BLACK SWORD HACK

NOMBRE
JUGADOR
ORIGEN
NIVEL ✱ 2 3 4 5 6 7 8 9 10

FUE DES CON INT SAB CAR

TRASFONDO

PUNTOS DE GOLPE 0 Totales Actuales

ARMADURA

DADO DE DAÑO Armado Desarmado

PERDICIÓN

EQUIPAMIENTO

DONES

EFECTOS DE LAS ARMAS

Decláralo antes y haz una tirada de Perdición.

Barrido: Dañas a todos los Inmediatos a ti (amigos y enemigos).

Brutal: Añades el dado de Perdición al daño.

Desarmar: No infliges daño pero desarmas.

Despiadado: Daño normal y continuado (1d4).

Enmarañar: Sin daño. En este Turno, todos los ataques contra el objetivo con Ventaja.

Raudo: Daño normal y ataque adicional.

Rotura: Rompes el arma/pieza de equipo y lo derribas.

Sacrificar: Daño dos veces (tres si es crítico),

Hoja de Referencia rápida del jugador

PRUEBAS DE CARACTERÍSTICA, TIRA 1D20

- Si se obtiene *menos* que la característica: el **PJ** tiene éxito.
- Si se obtiene *igual o más* que la característica: el **PJ** falla o tiene éxito con un coste.

ÉXITO Y FALLO CRÍTICO

- Si se obtiene un 1: **éxito crítico.**
- Si se obtiene un 20: **fallo crítico.**

VENTAJA Y DESVENTAJA

Cuando hagas la tirada, lanza dos dados:

- La **Ventaja** te permite elegir qué dado utilizar.
- La **Desventaja** implica que el DJ elige qué dado utilizar.

DADOS DE USO (Du)

Un resultado de un 1 o un 2 reduce el **Du** en un dado menor más cercano.

EN TU TURNO

Tu **PJ** puede llevar a cabo dos acciones:

- ☐ Moverse un rango de distancia.
- ☐ Otra acción (como atacar).

Si realizas la misma acción dos veces, debes realizar una **tirada de Perdición.**

DISTANCIAS

Inmediato: 1,5 m / 1 casilla.

Cercano: 10 m / 6 casillas.

Lejano: 20 m / 12 casillas.

Distante: Más allá de 20 m.

PERDICIÓN

Tira **Perdición** cuando:

- ☐ Relizas dos acciones en combate.
- ☐ Utilices un don que lo requiera.
- ☐ Fallo crítico en una prueba de característica.

Resta el resultado a una **prueba de característica** o añádelo a una **tirada de daño.**

ATACAR

- Cuerpo a cuerpo: Realiza una prueba de **FUE.**
- Distancia: Realiza una prueba de **DES.**

Un **éxito crítico** hace el daño máximo y suma otro **dado de daño**

DEFENDER

- Parar: Realiza una prueba de **FUE.**
- Esquivar: Realiza una prueba de **DES.**

ARMADURA

El valor de protección de una armadura se resta al daño recibido (que puede ser reducido a 0).

RECUPERACIÓN

Descanso corto: Dura 1 hora. Se recuperan tantos **PG** como la mitad de tu **CON** (redondeando hacia abajo). Un **descanso corto** al día.

Descanso largo: Descanso de 6 horas. Los personajes recuperan todos sus **PG.** La mayoría de los dones y **Du** tras un descanso largo.

BLACK SWORD HACK

NOMBRE
JUGADOR
ORIGEN
NIVEL ✱ 2 3 4 5 6 7 8 9 10

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR

PUNTOS DE GOLPE 0 Totales Actuales

ARMADURA

DADO DE DAÑO Armado Desarmado

PERDICIÓN

TRASFONDO

EQUIPAMIENTO

DONES

EFECTOS DE LAS ARMAS

Decláralo antes y haz una tirada de Perdición.

Barrido: Dañas a todos los Inmediatos a ti (amigos y enemigos).

Brutal: Añades el dado de Perdición al daño.

Desarmar: No infliges daño pero desarmas.

Despiadado: Daño normal y continuado (1d4).

Enmarañar: Sin daño. En este Turno, todos los ataques contra el objetivo con Ventaja.

Raudo: Daño normal y ataque adicional.

Rotura: Rompes el arma/pieza de equipo y lo derribas.

Sacrificar: Daño dos veces (tres si es crítico),

Hoja de Referencia rápida del jugador

PRUEBAS DE CARACTERÍSTICA, TIRA 1D20

- Si se obtiene *menos* que la característica: el **PJ** tiene éxito.
- Si se obtiene *igual o más* que la característica: el **PJ** falla o tiene éxito con un coste.

ÉXITO Y FALLO CRÍTICO

- Si se obtiene un 1: **éxito crítico**.
- Si se obtiene un 20: **fallo crítico**.

VENTAJA Y DESVENTAJA

Cuando hagas la tirada, lanza dos dados:

- La **Ventaja** te permite elegir qué dado utilizar.
- La **Desventaja** implica que el DJ elige qué dado utilizar.

DADOS DE USO (Du)

Un resultado de un 1 o un 2 reduce el **Du** en un dado menor más cercano.

EN TU TURNO

Tu **PJ** puede llevar a cabo dos acciones:

- ☐ Moverse un rango de distancia.
- ☐ Otra acción (como atacar).

Si realizas la misma acción dos veces, debes realizar una **tirada de Perdición**.

DISTANCIAS

Inmediato: 1,5 m / 1 casilla.

Cercano: 10 m / 6 casillas.

Lejano: 20 m / 12 casillas.

Distante: Más allá de 20 m.

PERDICIÓN

Tira **Perdición** cuando:

- ☐ Relizas dos acciones en combate.
- ☐ Utilices un don que lo requiera.
- ☐ Fallo crítico en una prueba de característica.

Resta el resultado a una **prueba de característica** o añádelo a una **tirada de daño**.

ATACAR

- Cuerpo a cuerpo: Realiza una prueba de **FUE**.
- Distancia: Realiza una prueba de **DES**.

Un **éxito crítico** hace el daño máximo y suma otro **dado de daño**

DEFENDER

- Parar: Realiza una prueba de **FUE**.
- Esquivar: Realiza una prueba de **DES**.

ARMADURA

El valor de protección de una armadura se resta al daño recibido (que puede ser reducido a 0).

RECUPERACIÓN

Descanso corto: Dura 1 hora. Se recuperan tantos **PG** como la mitad de tu **CON** (redondeando hacia abajo). Un **descanso corto** al día.

Descanso largo: Descanso de 6 horas. Los personajes recuperan todos sus **PG**. La mayoría de los dones y **Du** tras un descanso largo.