUANDO CON OBJETOS

Interactuar con objetos es con frecuencia simple de resolver. El jugador le dice al DM que su personaje está haciendo algo, como mover una palanca o abrir una puerta, y el DM describe lo que ocurre. A veces, sin embargo, las reglas gobiernan lo que puedes hacer con un objeto, tal y como se detalla en las siguientes secciones.

¿QUÉ ES UN OBJETO?

A efectos de estas reglas, un objeto es un objeto inanimado específico como una ventana, puerta, espada, libro, mesa, silla o piedra. No es un edificio ni un vehículo, los cuales están compuestos por varios objetos.

INTERACCIONES CON OBJETOS LIMITADAS

Cuando corre la prisa, como en combate, las interacciones con los objetos son limitadas: una interacción libre por turno. Esa interacción debe ocurrir como parte del movimiento o acción de una criatura. Cualquier interacción adicional requiere de la Acción Usar, como se explica en “Combate” más adelante en este capítulo.

ENCONTRANDO OBJETOS OCULTOS

Cuando tu personaje busque cosas ocultas, como una puerta secreta o una trampa, el Dm normalmente te pedirá que realices un control de Sabiduría (Percepción), siempre que describas la búsqueda del personaje en las cercanías del objeto oculto. Si el control tiene éxito, encontrarás el objeto, descubrirás detalles importantes o ambos.

Si describes que tu personaje está buscando en un lugar lejos del objeto oculto, un control de Sabiduría (Percepción) no revelará el objeto, independientemente del resultado del control.

PORTANDO OBJETOS

Normalmente puede portar tu equipo y tesoros contigo sin preocuparte del peso de dichos objetos. Si intentas llevar un objeto inusualmente pesado o una enorme cantidad de objetos más ligeros, el Dm podría requerir que se aplicaran las reglas de capacidad de carga, tal y como se recogen en el Glosario de Reglas.

ROMPIENDO OBJETOS

Como una Acción, puede romper o destruir de forma automática un objeto frágil no mágico, como un contenedor de cristal o un trozo de papel. Si intentas dañar algo más resistente, el Dm podría usar las reglas sobre Romper Objetos como aparecen en el Glosario de Reglas.

PELIGROS

Los Monstruos son el mayor peligro al que se enfrentan los aventureros, pero otros peligros aguardan. El Glosario de Reglas define los siguientes peligros:

Quemaduras	Caídas	Caídas
Deshidratación	Desnutrición	

VIAJANDO

Durante una aventura los personajes podrían viajar largas distancias en viajes que toman horas o días. El DM puede resumir este viaje sin calcular las distancias exactas o tiempos de viaje, o puede hacer que uses las reglas de viaje recogidas a continuación-

Si necesitas saber lo rápido que se puede uno mover cuando cada segundo cuenta, usa las reglas de movimiento en “Combate”, más adelante en este mismo capítulo.

ORDEN DE MARCHA

Los aventureros deberían establecer un orden de marcha mientras viajan, ya sea en el interior o en el exterior. Un orden de marcha hace que sea más fácil el determinar qué personajes se ven afectados por trampas, cuales pueden divisar a enemigos escondidos y cuales son los que se hallan más cerca de los enemigos si se desata una lucha. Puedes cambiar el orden de marcha de cualquier forma que quieras fuera del combate y apuntar el orden de la forma que quieras: escribiéndolo, por ejemplo o disponiendo unas miniaturas.

RITMO DE VIAJE

Cuando se viaja fuera del combate, un grupo puede moverse a un ritmo Rápido, Normal o Lento, tal y como se muestra en la tabla Ritmo de Viaje. La tabla establece cuanta distancia puede recorrer un grupo en un periodo de tiempo; si hay caballos de monta u otras monturas, el grupo se puede mover al doble de ese ritmo durante 1 hora, tras la cual las monturas necesitarán un Descanso Corto o un Descanso Largo antes de poder moverse otra vez a ese ritmo incrementado (revisa el Capítulo 6 para una selección de monturas que pueden adquirirse). La *Guía del Dungeon Master* tiene reglas que afectan a qué ritmo de viaje puedes escoger moverte en ciertos tipos de terreno.

RITMO DE VIAJE

Ritmo	Distancia Recorrida Por...		
	Minuto	Hora	Día
Rápido	400 pies	4 millas	30 millas
Normal	300 pies	3 millas	24 millas
Lento	200 pies	2 millas	18 millas

Cada ritmo de viaje tiene efectos en el juego, tal y como se define a continuación:

Rápido: Viajar a ritmo Rápido impone Desventaja en los controles de Sabiduría (Percepción o Supervivencia) y Destreza (Sigilo) de un viajero.

Normal: Viajar a ritmo Normal impone Desventaja en los en los controles de Destreza (Sigilo) de un viajero.

Lento: Viajar a ritmo Lento proporciona Ventaja en los controles de Sabiduría (Percepción o Supervivencia) de un viajero.

VEHÍCULOS

Los viajeros en carromatos, carruajes u otros vehículos terrestres escogen normalmente un ritmo de viaje. Los personajes en un vehículo acuático se ven limitados a la velocidad del navío, y no escogen ritmo de viaje. Dependiendo del navío y el tamaño de la tripulación, los navíos pueden viajar hasta 24 horas al día. El Capítulo 6 incluyen una lista de vehículos a la venta.

EJEMPLO DE EXPLORACIÓN

Esta escena muestra a los personajes investigando un lugar misterioso y potencialmente peligroso. Se mueven a través del ambiente e interactúan con las cosas con las que se encuentran.



Los personajes están explorando el Castillo Ravenloft y el DM describe la habitación en la que los personajes han entrado

Jared (como DM): Una ardiente chimenea llena esta sala de una cálida luz. La luz del fuego destella en un atizado al lado de la chimenea y las estanterías de las paredes están llenas de libros. Un enorme cuadro cuelga encima del mantelete dentro de un marco dorado. La luz del fuego ilumina el retrato-la viva imagen de Ireena Kolyana

Philip (como Gareth): ¿Cuánto de vieja parece la pintura?

Maeve (como Mirabella): Voy a comprobar los libros.

Jared: OK, voy con eso en un segundo. Rusell y Amy, ¿qué hacen vuestros personajes?

Rusell (como Shreeve): Permanezco de pie cerca de la puerta, la espada desenvainada, listo para el peligro. ¡Este lugar da escalofríos!

Amy (Como Auro): Voy cerca de la chimenea. Un fuego calentito suena bien. Pero también estoy alerta ante cualquier peligro.

Jared: OK. Philip realiza un control de Inteligencia(Historia) mientras Gareth mira a la pintura.

Philip: No tengo Competencia en Historia pero ahí va. Saco un... ¡Oh! Un 20! Para un total de... 20.

Jared: Dos cosas le llaman la atención a Gareth acerca del Retrato. Primero, las ropas de la mujer parecen de un estilo antiguo. Segundo, la pintura está desgastada, cayendo en pequeñas escamas en algunos lugares, y toda ella está cubierta por una fina capa de hollín. Tu dirías que tiene unos cuantos cientos de años.

Philip: ¿Quizás una antepasada de Ireena? A no ser que ya fuera una vampira y esta historia de que ha sido "mordida por Strahd" sea una milonga

Jared: ¿Quién sabe? Ahora, ¿Mirabella está mirando los libros?

Maeve Si. Saco un libro al azar de la estantería

Se Cuenta con Todos. La Exploración es algo abierto: los personajes no toman turnos moviéndose por el Dungeon de la forma que lo hacen cuando están en combate. Pero el DM comprueba con frecuencia y se asegura de que queda claro donde está todo el mundo y qué es lo que está haciendo

Trabajo en Equipo. Los personajes se mueven en pos de un objetivo en común. Se mueven juntos por el Dungeon y cooperan para superar sus desafíos. Cuando los personajes entran en la habitación, exploran diferentes partes de esta. Cuando Auro encuentra una puerta secreta detrás de la Chimenea más adelante, se juntan de nuevo para examinarla, y Gareth se las arregla para superar el fuego. Podría parecer que el personaje de Rusell no ha hecho mucho, pero Shreeve estaba protegiendo al grupo montando Guardia en la puerta.

Vale la Pena Tirar con o sin Competencia. Normalmente tienes una posibilidad de éxito en un control de característica aunque no tengas Competencia en una habilidad relevante. En el ejemplo, Philip saca un 20 sin competencia. El d20 trae muchas sorpresas al juego, sorpresas que luego el DM interpreta.

Jared: Es un libro escrito en Común llamado Sobre la Naturaleza de lo Divino en los Reinos Selestiales e Infernales

Russell: ¿Se te ha ocurrido a ti?

Jared: A ti te lo voy a decir. Mientras ojeais las páginas, os dais cuenta de que el estilo es muy académico, casi ininteligible.

Maeve: Ok. Lo dejo de lado y saco otro.

Jared: ¿Shreeve y Auro hacen alguna otra cosa?

Amy: Cojo el atizador y muevo los troncos que hay en la chimenea.

Jared: Nada más levantar el atizador, escuchas un rechinante sonido y la parte de atrás de la chimenea se desliza hacia un lado revelando una habitación tras ella.

Amy: “uh, ¡Chicos! ¡He encontrado algo!” ¿Puedo ver algo que haya en la habitación al otro lado?

Jared: Más allá de las llamar y el humo ves una brillante pila de monedas apiladas al lado de un cofre

Amy: ¿Alguien tiene una forma rápida de apagar las llamas

Philip: ¡Y tu te reías de mí por preparar *Crear o Destruir Agua!* Aferro mi símbolo sagrado y lanzo el conjuro remojando la chimenea

Jared: ¿Qué es lo que dice la descripción del conjuro?

Philip: Crea 10 galones de agua que caen como una lluvia en un Cubo de 30 pies, extinguiendo las llamas en el lugar.

Jared: ¡Genial! Eso apaga el fuego. Sin la luz de la hoguera, sin embargo, volvéis a quedaros solo con la iluminación de la espada magia de Shreeve, la cual lanza sombras por las paredes de la habitación. Pero podéis ver, a través de los restos del humo, un cofre cerrado en el suelo, rodeado por un montón de monedas. Hay dos antorcheros en el muro del fondo, un sosteniendo una antorcha sin encender con una intrincada base de metal, y el otro vacío. Un esqueleto ataviado con rotas piezas de armadura de placas está tirado contra el muro con una mano en su garganta y la otra sosteniendo la antorcha que debía de estar en el otro antorchero.

Amy: ¡Compruebo el cofre!

Jared: ¿Y el resto?

Philip: Gareth entra y comprueba el esqueleto

Maeve: Monto guardia en este lado de la chimenea

Russell: Sigo montando guardia en la primera puerta

Jared: Amy el cofre parece haber sido hecho por manos expertas, con elegantes filigranas y soportes en forma de garra.

Amy: Intento abrirlo. ¿Está cerrado con llave?

Jared: No está cerrado y se abre fácilmente, y libera una nube de un gas de olor dulce

Oh, no

Jared: Oh, sí. Necesito que Auro y Gareth realicen tiradas de salvación de Constitución

Amy: Lo siento, Philip. Saco un 8

Philip: Y un 5 para Gareth

Jared: Mientras el gas entra en vuestros pulmones, sentís como un escalofrío os atenaza y vuestros cuerpos se ponen rígidos. Ambos ganas la condición de Paralizado

Encontrando Objetos Ocultos. Los lugares de aventura están llenos de trampas secretas, puertas escondidas, planchas del suelo sueltas y tesoros ocultos.. Los personajes con frecuencia usan control de Sabiduría para encontrar cosas, revisa la Acción de Buscar en el Glosario de Reglas, pero a veces se encuentran con las cosas por accidente, como en el caso de Auro en el ejemplo

Lanzando Conjuros. Muchos personajes tienen la capacidad de lanzar conjuros, los cuales tienen una enorme variedad de efectos. Algunos conjuros son más útiles en combate, produciendo daño o imponiendo condiciones. Otros conjuros tienen sus usos a la hora de Explorar. Si estás jugando con un lanzador de conjuros, escoge una mezcla de conjuros de combate y utilitarios para ayudar a lidiar con diferentes desafíos

Conoce Tus Conjuros. Abre tu libro del *Manual del Jugador* hasta la descripción del conjuro antes de lanzarlo. No esperes que el Dm sepa como funcional el conjuro, y prepárate para responder a cualquier pregunta sobre este que pueda surgir

Visión y Luz. El DM determina qué es lo que los personajes pueden percibir, lo que significa el saber donde hay fuentes de luz. Las ardientes llamas de la chimenea y la espada mágica de Shreeve, así como factores que intervienen en la iluminación, como el humo o la niebla. Revisa “Visión y Luz” anteriormente en este Capítulo para más información

Tiradas de Salvación. Una tirada de salvación es usada para ver si una criatura evita o resiste algo. Cuando el cofre libera un gas tóxico, los personajes de Philip y Amy realizan tiradas de salvación de Constitución. La Constitución es una de las seis características que miden las capacidades de las criaturas, y tiene que ver con la salud y el aguante. Cuando fallan sus tiradas de salvación, el gas hace que reciban la condición de Paralizados. Revisa “Condiciones” mas adelante en este capítulo para más información

bre tu libro del *Manual del Jugador* hasta la descripción del conjuro antes de lanzarlo. No esperes que el Dm sepa como funcional el conjuro, y prepárate para responder a cualquier pregunta sobre este que pueda surgir



COMBATE

Los aventureros se encuentran con muchos monstruos peligrosos y malvados villanos. En esos momentos, con frecuencia comienza un combate.

EL ORDEN DE COMBATE

Un encuentro típico de combate es una lucha entre dos bandos, un caos de armas golpeando, paradas, juego de pies y conjuros siendo lanzados. El juego organiza el combate dentro de un ciclo de turno de asaltos y turnos. Un asalto representa unos 6 segundos en el mundo de juego. Durante un asalto, cada participante en un combate toma su turno. El orden de los turnos es determinado al principio del combate cuando todos tiran iniciativa. Una vez todo el mundo haya jugado su turno, la lucha continúa, comenzando el siguiente asalto si ninguno de los dos bandos ha sido derrotado.

COMBATE PASO A PASO

El combate se desarrolla siguiendo estos pasos:

1. **Establecer Posiciones.** El Dungeon Master determina donde están los personajes y los monstruos. Dependiendo del orden de marcha de los aventureros o las posiciones que estos tienen dentro de una habitación, el DM establece donde están los adversarios, distancia y dirección, en referencia a los personajes.
2. **Tirar Iniciativa.** Todos los involucrados en el encuentro de combate tiran iniciativa, determinando el orden en el que se desarrollarán los turnos de combate.
3. **Tomar Turnos.** Cada participante en la batalla toma su turno en base al orden de iniciativa. Cuando todos aquellos involucrados en el combate haya realizado su turno, el asalto acaba. Repite este paso hasta que la lucha acabe.

INICIATIVA

La Iniciativa determina el orden de los turnos durante el combate. Cuando comienza el combate, todos los participantes tiran iniciativa, realizan un control de Destreza que determina su lugar en el orden de Iniciativa. Para un grupo de criaturas idénticas, el DM realiza una única tirada, por lo que cada miembro del grupo tendrá la misma iniciativa.

Sorpresa. Si un combatiente se halla sorprendido cuando comienza el Combate, ese combatiente sufrirá Desventaja en su tirada de Iniciativa. Por ejemplo, si alguien emboscado comienza el combate mientras está escondido de un oponente que no es consciente de su presencia cuando el combate comienza, ese oponente se considera que está sorprendido.

Orden de Iniciativa. El resultado de la tirada de un combatiente es llamado su Cuenta de Iniciativa, o simplemente su Iniciativa. El DM ordena los combatientes, desde la Iniciativa más alta hasta la más baja. Ese es el orden en el que actuarán en cada asalto. El orden de Iniciativa se mantiene igual de asalto en asalto.

Empates. Si se produce un empate, el DM decide el orden de actuación entre monstruos empatados, y los jugadores deciden entre personajes empatados. El DM decide el orden si el empate se produce entre un monstruo y un personaje jugador.

TU TURNO

Durante tu turno te puedes mover hasta tu Velocidad y realizar una acción. Tu decides si moverte primero o tomar tu acción primero.

Las principales acciones que puedes tomar aparecen listadas en "Acciones" antes en este mismo capítulo. Los rasgos de un personaje y el bloque de estadísticas de un monstruo también pueden proporcionar opciones de acciones. "Movimiento y Posición" más adelante en este capítulo, proporciona las reglas para el movimiento de los personajes.



CREATURES OCCUPY SPACES OF VARYING SIZES. THIS DISPLACER BEAST OCCUPIES A 10-By-10-FOOT SPACE, WHILE THE ADVENTURERS OCCUPY 5-By-5 FOOT SPACES.

Comunicándose. Puedes comunicarte con otros personajes de cualquier forma que puedas, , a través de frases breves y gestos, y todavía seguir llevando a cabo tu turno. El hacer eso no gasta ni tu acción ni tu turno.

Una comunicación mas extensa como una explicación detallada de algo o un intento de persuadir a un enemigo, necesita de una acción. La acción Influnciar es la principal forma en la que puedes influenciar a un enemigo.

Interactuando con Cosas. Puedes interactuar con un objeto o un rasgo del terreno sin coste alguno, durante tu movimiento o durante tu acción. Por ejemplo, podrías abrir una puerta durante tu movimiento mientras avanzas hacia un enemigo.

Si quieres interactuar con un segundo objeto, debes usar la Acción de Usar. Algunos objetos mágicos y otros objetos especiales requieren de una Acción para poder ser usados, tal y como se detalla en sus descripciones.

El DM podría requerir de ti que uses una Acción para cualquiera de estas actividades cuando se necesite un cuidado especial o cuando el hacerlo presente un obstáculo inusual. Por ejemplo, el DM podría requerir que uses la Acción Usar para abrir una puerta atascada o para hacer girar una polea para bajar un puente levadizo.

No Hacer Nada Durante Tu Turno. Puedes no moverte, tomar una Acción o no hacer nada durante tu turno. Si no puedes decidir qué hacer, considera tomar la Acción de Esquivar o la Acción de Prepararse para retrasar tu acción.

FINALIZANDO EL COMBATE

El combate termina cuando un bando o el otro es derrotado, lo que significa que las criaturas acaban muertas o inconscientes, se rinden o huyen. El combate también puede terminar si los dos bando llegan a un acuerdo para dejar de luchar.

MOVIMIENTO Y POSICIÓN

Durante tu turno, te puedes mover una distancia igual a tu Velocidad o menos. O puedes decidir no moverte-

Tu movimiento puede incluir el trepar, reptar, saltar y nadar (todos ellos, actos explicados en el Glosario de Reglas) Estos diferentes modos de movimiento pueden ser combinados con tu movimiento regular, o pueden constituir tu distancia movida por completo.

Independientemente de como te muevas, con tu Velocidad, restas la distancia de cada parte de tu movimiento desde te mueves hasta que lo usas toda tu Velocidad o hasta que pares, lo que ocurra primero.

La Velocidad de un personaje se ve determinada durante la creación del personaje. La Velocidad de un monstruo aparece anotada en su bloque de estadísticas. Revisa el Glosario de Reglas para más información acerca de la Velocidad, así como velocidades especiales como una Velocidad de Trepar, Velocidad de Volar o Velocidad de Nadar

TERRENO DIFÍCIL

Con frecuencia, los combatientes se ven enlentecidos por Terreno Difícil. Muebles bajos, matorrales, escaleras inclinadas, nieve o fango son ejemplos de Terreno Difícil.

JUGANDO EN UNA CUADRÍCULA

Si juegas usando una cuadrícula y miniaturas o peanas, sigue estas reglas

Cuadrados. Cada cuadrado representa 30 pies

Velocidad. En vez de moverte pie a pie, muévete de cuadrado en cuadrado en incrementos de 5 pies. Puede luego convertir tu Velocidad a cuadrados dividiéndola por 5. Por ejemplo, una Velocidad de 30 pies representa 6 cuadrados. Si usas con frecuencia una cuadrícula, considera escribir tu velocidad en los cuadrados en tu hoja de personaje.

Entrando en un Cuadrado. Para entrar en un cuadrado debe quedarte suficiente movimiento para poder entrar. Cuesta 1 cuadrado de movimiento el entrar en un cuadrado desocupado que esté adyacente a tu espacio (ortogonalmente o en diagonal). Un cuadrado de terreno difícil cuesta dos cuadrados de movimiento para poder entrar en él. Otros efectos pueden hacer que cueste más movimiento el entrar en un cuadrado

Esquinas. El movimiento en diagonal no puede cruzar esquinas de un muro, un árbol grande o cualquier otro rasgo de terreno que ocupe ese espacio.

Alcances. Para terminar el alcance en una cuadrícula entre dos cosas, ya sean criaturas u objetos, cuenta cuadrados desde un cuadrado adyacente a una de ellas y deja de contar en el espacio de la otra. La cuenta es la distancia más corta

Cada pie de movimiento en Terreno Difícil cuesta 1 pie extra de movimiento, incluso aunque varias cosas en un espacio cuenten como Terreno Difícil.

PARTIENDO TU MOVIMIENTO

Puedes partir tu movimiento, usando parte de tu movimiento antes y después de cualquier Acción, Acción Bonificada o Reacción que tomes durante tu turno. Por ejemplo, si tienes una velocidad de 30 pies, puedes moverte 10 pies, tomar una Acción y moverte otros 30 pies.

TIRÁNDOTE AL SUELO

Durante tu turno, puedes otorgarte a ti mismo la condición de Tumbado (revisa el Glosario de Reglas) sin usar una acción o parte de tu Velocidad, pero no puedes hacerlo si tu Velocidad es de 0.

TAMAÑO DE CRIATURAS

Una criatura pertenece a una categoría de tamaño, la cual determina la anchura del espacio (en cuadrados) que la criatura ocupa en un mapa, tal y como se muestra en la tabla Tamaño de Criatura y Espacio. Esa tabla muestra los tamaños desde el más pequeño (Diminuto) hasta el más grande (Gigantesco). El espacio de una criatura es el área que controla de forma efectiva en combate y la que necesita libra para luchas de forma efectiva.

El tamaño de un personaje se ve determinado por su especie y el tamaño de un monstruo aparece especificado en su bloque de estadísticas.

TAMAÑO DE CRIATURAS Y ESPACIO

Tamaño	Espacio (Pies)	Espacio (Cuadrados)
Diminuto	2½ x 2½ pies	4 por cuadrado
Pequeño	5 x 5 pies	1 cuadrado
Mediano	5 x 5 pies	1 cuadrado
Grande	10 x 10 pies	4 cuadrados (2 x 2)
Enorme	15 x 15 pies	9 cuadrados (3 x 3)
Gigantesco	20 x 20 pies	16 cuadrados (4 x 4)

MOVIÉNDOSE ALREDEDOR DE CRIATURAS

Durante tu movimiento, puedes avanzar a través del espacio de un aliado, una criatura que tenga la condición de Incapacidad (revisa el Glosario de Reglas), una criatura Diminuta o una criatura que sea de dos categorías de tamaño más grande o más pequeña que la tuya.

El espacio de otra criatura es Terreno Difícil para ti a no ser que sea de tamaño Diminuto o sea un aliado.

No puedes terminar voluntariamente tu movimiento en un espacio ocupado por otra criatura. Si por alguna razón terminas tu turno en un espacio ocupado por otra criatura, recibes la condición de Tumbado (revisa el Glosario de Reglas) a no ser que seas de tamaño Diminuto o de una categoría de tamaño mayor que la otra criatura.

REALIZANDO UN ATAQUE

Cuando realizas la acción de Atacar, realizas un ataque. Algunas otras acciones, Acciones Bonificadas y Reacciones también te permiten realizar un ataque. Ya sea que ataques con un arma Cuerpo a Cuerpo, dispires un arma a Distancia o realices una tirada de ataque como parte de un conjuro, un ataque tiene la siguiente estructura

1. **Escoge el Blanco.** Escoge un blanco dentro del alcance de tu ataque: una criatura, un objeto o un lugar.
2. **Determina Modificadores.** El DM determina si el blanco tiene Cobertura (revisa el Glosario de Reglas) y si tienes Ventaja o Desventaja contra el blanco. Además, los conjuros, capacidades especiales y otros efectos pueden aplicar bonos o penalizadores a las tiradas de ataque.
3. **Resuelve el Ataque.** Haz la tirada de ataque, tal y como se detalla anteriormente en este capítulo. Si impactas, tiras daño a no ser que ese ataque en particular tenga reglas que especifiquen lo contrario. Algunos ataques causan efectos además o en lugar de producir daño-

COBERTURA

Los muros, árboles, criaturas y otros obstáculos pueden proporcionar Cobertura, haciendo que sea más difícil dañar a un blanco. Como se detalla en la tabla Cobertura, hay tres grados de Cobertura, cada uno de los cuales proporciona beneficios diferentes a un blanco.

Un blanco se puede beneficiar de la cobertura solo cuando un ataque u otro efecto se origine en el otro lado de la cobertura. Si un blanco se halla tras varias

ATAQUES INVISIBLES Y BLANCOS

Cuando realizas una tirada de ataque contra un blanco al que no puedes ver, sufres Desventaja en la tirada de ataque. Eso es así independientemente de que estés intentando adivinar la posición del blanco o apuntando a una criatura a la que puedas escuchar pero no ver. Si el blanco no está en el lugar que tu has atacado, fallarás.

Cuando una criatura no pueda verte tendrás Ventaja en las tiradas de ataque contra ella.

Si estás oculto cuando realizas tu tirada de ataque, revelarás tu posición independientemente de que el ataque impacte o falle.

fuentes de cobertura, solo será aplicable del grado de cobertura más amplio, los grados no se acumulan entre sí. Por ejemplo, si un blanco está tras una cobertura que proporciona Cobertura Media y tras un tronco de árbol que proporciona cobertura de Tres Cuartos, el blanco tiene Cobertura de Tres Cuartos.

COBERTURA

Grado	Beneficio para el Blanco	Ofrecida por
Media	+2 a la CA y tiradas de salvación de Destreza	Otra criatura o un objeto que cubre al menos la mitad del blanco
Tres Cuartos	+5 a la CA y tiradas de salvación de Destreza	Un objeto que cubra al menos tres cuartos partes del blanco
Total	No puede ser atacada directamente	Un objeto que cubra completamente al blanco

ATAQUES A DISTANCIA

Cuando realizas un ataque a distancia, disparas un arco, lanzas un hacha o de cualquier otra forma envías un proyectil para que impacte sobre un oponente que se halla lejos. Muchos conjuros también requieren de realizar un ataque a distancia.

ALCANCE

Puedes realizar ataques a distancia solo contra blancos dentro de un alcance especificado. Si es un ataque a distancia, como uno realizado con un conjuro, tendrá un único valor de alcance, no puedes atacar a un blanco más allá de este alcance.

Algunos ataques a distancia, como aquellos realizados con un Arco Largo, tienen dos Alcances. El número más pequeño es el Alcance Normal, y el más largo es el Largo Alcance. Tu tirada de ataque sufrirá Desventaja si tu blanco se halla más allá del alcanzar norma, y no puedes atacar a ningún blanco que se halle más allá del Largo Alcance.

ATAQUES A DISTANCIA EN CORTO ALCANCE

Apuntar un arma a distancia es más difícil cuando tu oponente está a tu lado. Cuando realizar una tirada de ataque a distancia con un arma, un conjuro o por algún otro medio, sufres Desventaja en la tirada si te hallas a menos de 5 pies de un oponente que te pueda ver y que no sufra la Condición de Incapacitado (revisa el Glosario de Reglas).

ATAQUES CUERPO A CUERPO

Un ataque Cuerpo a Cuerpo te permite atacar a un oponente dentro de tu alcance. Un ataque Cuerpo a Cuerpo usa normalmente un arma que estés empuñando o un Impacto sin Armas. Muchos monstruos realizan ataques Cuerpo a Cuerpo con garras, dientes u otros apéndices corporales. Unos cuantos conjuros también requieren de ataques Cuerpo a Cuerpo

ALCANCE

Una criatura tiene un alcance de 5 pies y por tanto puede alcanzar a blancos situados a menos de 5 pies cuando realiza ataques cuerpo a cuerpo. Ciertas criaturas tienen un alcance mayor de 5 pies, tal y como se denota en sus descripciones.

ATAQUES DE OPORTUNIDAD

Los combatientes están atentos a cuando sus enemigos bajan la guardia. Si te mueves despreocupadamente cerca de tus enemigos, te pones en peligro provocando un Ataque de oportunidad.

Evitando Ataques de Oportunidad. Puedes evitar el provocar un Ataque de Oportunidad tomando la Acción de Destrabarse. Tampoco provocas Ataques de Oportunidad cuando te Teleportas o cuando te mueves sin usar tu movimiento, una Acción, Acción Bonificada o Reacción. Por ejemplo, no provocas un Ataque de Oportunidad cuando una explosión te lanza lejos de un oponente o cuando caes pasado este.

Realizando un Ataque de Oportunidad. Realizas un Ataque de Oportunidad cuando una criatura que puedas ver abandona tu alcance. Para realizar el ataque, usas tu Reacción para realizar un ataque Cuerpo a Cuerpo con un arma o un Impacto sin Armas contra esa criatura. El ataque ocurre justo antes de que abandone tu alcance.

ATAQUES SOBRE MONTURA

Una criatura voluntaria que sea al menos de una categoría más grande que su jinete y que tenga una anatomía apropiada puede servir como montura, usando las siguientes reglas.

MONTANDO Y DESMONTANDO

Durante tu movimiento, puedes montar en una criatura que se halle a menos de 5 pies de tu posición. Hacerlo te cuesta una cantidad de Movimiento igual a la mitad de tu Velocidad (redondeando hacia abajo). Por ejemplo, si tu velocidad es de 30 pies, gastas 15 pies de Movimiento para montar en un caballo.

CONTROLANDO UNA MONTURA

Puedes controlar una montura solo si ha sido entrenada para aceptar a un jinete. Los caballos y mulas domesticados o similares tienen ese entrenamiento.

La Iniciativa de una montura controlada cambia a la tuya cuando la montas. Se mueve durante tu turno mientras la diriges, y solo tiene tres opciones de acciones durante ese turno: Apresurarse, Destrabarse y Esquivar. Una montura controlada puede moverse y actuar incluso en el turno en el que la montas.

Por el contrario, una montura independiente, una que te deja montar pero no deja que la controles, mantiene su lugar en el orden de Iniciativa y se mueve y actúa como quiere.



CAYÉNDOSE

Si un efecto va a hacer que tu montura se mueva contra su voluntad mientras estás sobre ella, debes superar una Tirada de Salvación de Destreza CD 10 o caer, aterrizando con la condición Tumbado (revisa el Glosario de Reglas) en un espacio sin ocupar a menos de 5 pies de la montura.

Mientras estás montado, debes realizar la misma tirada de salvación si eres derribado y ces Tumbado o lo es la montura.

COMBATE SUBACUÁTICO

Una lucha bajo el agua usa las siguientes reglas.

ARMAS OBSTACULIZADAS

Cuando realiza una tirada de ataque cuerpo a cuerpo con un arma estando bajo el agua, una criatura que carezca de Velocidad de Natación sufre Desventaja en la tirada de ataque a no ser que el arma produzca daño Perforante.

Una tirada de ataque a distancia con un arma estando bajo el agua falla automáticamente contra un blanco situado más allá del alcance del arma, y la tirada de ataque sufre Desventaja contra un blanco que se halle dentro del alcance normal.

RESISTENCIA AL FUEGO

Cualquier cosa que esté bajo el agua gana Resistencia al Daño de Fuego (explicado en “Daño y Curación”)

DAÑO Y CURACIÓN

Las heridas y la muerte son frecuentes amenazas en D&D, tal y como se detalla en las siguientes reglas.

PUNTOS DE GOLPE

Los Puntos de Golpe representan la resistencia y la voluntad de vivir. Las criaturas con más Puntos de Golpe son más difíciles de matar. Tu máximo de Puntos de Golpe es el número de Puntos de Golpe que tienes cuando no has sufrido ninguna herida. Tus Puntos de Golpe actuales puede ser cualquier número entre ese máximo y 0, el cual es el valor más bajo al que pueden llegar los Puntos de Golpe.

Cuando sufras daño, réstalo de tus Puntos de Golpe. La pérdida de Puntos de Golpe no tiene efectos sobre tus capacidades hasta que llegas a 0 Puntos de Golpe.

Si tienes la mitad de tu máximo de Puntos de Golpe o menos, estás Ensangrentado, lo cual no tiene efectos por sí mismo, pero esto puede desencadenar otros efectos en términos del juego.

TIRADAS DE DAÑO

Cada arma, conjuro y habilidad dañina de monstruo especifica el daño que produce. Tiras los dados de daño, añades cualquier modificador y aplicas dicho daño a tu blanco. Si hay un penalizador al daño, es posible producir 0 puntos de daño, pero no daño negativo.

Cuando atacas con un arma, añades tu modificador de característica, el mismo modificador que hayas usado para la tirada de ataque, a la tirada de daño. Un conjuro te dirá que daño usar para el daño y si debes añadir cualquier modificador. A no ser que una regla diga lo contrario, no añades tu modificador de característica a una cantidad fija de daño que no use una tirada, como el daño de una Cerbatana. Revisa el Capítulo 6 para ver los dados de daño de las armas y el Capítulo 7 para los dados de daño de los conjuros.

IMPACTOS CRÍTICOS

Cuando logras un Impacto Crítico, produces un daño extra. Tira dos veces los dados de daño y añade el total y añade los modificadores de la forma normal. Por ejemplo, si logras un Impacto Crítico con una Daga, tira 2d4 para

DESCANSANDO

Los aventureros no pueden pasar todo el rato de aventuras. Necesitan descanso. Cualquier criatura puede tomar unos Descansos Cortos de una hora en mitad de un día y Descansos Largos de 8 horas para terminarlos. La Recuperación de Puntos de Golpe es uno de los beneficios de un descanso. El Glosario de Reglas proporciona las reglas de Descansos Cortos y Largos.

el daño en lugar de 1d4 y añade tu modificador de característica relevante. Si en el ataque intervienen otros dados de daño, como los del rasgo del Pícaro de Ataque Furtivo, también tiras esos dados dos veces.

TIRADAS DE SALVACIÓN Y DAÑO

El daño producido vía Tiradas de Salvación usa estas reglas.

DAÑO CONTRA VARIOS BLANCOS

Cuando creas un efecto que produce daño que fuerza a dos o más blancos a realizar tiradas de salvación contra él al mismo tiempo, tira una vez los dados de daño para todos los blancos. Por ejemplo, cuando un mago lanza Bola de Fuego, el daño del conjuro es tirado una vez para todas las criaturas dentro del área de la explosión.

MEDIO DAÑO

Muchos efectos con tiradas de salvación producen la mitad del daño (redondeando hacia abajo) contra un blanco cuando el blanco supera la Tirada de Salvación. El daño reducido es igual a la mitad del daño que habría producido si el blanco hubiera fallado la tirada de salvación.

TIPOS DE DAÑO

Cada efecto de daño tiene un tipo, como Fuego o Cortante. Los tipos de daño aparecen listados en el Glosario de Reglas, y no tienen reglas por sí mismos, pero otras reglas como Resistencia, se basan en los tipos de daño.

RESISTENCIA Y VULNERABILIDAD

Algunas criaturas y objetos tienen Resistencia o Vulnerabilidad ante ciertos tipos de daño. Si tienes Resistencia contra un tipo de daño, el daño de ese tipo se ve reducido a la mitad contra ti (redondeando hacia abajo). Si tienes Vulnerabilidad contra un tipo de daño, el daño de ese tipo se ve doblado contra ti. Por ejemplo, si tienes Resistencia contra el daño por Frio, ese daño se ve reducido a la mitad contra ti, y si tienes Vulnerabilidad contra el daño por Fuego, ese tipo de daño se ve doblado contra ti.

NO SE APILAN

Varios tipos de Resistencia y Vulnerabilidad que afecten al mismo tipo de daño contarán solo una vez. Por ejemplo, si tienes Resistencia contra el daño Necrótico así como Resistencia contra todos los tipos de daño, y sufres daño Necrótico, seguirás sufriendo solo la mitad del daño.

ORDEN DE APLICACIÓN

Los modificadores al daño son aplicados en el siguiente orden: ajustes como bonos, penalizados o multiplicadores son aplicados en primer lugar; la Resistencia es aplicada en segundo lugar, y la Vulnerabilidad en último lugar.

Por ejemplo, una criatura tiene Resistencia contra todo el daño y Vulnerabilidad contra el daño por Fuego, y se halla dentro de un aura mágica que reduce el daño en 5 puntos. Si sufre 28 puntos de daño por fuego, el daño se verá reducido primero en 5 puntos (hasta 23), luego se verá reducido a la mitad por la Resistencia de la criatura (redondeando hacia abajo hasta 11) y luego doblado por su Vulnerabilidad (hasta 22).

INMUNIDAD

Algunas criaturas y objetos tienen Inmunidad contra ciertos tipos de daño y condiciones. La Inmunidad ante un tipo de daño significa que no sufre daño de ese tipo, y la Inmunidad a una condición, significa que no te puedes ver afectado por ella.

CURACIÓN

Los Puntos de Golpe pueden ser restaurados con magia, como el conjuro *Curar Heridas* o una *Poción de Curación*, o por Descansos Cortos o Largos (revisa el Glosario).

Cuando recibes curación, añade los Puntos de Golpe restaurados a tus Puntos de Golpe actuales. Tus Puntos de Golpe no pueden superar tu máximo de Puntos de Golpe, por lo que cualquier exceso sobre este se pierde. Por ejemplo, si recibes 8 Puntos de Golpe de curación y tienes 14 puntos de Golpe y un máximo de 20, recuperas 6 Puntos de Golpe, no 8.

CAYENDO A 0 PUNTOS DE GOLPE

Cuando una criatura cae a 0 Puntos de Golpe, o bien muere directamente o cae inconsciente, tal y como se explica a continuación.

MUERTE INSTANTÁNEA

Estas son las principales formas en las que una criatura puede morir instantáneamente:

Muerte de Monstruos. Un monstruo muere en el instante en el que cae a 0 Puntos de Golpe, aunque el Dungeon Master puede ignorar esta regla para monstruos en particular y tratarlos como un personaje.

Máximo de Puntos de Golpe de 0. Una criatura muere si su máximo de Puntos de Golpe cae a 0. Ciertos efectos drenan energía vital, reduciendo el máximo de Puntos de Golpe de una criatura.

Daño Masivo. Cuando el daño reduce a una criatura a 0 Puntos de Golpe y todavía queda daño por aplicar, ese personaje muere si el resto por aplicar iguala o excede su máximo de Puntos de Golpe. Por ejemplo, si un personaje tiene un máximo de Puntos de Golpe de 12, en estos momentos tiene 6 Puntos de Golpe, y sufre daño 18 puntos de daño, el personaje cae a 0 Puntos de Golpe, pero siguen quedando 12 Puntos de Golpe por aplicar. El personaje muere, ya que 12 es igual al máximo de Puntos de Golpe del personaje.

MUERTE DE UN PERSONAJE

Si tu personaje muere, otros pueden encontrar alguna manera mágica de revivirlo, como el conjuro de *Resucitar a los Muertos*. O habla con el Dm para crear un nuevo personaje que se una al grupo. El Glosario de Reglas tiene más información acerca de estar muerto.

CAYENDO INCONSCIENTE

Si caes a 0 Puntos de Golpe y no mueres instantáneamente, ganas la condición Inconsciente (revisa el Glosario de Reglas) hasta que recuperes Puntos de Golpe, y debe realizar Tiradas de Salvación de Muerte (ver a continuación).

CAYENDO INCONSCIENTE

Cuando comiences tu turno con 0 Puntos de Golpe, debes realizar una Tirada de Salvación de Muerte para ver si te acercas más a la muerte o te aferras a la vida.

INCAPACITANDO A UNA CRIATURA

Cuando reduzcas a una criatura a 0 puntos de Golpe con un ataque Cuerpo a Cuerpo, puedes reducir a una criatura a 1 Punto de Golpe e imponerle la Condición de Inconsciente. Inmediatamente esta comienza un Descanso Costo, al final del cual la condición terminará sobre ella. La condición terminará anticipadamente si la criatura recuperar cualquier número de Puntos de Golpe o si alguien toma una acción para administrarle Primeros Auxilios, realizando un control exitoso de Sabiduría (Medicina) CD 10.

Al contrario que con otras Tiradas de Salvación, esta no está vinculada a una puntuación de Característica. Estás en las manos del Destino.

Tres Éxitos/Fallos: Tira un d20. Si el resultado es de 10 o más tienes éxito. En caso contrario fallas. Un éxito o fallo no tiene efectos en sí mismo. Con tu tercer éxito, quedas Estable (ver "Estabilizando a un Personaje") a continuación). Con tu tercer fallo, mueres.

Los éxitos y fallos no deben ser consecutivos. Lleva la cuenta de ambos hasta que acumules tres de uno de ellos. El número de ambos se resetea a 0 cuando recuperas cualquier número de Puntos de Golpe o quedas Estable.

Tirando un 1 o un 20: Cuando tiras un 1 en el d20 para una Tirada de Salvación de Muerte, cuentas dos fallos. Si tiras un 20 en el d20, recuperas 1 Punto de Golpe.

Daño en 0 Puntos de Golpe. Si sufres cualquier daño mientras te hallas a 0 Puntos de Golpe, sufres un fallo en la Tirada de Salvación de Muerte. Si el daño es de un Impacto Crítico, sufres dos fallos. Si el daño iguala o supera tu máximo de Puntos de Golpe, mueres.

ESTABILIZANDO A UN PERSONAJE

Puedes tomar la acción Ayudar para intentar estabilizar a una criatura con 0 Puntos de Golpe, lo cual requiere de un control exitoso de Sabiduría (Medicina) CD 10.

Una criatura Estable no necesita realizar Tiradas de Salvación de Muerte incluso aunque tenga 0 Puntos de Golpe, pero sigue sufriendo la Condición Inconsciente. Si la criatura sufre daño, deja de estar Estable y comienza otra vez a realizar Tiradas de Salvación de Muerte. Una criatura estable que no sea curada recuperará 1 Punto de Golpe pasadas 1d4 horas.

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Algunos conjuros y otros efectos conceden Puntos de Golpe Temporales, los cuales son un buffer contra la pérdida de puntos de Golpe Reales, tal y como se explica a continuación.

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES VAN ANTES

Si tienes puntos de Golpe Temporales y sufres daño, pierdes antes esos Puntos de Golpe Temporales, y cualquier exceso de daño que quede se aplica a tus Puntos de Golpe. Por ejemplo, si tienes 5 Puntos de Golpe Temporales y sufres 7 puntos de daño, pierdes esos puntos y luego pierdes 2 Puntos de Golpe.

DURACIÓN

Los Puntos de Golpe Temporales duran hasta que se acaban o hasta que finalizas un Descanso Largo (revisa el Glosario de Reglas).

NO SE APILAN

Los Puntos de Golpe temporales no se apilan. Si tienes Puntos de Golpe Temporales y recibes más de ellos, puedes decidir el mantener los que tienes o recibir los nuevos. Por ejemplo, si un conjuro te proporciona 12 Puntos de Golpe Temporales cuando ya tienes 10, puedes tener 10 o 12, pero no 22.

NO SON PUNTOS DE GOLPE NI CURACIÓN

Los Puntos de Golpe Temporales no pueden añadirse a tus Puntos de Golpe, la curación no puede restaurarlos y recibir Puntos de Golpe Temporales no cuenta como curación. Dado que los Puntos de Golpe Temporales no son Puntos de Golpe, una criatura puede estar en su máximo de Puntos de Golpe y recibir Puntos de Golpe Temporales.

Si tienes 0 Puntos de Golpe, recibir Puntos de Golpe Temporales no te devolverá la consciencia. Solo la curación de verdad puede salvarte.

CONDICIONES

Muchos efectos imponen una Condición, un estado temporal que altera las capacidades del receptor. Las siguientes condiciones aparecen descritas en el Glosario de Reglas:

Atado	Agarrado	Envenenado
Hechizado	Incapacitado	Tumbado
Ensordecido	Invisible	Inmovilizado
Agotado	Paralizado	Aturdido
Asustado	Petrificado	Inconsciente

La definición de una condición específica qué es lo que le ocurre a su receptor mientras está afectado por ella, y algunas condiciones aplican otras condiciones

DURACIÓN

Una condición dura o bien una duración especificada por el efecto que haya impuesto la Condición o hasta que la Condición sea contrarrestada (la condición Tumbado se contrarresta cuando la criatura se levanta, por ejemplo)

NO SE APILAN

Si varios efectos imponen la misma condición sobre un personaje, cada efecto de la misma condición tiene su propia duración, pero los efectos de esta no empeoran. O bien tienes una condición o no la tienes. La condición Agotado es una excepción; sus efectos empeoran si tienes la Condición y la recibes de nuevo.

EJEMPLO DE

COMBATE Y DAÑO

En esta escena, las amenazas fuerza a un grupo de aventureros a entrar en combate. Este ejemplo demuestra el flujo de un combate basado en turnos que le otorga a cada jugador una oportunidad de detallar lo que hace durante los arriesgados momentos de una lucha.

Bajo el Castillo Ravenloft, los personajes entran en combate

Jared (Como DM): Un liquen amarillo cubre el techo en este pasadizo, el cual tiene nichos a ambos lados

Rusell (como Shreeve): Me asomo al nicho más cercano

Jared: todos contienen restos esqueléticos humanos. ¡El silencio se ve roto bruscamente por el repiqueteo de huesos mientras los esqueletos se alzan sobre sus pies a vuestro alrededor y se preparan para atacar!

Rusell: ¡Agh! ¿Cuántos esqueletos?

Jared: Diez en total y son hostiles. ¡Tirad Iniciativa!

Rusell: ¿Diez esqueletos? ¡Yikes! Saco un 16

Maeve (como Mirabella): Yo saco un 8

Philip (como Gareth): Un increíble 2 para Gareth

Amy (como Auro): ¡Yo saco un 19!

Jared: El pícaro es rápido en actuar, pero no tan rápido como los esqueletos! Sacan un 20. Los primeros 4 atacan a la persona en punta: Shreeve

Rusell: oh tío!

Jared: Los totales de las tiradas de ataque son 8, 16, 18 y 20.

Rusell: El 8 y el 16 fallan mi CA, pero los otros impactan.

Jared: Dos de ellos te empalan con sus filos mellados, produciendo un total de 9 puntos de daño Perforante

Rusell: Es esto lo mejor que sabes hacer?

Philip: Nunca le digas eso al DM

Jared: Ja. Ahora dos de ellos atacan a Auro. La primera tirada es un 1 natural, un fallo. La segunda tirada es un 16.

Amy: Eso impacta

Jared: Sufres 4 puntos de daño Perforante, y uno de ellos ataca a Mirabella con una tirada de 14

Maeve: Impacto. ¡No, espera! Lanzo escudo, así que ese falla

Jared: El filo del esqueleto rebota en tu escudo de fuerza mágica. Luego dos de ellos atacan a Gareth. Uno de ellos falla con un 5, pero el otro impacta un sólido golpe con un 21, produciendo 7 puntos de daño perforante.

Philip: Eso ha llamado mi atención

Jared: Eso son nueve ataques. Hay un esqueleto más al final del salón. Se mueve y espera una apertura. Ahora es el turno de Auro

Amy: Ataco a uno de los que están a mi lado. ¿Un 24 impacta?

Jared: ¡Un impacto sólido!

Amy: Y está al lado de uno de mis aliados, no?

Jared: Si

Amy: ¡Así, con mi Ataque Furtivo, son 22 de daño!

Jared: Tu espada se desliza a través de una cuenca vacía, y el esqueleto cae en un montón de huesos en el suelo, ahora inanimado e inofensivo.

Amy: Ahora uso mi Acción Astuta para Destrabarme como acción bonificada y moverme 20 pies lejos del cuerpo a cuerpo

Jared: Muy bien. ¿Shreeve?

Rusell: Dejo caer mi espada y saco mi martillo de guerra. ¡Tiempo de marchar algunos huesos! Mi primer ataque es un 21 a impacatar para 7 puntos de daño Contundente

Comenzando el Combate. Mientras describe a los esqueletos animándose, el Dm se prepara para comenzar el combate visualizando mentalmente donde está todo el mundo, refiriéndose al mapa del área y al orden de marcha establecido del grupo

Tirando Iniciativa. El siguiente paso en el combate es que todos los involucrados tiren Iniciativa

Tomando Turnos. Ahora cada participante en la batalla toma un turno en el orden de iniciativa. Los esqueletos van primero porque obtienen la Iniciativa más alta: un 20

Tiradas de Ataque. Cuando una criatura ataca, ya sea empuñando una espada o lanzado una flecha con un arco, ese jugador realiza una tirada de ataque. Si el total es igual o más que la Clase de Armadura del blanco (CA) el ataque impacta.

Conjuros y Reacciones. Mirabella lanza el conjuro de Escudo. Es una propiedad especial de este conjuro el que puede ser lanzado incluso cuando no es el turno del lanzador, usando su Reacción (ver “Acciones” antes en este capítulo)

Rasgos Especiales. El Ataque Furtivo de Auro le permite producir daño adicional a los esqueletos, y su Acción Astuta le permite Destrabarse como Acción Bonificada. Esto son ejemplos de Rasgos de clase (Descritos en el Capítulo 3) que permiten a los personajes torcer las reglas.

Vulnerabilidad. Un ataque que produzca daño contundente es letal para los esqueletos. Shreeve sabe esto por experiencias pasadas, que es por lo que deja caer su espada cambiando a un arma Contundente. Impacta para solo 7 puntos de daño, pero el Dm sabe que el esqueleto en realidad recibe 14 puntos de daño



Jared: ¡Intenta evitar tu ataque, pero la fuerza de tu golpe destruye al esqueleto!

Rusell: Atacco al siguiente esqueleto con un 11 para impactar

Jared: El esqueleto se parta esquivando tu ataque

Rusell: ¡Maldición!. Final de mi turno

Jared: ¡Mirabella!

Maeve: ¿Cuánto hay en un cubo de 15 pies?

Jared: Tres, si no quieres pillar a Shreeve

Maeve: Probablemente eso sea lo mejor. Lanzo *Onda Atronadora* a esos tres, usando un espacio de conjuros de 2° nivel. Así que se produce un fuerte estruendo, y una ola de fuerza atronadora arrolla a los esqueletos. Necesitan realizar una tirada de Constitución CD 15.

Jared: ¡Todos fallan!

Maeve: Dado que he usado un espacio de 2° nivel, eso son 15 puntos de daño de Trueno, y son empujados 10 pies hacia atrás

Jared: Son empujados hacia atrás hechos pedazos

Maeve: ¡Excelente! Cuatro destruidos, quedan seis.

Jared: ¡Y al fin es el turno de Gareth!

Philip: ¿Cuántos de ellos están a menos de 30 pies de mí?

Jared: Los seis

Philip: Levanto mi símbolo Sagrado y le pido a Pelor el Sol sagrado que incinere a estos esqueletos. Necesitan superar tiradas de salvación CD 15

Jared: (tirando dados): ¡Oh! Estos no son números buenos. Ni uno solo ha llegado cerca.

Philip: Cada uno de ellos sufre 18 puntos de daño Radiante y...

Jared: Ni te preocupes con el y... Pelor incinerea a estos esqueletos! Se ven silueteados durante un momento en un estallido de brillante luz y luego se desvanecen, dejando atrás solo sus espadas melladas

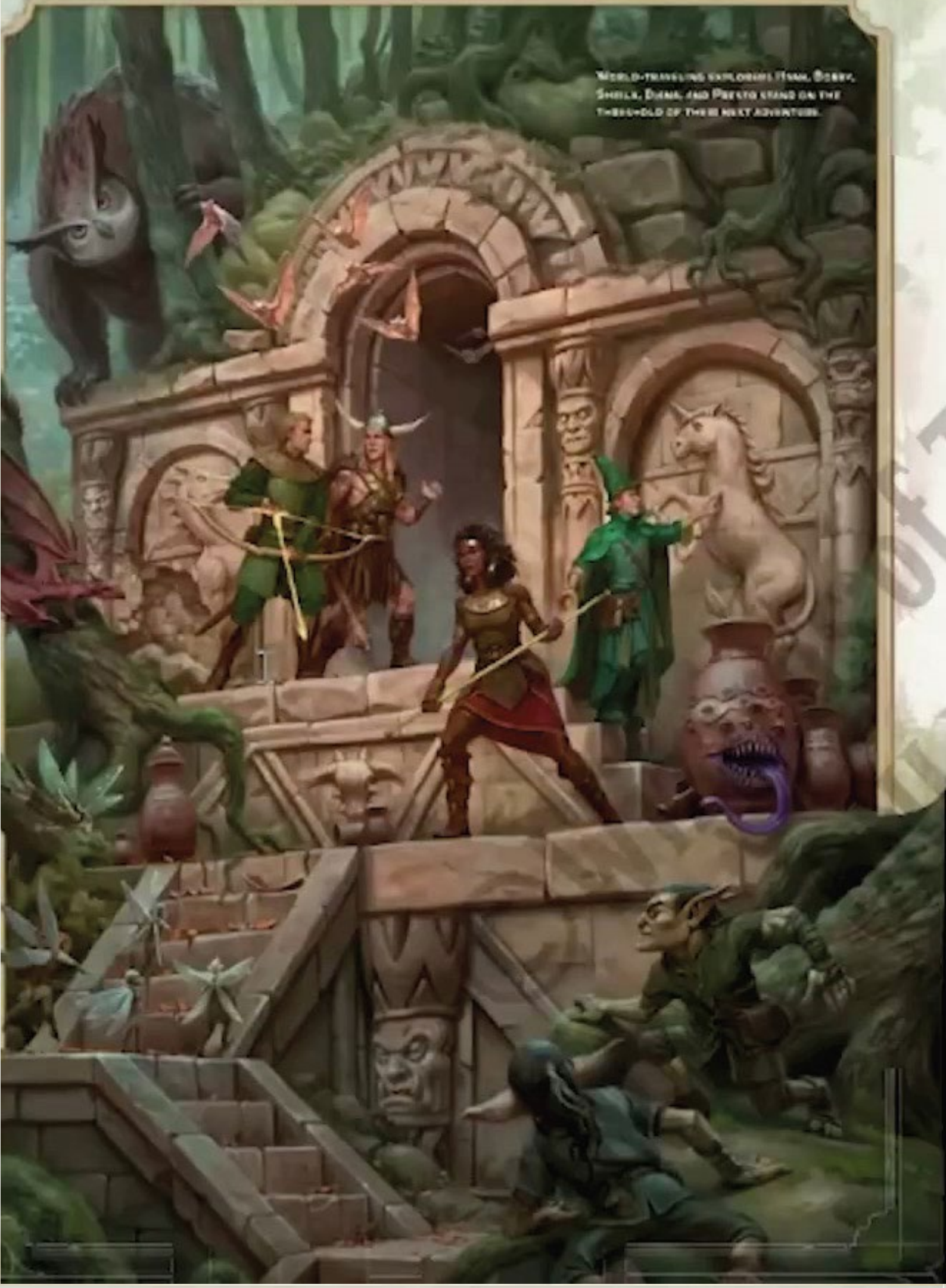
Áreas de Efecto: Los conjuros y muchos otros efectos del juego llenan un área específica que es definida en las reglas, como el Cubo de 15 pies del conjuro de *Onda Atronadora*. Revisa el Glosario de Reglas para más acerca de las áreas de efecto.

Tiradas de Salvación. Los esqueletos realizan Tiradas de Salvación de Constitución para resistir el conjuro de *Onda Atronadora*. Cuando fallan las tiradas, sufren daño y son empujados, como se define en la descripción del conjuro.

Daño y Puntos de Golpe. Los esqueletos tienen 13 puntos de golpe, por lo que los conjuros y ataques en este ejemplo producen suficiente daño para destruirlos. Si un conjuro o ataque hace menos daño que 13 puntos, el DM debería llevar la cuenta del daño que cada esqueleto ha sufrido hasta que sea reducido a 0 puntos de golpe y sea destruido.

Tiradas de Salvación. El Incinerar No Muertos de Gareth es un Rasgo de clase (ver el Capítulo 3). Al igual que con el conjuro de *Onda Atronadora* de Mirabella, Incinerar No Muertos fuerza a los esqueletos a realizar una tirada de Salvación.

WORLD-TRAVELING EXPLORERS HANA, BERRY, SHILLA, DIANA, AND PRESTO STAND ON THE THRESHOLD OF THEIR NEXT ADVENTURE.



CREANDO UN PERSONAJE

PUEDES CREAR UN PERSONAJES PARA DUNGEONS & DRAGONS usando los bloques de rasgos que se presentan en este libro. Tu personaje es una combinación de estadísticas de juego, ganchos de interpretación y tu imaginación. Puedes escoger una clase (Guerrero o Mago), un trasfondo (como Marinero o Acólito) y una especie (como un Humano o un Elfo). También te puedes inventar la personalidad y apariencia de tu personaje. Una vez completado, tu personaje sirve como tu avatar en el multiverso de D&D.

PREPÁRATE

Antes de que te sumerjas en la creación de personajes, hay unas cuantas cosas que debes hacer para prepararte, como se explica a continuación.

HABLAR CON TU DM

Comienza hablando con tu Dungeon Master acerca del tipo de juego de D&D que planea dirigir. Si el Dm obtiene inspiración por ejemplo de los mitos griegos, podría ser que escogieras una dirección diferente para tu personaje que si el DM estuviera planeando una aventura de espadachines y piratas en alta mar. Piensa en el tipo de aventurero que quieres jugar en ese juego. Si no sabes por donde empezar, mira en las ilustraciones de este libro para buscar inspiración.

ESCOGE UNA HOJA DE PERSONAJE

Debes anotar los detalles principales de tu personaje en una Hoja de Personaje. A través de este capítulo usaremos el término “Hoja de Personaje” para referirnos a cualquier cosa que uses para llevar el control de los detalles de tu personaje, ya sea una hoja de personaje impresa (como la mostrada en las siguientes páginas) una hoja digital de personaje como las que hay en D&D Beyond, o una hoja normal de papel. Escoge el estilo de hoja de personajes con el que te sientas cómodo y embárcate en el proceso de crear un personaje!

SESIÓN CERO

Algunos Dungeon Masters comienzan una campaña con una “Sesión Cero”, una reunión inicial centrada en crear los personajes y establecer las expectativas del escenario, incluyendo temas que evitar así como aquellos en los que centrarse. Una sesión cero proporciona una gran oportunidad para hablar con otros jugadores y el Dm y decidir si tus personajes se conocen los unos a los otros, como se encontraron y qué tipo de misiones podrían llevar a cabo juntos.

CREA TU PERSONAJE

A continuación presentamos los pasos para crear un personaje; cada paso es explorado en detalle en este capítulo.

- 1: Escoge una Clase.** Cada aventurero es miembro de una clase de personaje. Una clase describe de forma amplia las vocaciones, talentos especiales y tácticas favoritas de un personaje.
- 2: Determina Orígenes.** El origen de un personaje incluye dos elementos: trasfondo y especie. ¿Cómo pasó el personaje los años anteriores que le han llevado a una vida de aventuras? También puedes determinar los idiomas de tu personaje.
- 3: Determina las Puntuaciones de Característica.** Gran parte de lo que tu personaje puede hacer en el juego depende de las seis características del personaje.
- 4: Escoge un Alineamiento.** El alineamiento es una forma rápida de describir los valores morales de tu personaje.
- 5: Completa los Detalles.** Usando las elecciones que has tomado, completa los restantes detalles en tu hoja de personaje.

En la hora de personaje de las siguientes páginas muchos espacios están etiquetados con un número corresponde con uno de estos pasos.

PASO 1: ESCOGE UNA CLASE

Escoge una clase y escríbela en tu hoja de personaje. La tabla Visión General de Clases resume las clases. Revisa el Capítulo 3 para los detalles de las clases.

VISIÓN GENERAL DE CLASES

Clase	Le Gusta	Característica	Dificultad
Bárbaro	Combate	Fuerza	Media
Bardo	Interpretar	Carisma	Alta
Brujo	Saber Oculto	Carisma	Alta
Clérigo	Dioses	Sabiduría	Media
Druida	Naturaleza	Sabiduría	Alta
Explorador	Supervivencia	Destreza y Sabiduría	Media
Guerrero	Armas	Fuerza o Destreza	Baja
Hechicero	Poder	Carisma	Alta
Mago	Conjuros	Inteligencia	Media
Monje	Combate sin Armas	Destreza y Sabiduría	Alta
Paladín	Defensa	Fuerza y Carisma	Media
Pícaro	Sigilo	Destreza	Baja

5

SPELLECASTING ABLIFT

5

SPELLCASTING MAGICAL FIER

5

SPILL SAVE DC

5

SPELL ATTACK BOWLS



5 SPELL SLOTS

Level	Level 1	Level 2	Level 3	Level 4	Level 5	Level 6	Level 7	Level 8
Level 1	Level 1	Level 2	Level 3	Level 4	Level 5	Level 6	Level 7	Level 8
Level 2	Level 1	Level 2	Level 3	Level 4	Level 5	Level 6	Level 7	Level 8
Level 3	Level 1	Level 2	Level 3	Level 4	Level 5	Level 6	Level 7	Level 8
Level 4	Level 1	Level 2	Level 3	Level 4	Level 5	Level 6	Level 7	Level 8
Level 5	Level 1	Level 2	Level 3	Level 4	Level 5	Level 6	Level 7	Level 8
Level 6	Level 1	Level 2	Level 3	Level 4	Level 5	Level 6	Level 7	Level 8
Level 7	Level 1	Level 2	Level 3	Level 4	Level 5	Level 6	Level 7	Level 8
Level 8	Level 1	Level 2	Level 3	Level 4	Level 5	Level 6	Level 7	Level 8

5. CANTRIES & PREPARED SPELLS

[illegible]

APPEARANCE

 BLACK HISTORY & PERSONALITY

Alignment

2 LANGUAGES

2 EQUIPMENT

Wagie Varn Amusement

CP	CP	CP	CP	CP

UN GRUPO EQUILIBRADO

El grupo clásico de D&D incluye a un Clérigo, un Guerrero, un Mago y un Pícaro. Esas cuatro clases tienen la historia más largas dentro del juego, pero lo que es más importante, traen consigo una mezcla equilibrada de capacidades a las aventuras. Eres bienvenido a usar esa estructura de grupo o a modificarla siguiendo estas guías:

Clérigo: Reemplázalo con un Bardo o Druida

Guerrero: Reemplázalo con un Bárbaro, Monje, Paladín o Explorador

Mago: Reemplázalo con un Bardo, Brujo o Hechicero

Pícaro: Reemplázalo con un Bardo o Explorador

ESCRIBE TU NIVEL

Escribe el Nivel de tu personaje en tu hoja de personaje. Normalmente, un personaje comienza a jugar en el Nivel 1 y avanza de nivel saliendo de aventuras y ganando Puntos de Experiencia (PE).

Escribe tus PE. También registra tus Puntos de Experiencia. Un personaje de Nivel 1 tiene 0 Puntos de Experiencia. Comenzando a Niveles Más Altos. Tu DM podría hacer que comenzaras a niveles más altos. Si comienzas en el Nivel 3 o más, escribe tu subclase de personaje escogida en tu hoja de personaje. Revisa la sección “Comenzando a Niveles Más Altos” más adelante en este capítulo para más información.

ANOTA TU ENTRENAMIENTO EN ARMADURAS

Tu clase te puede proporcionar entrenamiento con ciertas categorías de armaduras. Anota tu Entrenamiento en Armaduras en tu hoja de personaje. El entrenamiento en Armaduras con un tipo específico de armaduras significa que puedes llevar esa armadura de forma efectiva, obteniendo bonos defensivos de ella. Las categorías de armaduras aparecen descritas en el Capítulo 6.

REFRENA TUS ANSIAS

Llenarás más detalles con los rasgos de clase más adelante. Escoger tu clase es la decisión más importante que harás cuando crees a tu personaje, y determinará muchas de las decisiones que tomarás en los últimos pasos. Volverás a la descripción de tu clase varias veces antes de que hayas terminado,

PASO 2: DETERMINA UN ORIGEN

Determinar el origen de tu personaje requiere de escoger un trasfondo, una especie y dos idiomas.

El trasfondo de un personaje representa el lugar y oficio que fueron los factores determinantes más importantes durante los años formativos del personaje. La combinación de trasfondo, especie e idiomas proporciona un fértil suelo para tu imaginación mientras reflexionas acerca de los primeros años de tu personaje.

ESCOGE UN TRASFONDO

Escoge el trasfondo de tu personaje y escríbelo en tu hoja de personaje. Puedes escoger cualquiera de los trasfondos detallados en el Capítulo 4, y tu DM podría ofrecer trasfondos adicionales como opciones.

El trasfondo que escojas influenciará el paso 3, cuando determines las puntuaciones de característica de tu personaje. Si tienes problemas a la hora de escoger, la Tabla de Puntuaciones de Característica y Trasfondo te muestra qué trasfondos se benefician de qué puntuaciones de Característica. Mira aquí la característica primaria de tu clase de personaje.

PUNTUACIONES DE CARACTERÍSTICA Y TRASFONDO

Característica	Trasfondo
Fuerza	Animador, Artesano, Granjero, Guarda, Marinero, Noble, Soldado
Destreza	Animador, Artesano, Charlatán, Criminal, Escriba, Guía, Marinero, Soldado, Viajero
Constitución	Charlatán, Criminal, Ermitaño, Granjero, Guía, Mercader, Sabio, Soldado
Inteligencia	Acólito, Artesano, Criminal, Escriba, Guardia, Mercader, Noble, Sabio
Sabiduría	Acólito, Ermitaño, Escriba, Granjero, Guardia, Guía, Marinero, Sabio, Viajero
Carisma	Acólito, Animador, Charlatán, Ermitaño, Mercader, Noble, Viajero

Registra tu Dote: Un trasfondo te proporciona una dote, la cual otorgar a tu personaje unas capacidades en particular. Las dotes aparecen detalladas en el Capítulo 5. Escribe la dote en tu hoja de personaje.

Anota las Competencias. Tu trasfondo te otorga competencias en dos habilidades y en una herramienta. Registra esta información en tu hoja de personaje.

Tu clase también te otorga competencias. Comprueba las descripciones de clases en el Capítulo 3 y anota las competencias en tu hoja de personaje.

En la hoja de personaje de muestra, puedes indicar la competencia en habilidades y tiradas de salvación haciendo una marca en el círculo que hay a su lado.

La tabla de rasgos de la descripción de tu clase muestra tu Bono de Competencia (descrito en el Capítulo 1), el cual es de +2 para un personaje de nivel 1. Anota este número en tu hoja de personaje. Llenarás otros espacios con números conectados con estas competencias en el Paso 5.

ESCOGE TU EQUIPAMIENTO INICIAL

Tu trasfondo y clase proporcionan, ambos, equipamiento inicial. Cualquier cantidad de dinero que obtengas en este paso puede ser gastada de forma inmediata en equipamiento del Capítulo 6. Además, puedes tener una baratija sin coste alguno (revisa la tabla baratijas al final de este Capítulo).

Registra tu equipamiento escogido en tu hoja de personaje. El equipamiento aparece descrito en el capítulo 6, pero por ahora puedes solo escribirlo y mirar más adelante los datos específicos. También hay espacio en la hoja de personaje de muestra para que anotes el número de monedas que te puedan quedar después de haber comprado tu equipamiento, así como para anotar cualquier tesoro que puedas adquirir durante tus aventuras.

ESCOGE UNA ESPECIE

Escoge una especie para tu personaje. Las siguientes opciones de especie aparecen detalladas en el Capítulo 4: Aasimar, Dracónido, Elfo, Enano, Gnomo, Goliat, Humano, Mediano, orco y Tiflin. Una vez hayas escogido una especie, anótala en tu hoja de personaje. Luego anota los rasgos de tu especie.

El tamaño y Velocidad de tu personaje se ven determinados por la especie de tu personaje: anota también estos en los lugares apropiados de tu hoja de personaje (simplemente puedes escribir la letra inicial de tu tamaño).

IMAGINA TU PASADO Y PRESENTE

Deja que el trasfondo y especie de tu personaje te inspire para imaginar su pasado. Ese pasado determinará el presente del personaje. Con eso en mente, considera las respuestas a las siguientes preguntas en relación a tu personaje:

- ¿Quién te crió?
- ¿Quién fue tu mejor amigo durante tu infancia?
- ¿Tuviste una mascota?
- ¿Alguna vez te enamoraste? Si es así, ¿de quién?
- ¿Te uniste a alguna organización, como un gremio o una congregación religiosa? Si es así, ¿sigues formando parte de ella?
- ¿Qué elementos de tu pasado te inspiraron para lanzarte a una vida de aventuras?

ESCOGE TUS IDIOMAS

Tu personaje conoce al menos tres Idiomas: el Común mas dos idiomas que puedes tirar o escoger de la tabla de Lenguajes Estándar. El conocer un Idioma significa que tu personaje puede comunicarse en ese idioma, leerlo y escribirlo. Tu clase y otros rasgos también te pueden proporcionar conocimiento de otros Idiomas.

La Tabla Lenguajes Estándar lista lenguajes que están extendidos en los mundos de D&D. Cada personaje jugador conoce el Común, el cual se originó en la metrópolis planar de Sigil, el centro del Multiverso. Los otros lenguajes estándar se originaron con los primeros miembros de las especies más importantes en los mundos de D&D y desde entonces se han extendido ampliamente.

IDIOMAS ESTÁNDAR

Id12	Idioma	Origen
-	Común	Sigil
1	Lenguaje de Signos Común	Sigil
2	Dracónico	Dragones
3-4	Enano	Enanos
5-6	Élfico	Elfos
7	Gigante	Gigantes
8	Gnómico	Gnomos
9	Goblin	Goblinoides
10-11	Mediano	Medianos
12	Orco	Orcos



La tabla de Idiomas Raros lista Idiomas que son o bien secretos o bien derivados de otros planos de existencia y por tanto están menos extendidos en los mundos del Plano Material. Algunos rasgos permiten que un personaje aprenda un Idioma Raro.

IDIOMAS RAROS

Idioma	Origen
Abisal	Demonios del Abismo
Canto de Ladrones	Varias Cofradías de Ladrones
Celestial	Celestiales
Druídico	Círculos Druídicos
Habla profunda	Aberraciones
Infernal	Diablos de los Nueve Infiernos
Infracomún	La Infraoscuridad
Primordial *	Elementales
Silvano	Tierras Salvajes de las Hadas

* El Primordial incluye los dialectos Acuano, Aurano, Ignano y Terrano. Las criaturas que hablan uno de esos dialectos pueden comunicarse con aquellas hablan uno diferente

PASO 3: DETERMINA

PUNTUACIONES DE CARACTERÍSTICA

Para determinar las puntuaciones de característica de tu personaje, primero generas una serie de seis números usando las instrucciones detalladas a continuación y las asignas a tus seis características. El capítulo 1 explica qué representa cada característica.

GENERA TUS PUNTUACIONES

Determina tus puntuaciones de característica usando uno de los siguientes tres métodos. Tu DM podría preferir que utilizaras uno en particular.

Valores Estándar. Usa las siguientes puntuaciones para tus características: 15, 14, 13, 12, 10 y 8.

Generación Aleatoria: Tira 4 d6s y anota el total de los tres dados más altos. Haz esto cinco veces más, hasta que tengas seis números.

Puntuaciones con Coste. Tienes 27 puntos para gastar en tus puntuaciones de característica. El coste de cada puntuación aparece mostrado en la tabla de Coste de Puntos para Puntuaciones de Característica. Por ejemplo, una puntuación de 14 te cuesta 7 de tus 27 puntos.

MODIFICADORES DE CARACTERÍSTICA

Puntuación	Coste	Puntuación	Coste
8	0	12	4
9	1	13	5
10	2	14	7
11	3	15	9

ASIGNA PUNTUACIONES DE CARACTERÍSTICA

Una vez has generado seis puntuaciones, asígnalas a Fuerza, Destreza, Constitución, Inteligencia, Sabiduría y Carisma, teniendo en cuenta las características primarias de tu clase. Rellena también los Modificadores de Característica.

Si estás usando la opción de Valores Estándar, consulta la tabla de Valores Estándar por Clase para ver una sugerencia de cómo asignar las puntuaciones según tu clase de personaje. La tabla pone los valores más altos en las características primarias de cada clase. Si has usado un método diferente para generar las puntuaciones, todavía puedes seguir usando esta tabla para guiarte donde colocar tus puntuaciones más altas y más bajas.

TRASFONDOS Y ESPECIES DE LIBROS ANTIGUOS

Los trasfondos en libros antiguos de D&D no incluían ajustes de puntuaciones de características. Si estás usando un trasfondo de un libro anterior, ajusta tus puntuaciones de característica incrementando una puntuación en 2 y otra diferente en 1, o incrementa 3 puntuaciones en 1 punto. Ninguno de estos incrementos puede llevar una característica por encima de 20.

De igual forma, las especies en libros antiguos incluían incrementos de puntuación de característica. Si estás usando una especie de un libro antiguo, ignora esos incrementos y usa solo los proporcionados por tu trasfondo.

De igual forma, si el trasfondo que escojas no te proporciona una dote, ganas una Dote de Origen a tu elección.

VALORES ESTÁNDAR POR CLASE

Clase	Fue	Des	Con	Int	Sab	Car
Bárbaro	15	12	14	10	12	8
Bardo	8	14	12	13	10	15
Brujo	8	14	13	12	10	15
Clérigo	12	8	13	10	15	12
Druida	8	12	14	13	15	10
Explorador	12	15	13	8	14	10
Guerrero	15	14	13	8	10	12
Hechicero	10	13	14	8	12	15
Mago	8	12	13	15	14	10
Monje	12	15	13	10	14	8
Paladín	15	10	13	8	12	14
Pícaro	12	15	13	14	10	8

AJUSTA PUNTUACIONES DE CARACTERÍSTICA

Después de asignar tus puntuaciones de característica, ajústalas de acuerdo con tu trasfondo. Tu trasfondo lista tres características: incrementa 1 de ellas en 2 y otra diferente en 1 o incrementa tres de ellas en 1 punto. Ninguno de estos incrementos puede llevar una puntuación de característica por encima de 20.

A algunos jugadores les gusta incrementar la característica primaria de su clase, mientras que otros prefiere incrementar una puntuación baja.

DETERMINA MODIFICADORES

Finalmente, determina tus modificadores de característica usando la tabla de Puntuaciones de Característica y Modificadores. Escribe el modificador al lado de cada característica.

PUNTUACIONES DE CARACTERÍSTICA Y MODIFICADORES

Puntuación	Mod.	Puntuación	Mod.
3	-4	12-13	+1
4-5	-3	14-15	+2
6-7	-2	16-17	+3
8-9	-1	18-19	+4
10-11	0	20	+5

DESCRIBE APARIENCIA Y PERSONALIDAD

Las puntuaciones de característica son una parte esencial de las reglas, pero pueden ser más que eso. Una vez hayas asignado tus puntuaciones de característica, dedícale algo de tiempo a pensar qué influencia podrían tener esas puntuaciones sobre la apariencia y personalidad de tu personaje. Un personaje muy fuerte con poco Carisma podría tener un aspecto y comportamiento muy diferentes al de un personaje carismático pero con poca fuerza. Las siguientes tablas de palabras descriptivas proporcionan sugerencias de cómo podrías describir a tu personaje dependiendo de si tiene una puntuación alta o baja en una característica.

Anota la apariencia y personalidad de tu personaje en tu hoja de personaje.



FUERZA

d4	FUE Alta
1	Musculoso
2	Fibrado
3	Protector
4	Directo

1d4	FUE Baja
1	Débil
2	Delgado
3	Retraído
4	Indirecto



DESTREZA

1d4	DES Alta
1	Esbelto
2	Dinámico
3	Acelerado
4	Grácil

1d4	DES Baja
1	Tosco
2	Torpe
3	Dubitativo
4	Inestable



CONSTITUCIÓN

1d4	CON Alta
1	Energético
2	Robusto
3	Vigoroso
4	Estable

1d4	CON Baja
1	Escuchimizado
2	Enclenque
3	Letárgico
4	Frágil



INTELIGENCIA

1d4	INT Alta
1	Decidido
2	Lógico
3	Informativo
4	Curioso

1d4	INT Baja
1	Desordenado
2	Ilógico
3	Iletrado
4	Frívolo



SABIDURIA

1d4	SAB Alta
1	Sereno
2	Considerado
3	Atento
4	Perspicaz

1d4	SAB Baja
1	Impulsivo
2	Distraído
3	Olvidadizo
4	Crédulo



CARISMA

1d4	CAR Alto
1	Encantado
2	Imponente
3	Gracioso
4	Inspirador

1d4	CAR Alto
1	Pedante
2	Aburrido
3	Reservado
4	Carente de tacto

PASO 4: ESCOGE ALINEAMIENTO

Escoge el alineamiento de tu personaje de entre las opciones a continuación y anótalo en tu hoja de personaje.

D&D asume que los personajes jugadores no son de alineamiento malvado. Consulta con tu DM antes de jugar con un personaje de alineamiento malvado.

Los resúmenes de los alineamientos, mostrados a continuación, describen el comportamiento típico de una criatura con ese alineamiento; los individuos pueden mostrar comportamientos diferentes a este.

Hegil Dueño HD. Las criaturas Legales Buenas se empeñan en hacer lo correcto tal y como lo espera la sociedad. Alguien que lucha contra la injusticia y protege sin dudar a los inocentes es probablemente Legal Bueno.

Veutril Dueño YD. Las criaturas Neutrales Buenas hacen las cosas lo mejor que pueden, siguiendo las reglas pero no sintiéndose atadas por ellas. Una persona amable que ayuda a los demás de acuerdo con sus necesidades es probablemente Neutral Buena.

Qíftmo Dueño QD. Las criaturas caóticas buenas actúan según les dicta su conciencia, pero haciendo poco caso a lo que esperan los demás. Una rebelde que asalta a los recolectores de impuestos de un cruel barón y usa el dinero robado para ayudar a los pobres es, probablemente, Caótico Bueno.

Hegil Veutril HV. Los individuos Legales Neutrales actúan de acuerdo a la ley, tradiciones y códigos de conducta. Alguien que sigue una regla de forma disciplinada, y su conducta no se ve modificada ni por las peticiones de ayuda de aquellos necesitados ni por las tentaciones del mal, es probablemente Legal Neutral.

Veutril Y. Neutral es el alineamiento que prefieren evitar las cuestiones morales y no tomar partido, haciendo lo que parece ser lo mejor en cada momento. Alguien que se aburre con los debates morales es probablemente Neutral.

Qíftmo Veutril QV. Las criaturas Caóticas Neutrales siguen sus impulsos, valorando su independencia por encima de todo. Un bribón que recorre la tierra viviendo de su ingenio es probablemente Caótico Neutral.

Hegil Kilvido HK. Las criaturas Legales Malvadas toman lo que quieren de forma metódica dentro de los límites de un código de tradiciones, leyes o sociedad. Un aristócrata que explota a los ciudadanos mientras intriga para hacerse con el poder es probablemente Legal Malvado.

Veutril Kilvido VK. Neutral Malvado es el alineamiento de aquellos a los que no les importa el mal que provocan mientras persiguen sus objetivos. Un criminal que roba y asesina según le place es probablemente Neutral Malvado.

Qíftmo Kilvido QK. Las criaturas Caóticas Malvadas actúan violentamente de forma arbitraria, impulsadas por su odio o sed de sangre. Un villano que persigue intrigas de venganza y destrucción es probablemente Caótico Malvado.

CRUATURAS SIN ALINEAMIENTO

La mayor parte de criaturas que carecen de la capacidad de pensamiento racional no tienen alineamiento. Los tiburones son grandes depredadores, pero ejemplo, pero no son malvados, simplemente no tienen alineamiento.



ALINEAMIENTO Y PERSONALIDAD

El alineamiento puede modelar la personalidad de un personaje, sus objetivos y creencias personales. Mirando a los del elementos de un alineamiento, puedes usar las listas mostradas a continuación para inspirarte a la hora de desarrollar los detalles de la personalidad de tu personaje.

RASGOS DE PERSONALIDAD Y ALINEAMIENTO

Alineamiento	1d4	Rasgo Asociado
Caótico	1	Vocinglero
	2	Impulsivo
	3	Rebelde
	4	Centrado en si mismo
Bueno	1	Compasivo
	2	Colaborado
	3	Honesto
	4	Amable
Malvado	1	Deshonesto
	2	Vengativo
	3	Cruel
	4	Avaricioso
Legal	1	Cooperativo
	2	Leal
	3	Juicioso
	4	Metódico
Neutral	1	Egoísta
	2	Desinteresado
	3	Lacónico
	4	Pragmático

PASO 5: COMPLETA LOS DETALLES

Ahora completa el resto de tu hoja de personaje.

ANOTA LOS RASGOS DE CLASE

Mira en la tabla de Rasgos de tu clase en el Capítulo 3 y escribe los rasgos de clase en el Nivel 1. Los rasgos de clase aparecen detallados en el mismo capítulo.

Algunas clases ofrecen opciones. Asegúrate que haber leído todos los rasgos y de escoger la que quieras de entre las opciones disponibles.

RELLENA LOS NÚMEROS

Anota estos números en tu hoja de personaje.

Tiradas de Salvación. Para las tiradas de salvación en las que tengas competencia añade tu Bono de Competencia al modificador de característica apropiado y anota el total. A algunos jugadores les gusta anotar el modificador de las tiradas de salvación en las que no tienen competencia, el cual, es simplemente el modificador correspondiente de característica.

Habilidades. Para las habilidades en las que tengas competencia añade tu Bono de Competencia al modificador de característica apropiado y anota el total. A algunos jugadores les gusta anotar el modificador de las habilidades en las que no tienen competencia, el cual, es simplemente el modificador correspondiente de característica.

Percepción Pasiva. A veces tu DM determinará si tu personaje percibe algo o no sin pedirte que realices un control de Sabiduría (Percepción), el DM usa entonces un Percepción Pasiva. La Percepción Pasiva es una puntuación que refleja una conciencia situacional general de lo que te rodea cuando no estás buscando activamente ninguna cosa. Usa esta fórmula para determinar tu puntuación de Percepción Pasiva.

Percepción Pasiva = 10 + el modificador de control de Sabiduría (Percepción)

Incluye todos los modificadores que sean aplicables a tus controles de Sabiduría (Percepción). Por ejemplo, si tu personaje tiene una Sabiduría de 15 y competencia en la habilidad de Percepción, tienes una percepción Pasiva de 14 (10 + tu modificador de Sabiduría + 2 por competencia).

Puntos de Golpe. Tu clase y modificador de Constitución determinan tu máximo de Puntos de Golpe en el Nivel 1, tal y como se muestra en la Tabla de Puntos del Golpe en el Nivel 1 por clase.

PUNTOS DE GOLPE EN NIVEL 1 POR CLASE

Clase	Máximo de Puntos de Golpe
Bárbaro	12 + Modificador de CON
Explorador, Guerrero o Paladín	10 + Modificador de CON
Bardo, Brujo, Clérigo, Druida, Monje o Pícaro	8 + Modificador de CON
Hechicero o Mago	6 + Modificador de CON

La hoja de personaje deja espacio para anotar tus Puntos de Golpe cuando sufres heridas, así como cualquier Punto de Golpe Temporal que tengas. Hay también espacio para Tiradas de Salvación contra Muerte.

Gi dos de Nuntos de Colpe La descripción de tu clase te informa del tipo de dado del Dado de Puntos de Golpe (o Dados de Golpe para abreviar) de la clase de tu personaje, escríbelo en tu hoja de personaje- En el Nivel 1, tu personaje tiene 1 Dado de Golpe. Puedes gastar Dados de Golpe durante un Descanso Corto para recuperar Puntos de Golpe. La hoja de tu personaje también incluye espacio para anotar cuantos Dados de Golpe has gastado-

anritmi. Escribe tu modificador de Destreza en el espacio de Iniciativa de tu hoja de personaje.

Qli se de M i duri. Sin armadura o escudo, tu Clase de Armadura base es de 10 mas tu modificador de Destreza. Si tu equipamiento inicial incluye una armadura o un escudo (o ambos) calcula tu CA iusando las reglas en el Capítulo 6. Un rasgo de clase te podría proporcionar una forma diferente de calcular tu CA.

Mi ques En la sección “Daño de Armas/Trucos” de tu hoja de personaje, escribe tus armas iniciales. El Bono de Tirada de Ataque para un arma con la que tengas competencia es uno de los siguientes, salvo que una propiedad del arma diga lo contrario:

Bono de Ataque Cuerpo a Cuerpo= Modificador de Fuerza + Bono de Competencia

Bono de Ataque a Distancia = Modificador de Destreza + Bono de Competencia

Revisa el daño y propiedades de tu arma en el Capítulo 6. Añades el mismo modificador de Característica que uses para los ataques con un arma a las tiradas de daño con ese arma.

Hinzi mnto de Qonjuros Anota tanto la CD de Tiradas de Salvación como el bono de ataque para los ataques que realices con ellos, usando las siguientes fórmulas.

CD de Salvación de Conjueros= 8+ Modificador de Característica de Lanzamiento de Conjueros + Bono de Competencia

Tirada de Ataque de Conjueros= Modificador de Característica de Lanzamiento de Conjueros + Bono de Competencia

Tu modificador de Característica de lanzamiento de conjueros es determinado por cualquier rasgo que te otorgue la capacidad de lanzar el conjuero.

Lspi cms de Qonjueros **Srucos y Qonjueros Nrepi ri dos**. Si tu clase te proporciona los rasgos de Lanzamiento de Conjueros o Magia de Pacto, tu tabla de Rasgos de Clase te mostrará el número de espacios de conjueros que tienes disponibles, y cuantos conjueros puedes preparar. Escoge tus trucos y conjueros preparados, y anótalos, unto con tu número de espacios de conjueros, en tu hoja de personaje.

PONLE NOMBRE A TU PERSONAJE

Escoge un nombre para tu personaje y escríbelo en tu hoja de personaje. El nombre puede ser cualquier cosa que quieras. ¿Era el nombre de un antepasado? ¿Tiene alguna importancia religiosa o de otro tipo? ¿Es el nombre que habrías escogido para ti?

CREA LOS DETALLES FINALES

Cuando estés acabando de crear a tu personaje, considera si te gustaría añadir algún otro detalle a tu personaje. Este es el tipo de cosas que podrías preguntarte acerca de tu personaje:

- ¿Cuál es su género?
- ¿Que persona o personas son las que más le importan a tu personaje?
- ¿Cual es tu miedo más profundo?
- En tus aventuras, ¿buscas el conocimiento, la riqueza, la gloria, la iluminación, la justicia, la piedad, el poder o alguna otra cosa diferente?

AVANCE DE NIVEL

Mientras marcha de aventuras, tu personaje gana experiencia, representada por Puntos de Experiencia (PE). Un personaje que alcanza un total especificado de Puntos de Experiencia mejora en sus capacidades. Esta mejora se denomina ganar un nivel.

La tabla de Avance de Personajes lista los PE que necesitas para avanzar de nivel u el Bono de Competencia de un personaje de dicho nivel. Cuando tu total de PE iguala o supera un número en la columna de Puntos de Experiencia, alcanzas el nivel correspondiente.

AVANCE DE NIVEL

Nivel	Puntos de Experiencia	Bono de Competencia
1	0	+2
2	300	+2
3	900	+2
4	2.700	+2
5	6.500	+3
6	14.000	+3
7	23.000	+3
8	34.000	+3
9	48.000	+4
10	64.000	+4
11	85.000	+4
12	100.000	+4
13	120.000	+5
14	140.000	+5
15	165.000	+5
16	195.000	+5
17	225.000	+6
18	265.000	+6
19	305.000	+6
20	355.000	+6



GANANDO UN NIVEL

Cuando ganas un nivel, sigue los siguientes pasos:

- 1: Escoge una Clase.** La mayor parte de los personajes avanzarán en la misma clase. Sin embargo, podrías decidir ganar un nivel en otra clase usando las reglas de "Multiclase" más adelante en este capítulo
- 2: Ajusta Puntos de Golpe y Dados de Golpe:** Cada vez que ganes un nivel, ganas un Dado de Golpe adicional. Tira ese dado, añade tu modificador de Constitución a la tirada y suma el total (mínimo de 1) a tu Máximo de Puntos de Golpe. En vez de tirar un dado, puedes añadir del valor fijo listado en la tabla Puntos de Golpe Fijos por clase.

PUNTOS DE GOLPE FIJOS POR CLASE

Clase	Máximo de Puntos de Golpe
Bárbaro	7 + Modificador de CON
Explorador, Guerrero o Paladín	6 + Modificador de CON
Bardo, Brujo, Clérigo, Druida, Monje o Pícaro	5 + Modificador de CON
Hechicero o Mago	4 + Modificador de CON

- 3: Registra Nuevos Rasgos.** Mira el la tabla de rasgos de tu clase en el Capítulo 3 y anota los rasgos que ganas en tu nuevo nivel en esa clase. Realiza las elecciones que te pueda ofrecer un nuevo rasgo.
- 4: Ajusta el Bono de Competencia.** El Bono de Competencia de un personaje se incrementa en ciertos niveles, tal y como se muestra en la tabla de Avance de Nivel y en las tablas de rasgos de clase en el Capítulo 3. Cuando tu Bono de Competencia se incrementa, incrementa todos los números en tu hoja de personaje que incluyan en su cálculo el Bono de Competencia.
- 5: Ajusta los Modificadores de Característica.** Si escoges una dote que incremente una o más de tus puntuaciones de característica, tu modificador de característica podría cambiar si la nueva puntuación es un número par. Cuando eso ocurra, ajusta todos los números en tu hoja de personaje que usen ese modificador de característica. Cuando modificador de Constitución se incrementa en 1, tu Máximo de Puntos de Golpe se incrementa también en 1 por cada nivel que hayas obtenido. Por ejemplo, si un personaje alcanza el nivel 8 y ve incrementa su puntuación de Constitución de 17 a 18, su modificador de Constitución se ve incrementado a +4. El Máximo de Puntos de Golpe se ve entonces incrementado en 8, además de los Puntos de Golpe ganados por haber alcanzado el nivel 8.

DOTES BONIFICADAS EN EL NIVEL 20

Un Dm puede usar dotes como forma de avance después de que los personajes lleguen al nivel 20 para proporcionar un mayor poder a los personajes que ya no tienen más niveles que ganar. Siguiendo este criterio, cada personaje gana una Dote a su elección por cada 30.000 PE por encima de 355.000 que gane el personaje. Las Dotes de Dones Épicas son especialmente apropiadas para estas dotes bonificadas, pero un personaje puede escoger cualquier dote para su personaje de nivel 20 cualquier dote cuyos requisitos cumpla.

ESCALONES DE JUEGO

Con cada nuevo nivel, los personajes adquieren nuevas capacidades que los equipan para manejar desafíos aún mayores. Según los personajes avanzan de nivel, el tono del juego también cambia, y lo que se juega en una campaña también lo hace. Ayuda al pensar acerca de un personaje (y de una campaña) en términos de cuatro escalones de juego, describiendo el épico viaje desde un personaje que justo acaba de comenzar su carrera de aventurero hasta las épicas alturas del nivel 20. Estos escalones no tienen reglas asociadas con ellos: simplemente señalan el hecho de que la experiencia de juego va cambiando según los personajes ganan niveles.

1ER ESCALÓN (NIVELES 1-4)

En el 1er escalón, los personajes son aventureros novatos, aunque ya están por encima de la gente normal en virtud de sus extraordinarias habilidades. Aprenden sus rasgos iniciales de clase y escogen una subclase. Las amenazas a las que se enfrentan normalmente suponen un peligro a las granjas locales o aldeas.

2DO ESCALÓN (NIVELES 5-10)

En el 2do escalón, los personajes ya son aventureros plenamente establecidos. Los lanzadores de conjuros ganan conjuros icónicos como Bola de Fuego Rayo Relampagueante y Resucitar a los Muertos. Muchas clases centradas en las armas ganan la capacidad de realizar múltiples ataques en un asalto. Los personajes ahora se enfrentan a peligros que amenazan a ciudades y reinos.

3ER ESCALÓN (NIVELES 11-16)

En el 2do escalón, los personajes han alcanzado un nivel que los hace especiales entre los aventureros. En el nivel 11, muchos lanzadores de conjuros aprenden conjuros que alteran la realidad. Otros personajes ganan rasgos que les permiten realizar más ataques o realizar cosas más impresionantes con esos ataques. Estos aventureros con frecuencia se enfrentan a amenazas que asolan regiones enteras.

4TO ESCALÓN (NIVELES 17-20)

En el 4to escalón, los personajes alcanzan el pináculo de sus rasgos de clase, convirtiéndose en arquetipos de héroes. El destino del mundo o incluso del orden del Multiverso podrían colgar al filo del abismo durante sus aventuras.

COMENZANDO A NIVELES MÁS ALTOS

Tui D podría comenzar a jugar con los personajes de tu grupo siendo de niveles más altos que el 1. Se recomienda particularmente comenzar en el nivel 3 si tu grupo está compuesto por jugadores veteranos de D&D.

CREANDO TU PERSONAJE

Crear a un personaje de nivel más alto usa los mismos pasos para crear un personaje que se han descrito a lo largo de este capítulo, así como las reglas para avanzar más allá del nivel 1 proporcionadas en la sección "Avance de Nivel". Comienzas a jugar con la cantidad mínima de PE para alcanzar tu nivel de inicial. Por ejemplo, si el Dm quiere que comencéis en el nivel 10, vuestros personajes tendrán 64.000 PE.

EQUIPAMIENTO INICIAL

El DM decide si tu personaje comienza a jugar con más equipo que el equipamiento estándar para un personaje de nivel 1, posiblemente incluso incluyendo uno o más objetos mágicos. La tabla Equipamiento Inicial a Niveles Más Altos es una guía para el DM.

También, comprueba con tu DM acerca de qué equipo está disponible para que lo compres con tu dinero inicial. Por ejemplo, las armas de fuego descritas en el Capítulo 6 son demasiado caras para un personaje de nivel 1, pero podrían estar disponibles para comprar si tu DM lo permite.

EQUIPAMIENTO INICIAL A NIVELES MAS ALTOS

Nivel Inicial	Equipamiento y Dinero	Objetos Mágicos
2-4	Equipamiento Inicial Normal	1 Común
5-10	500 Po mas 1d10x25 Po mas el equipamiento inicial normal	1 Común, 1 Poco Común
11-16	5.000 Po mas 1d10x250 Po mas el equipamiento inicial normal	2 Común, 3 Poco Común, 1 Raro
17-20	20.000 Po mas 1d10x250 Po mas el equipamiento inicial normal	2 Común, 4 Poco Común, 3 Raro, 1 Muy Raro

PERSONAJES MULTICLASE

El hacerte Multiclases te permite ganar niveles en varias clases. Con esta regla, tienes la opción de ganar un nivel en una nueva clase cuando avances de nivel en lugar de ganar un nivel en tu clase actual. El hacerlo así te deja mezclar las capacidades de esas clases para crear un concepto de personaje que no podría ser reflejado perteneciendo a una única clase.

PRERREQUISITOS

Para cumplir los requisitos de una nueva clase, debes tener una puntuación de al menos 13 en la característica primaria de la nueva clase y en la de tu clase actual. Por ejemplo, un Bárbaro que decide hacerse multiclase en la clase de Druida debe tener unas puntuaciones de Fuerza y Sabiduría de 13 o más altas, dado que la Fuerza es la característica primaria para la clase de Bárbaro y la Sabiduría es la característica primaria para la de Druida.

PUNTOS DE EXPERIENCIA

El coste de Puntos de Experiencia para ganar un nivel se determina en base a tu nivel total de personaje, no a tu nivel en una clase en particular, tal y como se muestra en la tabla de Avance de Personaje en este capítulo. Por ejemplo, si eres un Clérigo de nivel 6/Guerrero de Nivel 1, debes ganar suficientes Pes para alcanzar el nivel 8 antes de poder obtener tu segundo nivel como guerrero o tu séptimo nivel como clérigo.

PUNTOS Y DADOS DE GOLPE

Ganas los Puntos de Golpe de tu nueva clase de la forma que se describe para los niveles por encima del 1. Ganas los Puntos de Golpe al Nivel 1 para una clase solo cuando tu nivel total de personajes es de 1.

Añade los Dados de Golpe otorgados por todas tus clases para totalizar tu cantidad de Dados de Golpe. Si esos dados son del mismo tipo, puedes juntarlos. Por ejemplo, tanto el Guerrero como el Paladín tienen un d10 como Dado de Golpe, por lo que si eres un Guerrero de Nivel 5 Paladín de Nivel 5, tienes un total de Dados de Golpe de diez d10. Si tus clases de otorgan Dados de Golpe de diferentes tipos, calcúlalos de forma separada. Si eres un Clérigo de Nivel 5 Paladín de Nivel 5, por ejemplo, tienes cinco Dados de Golpe de d8 y cinco Dados de Golpe de d10.

BONO DE COMPETENCIA

Tu Bono de Competencia se basa en tu nivel total de personaje, no en tu nivel en una clase en particular, tal y como se muestra en la tabla de Avance de personaje. Por ejemplo, si eres un Guerrero de Nivel 3/ Pícaro de Nivel 2, tienes el Bono de Competencia de un personaje de nivel 5, el cual es de +3

COMPETENCIAS

Cuando ganas tu primer nivel en una clase aparte de tu clase inicial, solo ganas parte de las competencias iniciales de tu nueva clase, tal y como se detallan en la descripción de cada clase en el Capítulo 3.

RASGOS DE CLASE

Cuando ganas tu primer nivel en una clase, obtienes los rasgos de clase de ese nivel. Unos cuantos rasgos tienen reglas adicionales cuando eres un personaje multiclase. Comprueba la información sobre Multiclase incluida en cada una de las descripciones de tus clases de personaje.

Se aplican reglas especiales a Ataque Adicional, Lanzamiento de Conjuros y rasgos (como Defensa Sin Armadura) que te proporcionan formas alternativas para calcular tu Clase de Armadura

CLASE DE ARMADURA

Si tienes varias formas de calcular tu Clase de Armadura, solo te puedes beneficiar de una en un momento dado. Por ejemplo, un Hechicero/Monje con el rasgo de Defensa Sin Armadura de un Monje y el rasgo de Resistencia Dracónica puede escoger solo uno de esos rasgos a la hora de calcular su Clase de Armadura

ATAQUE ADICIONAL

Si ganas el rasgo Ataque Adicional de más de una clase, estos rasgos no se aplican. No puedes realizar más de dos ataques con este rasgo a no ser que tengas un rasgo que te diga que puedes (como el rasgo del Guerrero de Dos Ataques Adicionales).

De igual forma la invocación de Filo Sediente del Brujo, que te otorgar el rasgo de Ataque Adicional con tu arma de pacto, no te otorgar ataques adicionales si también tienes el rasgo de Ataque Adicional.

LANZAMIENTO DE CONJUROS

Tu capacidad para lanzar conjuros depende en parte de tus niveles combinados en tu total de clases lanzadoras de conjuros y en otra parte de tus niveles individuales en esas clases. Una vez tienes el rasgo de Lanzamiento de Conjuros en más de una clase, usa las reglas mostradas a continuación. Si eres multiclase pero tienes el rasgo de lanzamiento de conjuros en solo una clase, usa las reglas de esa clase.

Conjuros Preparados. Determinar qué conjuros puedes preparar de forma separada para cada clase, como si fueras un personaje de clase única para esa clase. Si eres un Explorador de nivel 4/Hechicero de Nivel 3, por ejemplo, puedes preparar cinco conjuros de Explorador de nivel 1 así como seis conjuros de Hechicero de nivel 1 o 2 (además de tus cuatro trucos de Hechicero)-

Cada conjuro que preparar está asociado con una de tus clases, y usas la característica de lanzamiento de conjuros de esa clase cuando lanzas el conjuro.

Trucos. Si un truco que puedes lanzar incrementa su potencia en niveles más altos, ese incremento se determina en base a tu nivel total de personaje, no en tu nivel en una clase en particular, a no ser que el conjuro diga lo contrario.

LANZADOR DE CONJUROS MULTICLASE: ESPACIOS DE CONJUROS POR NIVEL

Nivel	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	2	-	-	-	-	-	-	-	-
2	3	-	-	-	-	-	-	-	-
3	4	2	-	-	-	-	-	-	-
4	4	3	-	-	-	-	-	-	-
5	4	3	2	-	-	-	-	-	-
6	4	3	3	-	-	-	-	-	-
7	4	3	3	1	-	-	-	-	-
8	4	3	3	2	-	-	-	-	-
9	4	3	3	3	1	-	-	-	-
10	4	3	3	3	2	-	-	-	-
11	4	3	3	3	2	1	-	-	-
12	4	3	3	3	2	1	-	-	-
13	4	3	3	3	2	1	1	-	-
14	4	3	3	3	2	1	1	-	-
15	4	3	3	3	2	1	1	1	-
16	4	3	3	3	2	1	1	1	-
17	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	4	3	3	3	3	2	2	1	1

Lspicms de Qonjuos. Determinas tus espacios de conjuros disponibles sumando lo siguiente:

- Todos tus niveles en las clases de Bardo, Clérigo, Druida, Hechicero y Mago
- La mitad des niveles (Redondeando hacia abajo) en las clases de Explorador y Paladín.
- Un tercio de tus niveles de Guerrero o Pícaro (redondeando hacia abajo) si tienes las subclases de Caballero Arcano o Bribón Arcano

Luego mira este nivel sumado en la columna de Nivel en la Tabla de Lanzador de Conjuros Multiclase. Luego usa los espacios de ese nivel para lanzar conjuros de un nivel apropiado de cualquier clase de la cual hayas obtenido el rasgo de Lanzamiento de Conjuros.

Esta tabla te podría proporcionar conjuros de un nivel más alto que los conjuros que puedas preparar. Puedes usar esos espacios, pero solo para lanzar conjuros de nivel más bajo. Si un conjuro de nivel bajo que puedes lanzar, como Mano Ardientes, tiene un efecto mejorado cuando se lanza a niveles más altos, , puedes usar ese efecto mejorado de la forma normal.

Por ejemplo, si eres un Explorador de Nivel 4/ Hechicero de Nivel 3, cuentas como un personaje de nivel 5 a la hora de determinar tus espacios de conjuros, contando todos tus niveles de Hechicero y la mitad de tus niveles de Explorador. Tal y como se muestra en la tabla de Lanzador de Conjuros Multiclase, tienes cuatro espacios de conjuro de Nivel 1, tres de nivel 2 y dos de nivel 3. Sin embargo, no puedes preparar ningún conjuro de nivel 3, ni tampoco

Puedes preparar conjuros de Explorador de nivel 2. Puedes usar los espacios de conjuros de esos niveles para lanzar los conjuros que puedes preparar, y potencialmente ser capaz de mejorar sus efectos.

K i gñ de N i cto Si tienes el rasgo de Magia de Pacto de la clase de Brujo y el rasgo de Lanzamiento de conjuros, puedes usar los espacios de conjuros que ganas de Magia de Pacto para lanzar conjuros que hayas preparado de clases con el rasgo de Lanzamiento de conjuros, y puedes usar los espacios de conjuro obtenidos del rasgo de Lanzamiento de Conjuros para lanzar conjuros de Brujo que hayas preparado.



COMENZANDO

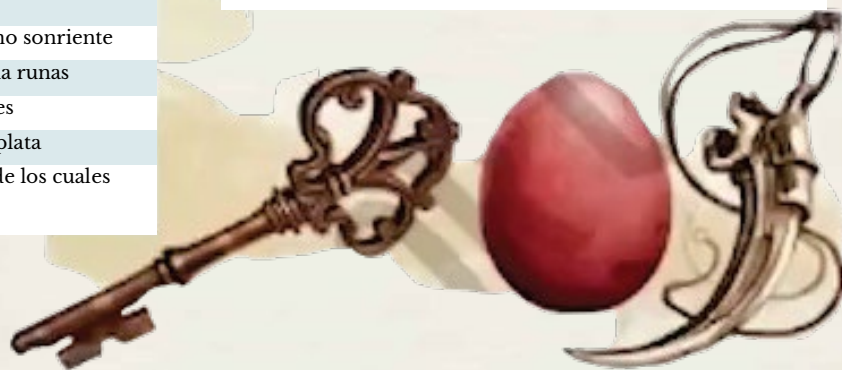
Cuando creas un personaje, puede tirar una vez en la tabla de baratijas para ganar una Baratija de tamaño Diminuto, un sencillo objeto tocado ligeramente por el misterio. El DM también podría usar esta tabla. Puede ayudar a llenar de detalles una habitación en un Dungeon o llenar los bolsillos de una criatura.

BARATIJAS

Id100	Baratija
01	Una mano de goblin momificada
02	Un cristal que brilla tenuemente bajo la luz de la luna
03	Una moneda de oro acuñada en una tierra desconocida
04	Un diario escrito en un lenguaje que no conoces
05	Un anillo de latón que nunca se oxida
06	Una vieja pieza de ajedrez hecha de cristal
07	Un par de dados hechos con nudillos cada 1,1 símbolo en forma de cráneo en el lado en el que normalmente estaría el 6
08	Un pequeño ídolo que muestra una criatura pesadilla esca qué te provoca sueños intranquilizadores cuando duermes cerca de él
09	Un rizo del cabello de alguien
10	El título de propiedad de unas tierras en un reino que te es desconocido
11	Un bloque de una onza de peso de un material desconocido
12	Una pequeña muñeca de tela atravesada por alfileres
13	El diente de una bestia desconocida
14	Una enorme escama, quizás de un dragón
15	Una pluma de color verde brillante
16	Una vieja carta de tarot que tiene un dibujo con tu retrato
17	Un orbe de cristal lleno de humo arremolinado
18	Un huevo de 1 lb de peso con un cascarón rojo brillante
18	Una pipa de la que salen burbujas
20	Una jarra de cristal que contiene un poco de carne flotando en salmuera
21	Una caja de música de fabricación nómica que toca una canción qué recuerdas levemente de tu infancia
22	Una estatua de madera de un mediano sonriente
23	Un orbe de latón grabado con extraña runas
24	Un disco de piedra de muchos colores
25	El icono de un Cuervo fabricado en plata
26	Una bolsa que contiene 47 dientes 1 de los cuales está podrido

Id100 Baratija

27	Una astilla de obsidiana que siempre se siente caliente cuando la tocas
28	Un espolón de dragón enganchado verde en un collar de cuero
29	Un par de viejos calcetines
30	Un libro en blanco cuyas páginas rehúsan el mantener cualquier tipo de tinta tiza Carbon o cualquier tipo de escritura
31	Una insignia de plata que muestra una estrella de 5 puntas
32	Un cuchillo que perteneció a un familiar
33	Un tarro de cristal con recortes de uñas
34	Un dispositivo de metal con dos copas de metal en un la del cual salen chispas cuando se moja
35	Un guante blanco apropiado para una mano humana
36	Un chaleco con 100 bolsillos
37	Una piedra que no pesa
38	Un tosco dibujo de un goblin
39	Un vial de cristal vacío que huele a perfume
40	Una Gema que parece un trozo de carbón cuando es examinada por cualquiera que no seas tú
41	Un trozo de tela de un antiguo estandarte
42	La insignia de rango de un legionario es desaparecido
43	Una campanilla de plata sin badajo
44	Un canario mecánico dentro de una lámpara
45	Un cofre miniatura tallado como si tuviera multitud de pies en la parte de abajo
46	Un duendecillo muerto dentro de una botella de cristal transparente
47	Una lata de metal que no tiene mecanismo de apertura pero que suena como si estuviera llena con líquido, arena, arañas o cristales rotos (a tu elección)
48	Un orbe de cristal lleno de agua en el que nada un pez mecánico
49	Una cucharilla de plata grabada con una m en el mango
50	Un silbato hecho de madera con tonos dorados
51	Un escarabajo muerto del tamaño de tu mano Dos soldados de juguete a 1 de los cuales le falta la cabeza



Id100	Baratija
53	Una pequeña caja llena con botones de diferentes tamaños
54	Una vela que no se enciende
55	Una jaula en miniatura sin puerta
56	Una vieja llave
57	Un mapa del tesoro indescifrable
58	Un pomo de una espada rota
59	Una pata de conejo
60	Un ojo de cristal
61	El camafeo de una persona poco agradada
62	Un cráneo de plata del tamaño de una moneda
63	Una máscara de alabastro
64	Un cono de un incienso qué apesta
65	Un gorro de dormir que te proporciona agradables sueños cuando te lo pones
66	Un abrojo hecho de hueso
67	La montura de un monóculo sin lente
68	Un cubo de una pulgada de ancho cada 1 de cuyos lados tiene un color diferente
69	Un pomo de puerta hecho de cristal
70	Un paquete lleno con polvo
71	Un fragmento de una bella canción escrita como notas musicales en dos piezas de pergamino
72	Un pendiente de plata que contiene una lágrima de verdad
73	Una cáscara de huevo pintada con escenas de miseria con detalles perturbado
74	Un abanico que cuando se despliega muestra el dibujo de un gato durmiendo
75	Un juegos de flauta de pan hecho con huesos
76	Un trébol de cuatro hojas prensado dentro de un libro que habla de modales y etiqueta
77	Una hoja de pergamino sobre la cual se ha dibujado el diseño de un mecanismo
78	Una vaina adornada en la que no encaja ninguna espada que hayas encontrado
79	Una invitación a una fiesta en la que se produjo un asesinato
90	Un pentáculo hecho de bronce con la talla de una cabeza de rata en el centro
81	Un pañuelo de seda púrpura bordado con el nombre de un Archimago
82	La mitad de los planos de un templo castillo u otra estructura importante

Id100	Baratija
83	Un trozo de tela doblado que cuando se despliega se convierte en un gorro de aspecto sofisticado
84	El recibo de un depósito en un Banco de una lejana ciudad
85	Un diario al que le faltan 7 páginas
86	Una caja derrape vacía hecha de plata que porta la inscripción sueños en su tapa
87	Un símbolo sagrado de hierro dedicado a un Dios desconocido
88	Un libro que habla sobre el auge caída de un héroe legendario al que le falta el último capítulo
89	Un frasco lleno de sangre de dragón
90	Una antigua punta de flecha de diseño élfico
91	Una aguja que nunca se dobla
92	Una tornado broche de diseño enano
93	Una botella de vino vacía que porta una preciosa etiqueta que dice bodega el mago de los vinos dragón rojo aplastado 331422 guión W"
94	Un mosaico co una superficie cristalizada de muchos colores
95	Un ratón petrificado
96	Una bandera pirata de color ***** adornada con el cráneo de un dragón y unas tibias
97	Un pequeño cangrejo o araña mecánicos que se mueve cuando nadie lo mira
98	Una jarra de cristal que contiene manteca con una etiqueta en la que se lee grasa de Grifo
99	Una caja de madera con fondo de cerámica que alberga un gusano vivo con una cabeza en cada extremo de su cuerpo
00	Una urna de metal que contiene las cenizas de un héroe

