

Ability scores

STRENGTH	DEXTERITY	CONSTITUTION	INTELLIGENCE	WISDOM	CHARISMA
11 (+0)	10 (+0)	12 (+1)	12 (+1)	18 (+4)	18 (+4)

Habilidades

Proficiency	Casting ability	Wild Shape	Ability save DC	Prepare spells	Attack mod	Spell slots
+2	isdom	2 per short rest	14	7	+6	4 lvl1, 2 lvl2

Ability checks

- DM pide un check o preguntas si preguntas si puedes hacer X.
- Tira un d20.
- ¿Tienes advantage o disadvantage? Tira otro d20. Con advantage te dejas el más alto, con disadvantage el más bajo.
- ¿De que habilidad es el check? Aplica el modificador de esa habilidad al tiro del dado.
- ¿Tienes proficiency en el check? Sumale el proficiency bonus.

Ejemplo.

DM: Haz un check de percepción.

Tiras un d20, sale 7

Es un check de wisdom, tu mod es +4, 7+4=11

Tienes proficiency, 11+2=13

Resultado del check: 13

Combate

Movimiento

Tu speed define cuanto puedes moverte por turno.

Puedes moverte por partes. Primero *n* ft, acción/interacción, luego otros *n* ft, etc.

Bonus

Hechizos/habilidades que se puedan hacer con bonus actions.

Tomar una posición.

Acción

Attack, cast a spell, dash, disengage, dodge, help, hide, ready an action, search.

O preguntá si lo que quieres hacer requiere una acción.

Attacking with a weapon

Casting a spell

Seleccionar hechizo

El hechizo tiene que ser de los que tienes preparados.

Requirimientos

Verbal: Tiene que poder hablar.

Semántico: Tienes que poder gesticular.

Material: No lo necesitas si tienes tu spell casting focus. Solo los necesitas si el hechizo consume el material o si se especifica un costo.

Spell slots: Para castear tienes que tener disponible al menos un spell slot del nivel del hechizo o mayor.

El slot se consume. Algunos hechizos incrementan sus efectos si se castean con un slot de mayor nivel.

Attack roll

Algunos hechizos requieren roll de ataque, igual que como si fuera con un arma pero sumando el spell attack bonus, pero muchos no lo necesitan.

Damage

Se tiran los dados que correspondan, no se suman mods ni proficiency.

Saving throws

Si el hechizo dice que la criatura debe hacer un X saving throw, la criatura tira un d20 y suma los modificadores que correspondan. Lo pasa si saca más alto que tu ability save DC.

Los hechizos dicen que sucede cuando lo pasan y cuando lo fallan.

Los cantrips no requieren spell slots, pueden usarse cuando sea. Los spell slots se recuperan con un long rest.

Elige un objetivo

Decide con que arma atacar

To hit

Tira un d20. Aplica advantage o disadvantage.

Agrega el modificador que corresponda (Str o Dex), suma el proficiency si eres proficiente con el arma.

Damage

Tira el dado correspondiente, aplicale el modificador (no el proficiency).

Nat 20 siempre pega sin importar el AC del enemigo, y aplica crunchy crits (house rule).

Nat 1 siempre falla sin importar los modificadores.



By **Zarthar**

cheatography.com/zarthar/

Not published yet.

Last updated 7th March, 2023.

Page 2 of 2.

Sponsored by **CrosswordCheats.com**

Learn to solve cryptic crosswords!

<http://crosswordcheats.com>