

## Lista de Palabras

Tú

Yo

Roca

Agua

Fuego

Árbol

Peludo

Golpe

Dormir

Olor

Pequeño

Cueva

Comida

Cosa

Grande

Sol

Jr

Aplastar

No

Sí

AY!

JUGH!

UPS!

Lejos

Cerca



# PreHysteria





### **P. HABILIDAD**

FUERZA  
DESTREZA  
CONSTITUCION  
INTELIGENCIA  
SABIDURIA  
CARISMA



### **HABILIDADES**

ESCALAR  
SALTAR  
CORRER  
CONSTRUIR  
ENC. EL HOGAR  
ENC. ANIMALES  
INICIAR FUEGO  
PESCA  
OCULTARSE  
PINTURA  
MONTAR  
SUPERVIVENCIA  
DE PUNTILLAS  
FAB. TRAMPAS  
FAB. ARMAS

### **PALABRAS**

TÚ  
YO  
ROCA  
AGUA  
FUEGO  
ÁRBOL  
PELUDO  
GOLPE  
DORMIR  
OLOR  
PEQUEÑO  
CUEVA  
COMIDA  
COSA  
GRANDE  
SOL  
IR

APLASTAR  
NO  
SÍ  
AY!  
IUGH!  
UPS!  
LEJOS  
CERCA

### **ALINEAMIENTO**

MUY  
ALGO  
NO MUY  
\*\*\*  
BUENO  
PROMEDIO  
MEZQUINO

### **CHEQUEOS DE HABILIDAD:**

Si se tiene la habilidad no se chequea para cosas fáciles o sencillas. *Para cosas más complejas tirar 1D20 ajustado por la puntuación más adecuada y obtener 15 o más para el éxito.* Si no se dispone de la habilidad, se falla automáticamente o chequear igual para un nº objetivo de 20.

### **DISTANCIAS**

MUY CERCA: Puedes tocarlo.  
ALLÁ: Puedes verlo.  
LEJOS: Todo lo demás.



## EQUIPAMIENTO

### ARMAS

Manos(1d4)

Garrote(1d6)

Cosa pequeña y afilada (1d4)\*

Roca, pequeña(1d4)\*\*

Garrote de piedra(1d6+1)#

Cosa larga y puntiaguda (1d6)\*

Roca, grande(1d6)

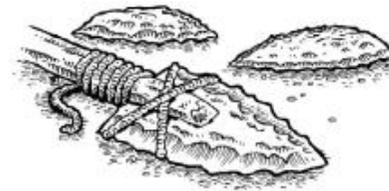
Cosa corta y puntiaguda(1d4)\*

Cosa grande y afilada (1d6+1)#

\*Se puede utilizar como arma de proyectiles.

\*\*Solo se puede usar como arma de proyectiles.

# Esta arma también requiere una fuerza mínima de 12.



### ARMADURAS

Grandes Hojas (RD1)

Piel de mamífero (RD2)

“Otra mejor” (RD3)

\*RD representa la cantidad de daño que esta armadura absorbe de cada ataque.

### COMBATE

Cuando tiene lugar un combate, cada jugador tira 1d20 para determinar el orden de ataque; esto se llama tirada de iniciativa.

Cuanto mayor sea el número, antes será el turno de tu cavernícola. Tiradas empatadas suceden al mismo tiempo.

Cuando un jugador intente atacar algo, haz que tire un D20+ATQ contra la CA de sus objetivos. Si pasan por encima de la DEF de sus objetivos, golpean y pueden causar daño. Si tiran por debajo, su ataque falla. Cualquier daño infligido se resta de los PG de los objetivos. Además, una tirada natural de 20 es siempre un éxito, y un '1' natural es una pifia y significa que algo malo le sucede al atacante.

ATQ = FUE para cuerpo a cuerpo, DES para arrojar

CA = DES

PG = CON

## ANEXO DE CRIATURAS

Nombre	ATQ	AC.	PG.	Daño	EXP
Ankilosaurio	+10	15	45	3d10	4,500
Brontosaurio	+12	12	72	4d10	7,200
Cocodrilo	+7	15	20	2d10	2,000
Dientes de Sable	+8	14	18	3d6	2,000
Estegosaurio	+10	15	50	3d6	5,000
Guepardo	+4	18	15	2d8	1,500
Iguanodon	+7	10	36	3d10	3,600
Jabalí	+3	12	6	1d6	600
Jaguar	+3	17	12	2d6	1200
León	+6	14	16	2d8	1600
Mastodonte	+12	14	40	3d10	4000
Murciélago	+1	11	1	1	200
Oso	+4	12	18	3d6	1,800
Pteranodon	+6	18	30	3d6	3,000
Raptor	+7	13	30	3d10	3,000
Rata	+1	10	1	1	100
Serpiente	+3	11	8	1d8	800
Simio	+4	12	12	2d6	1200
Triceratops	+15	16	60	3d10	6,000
T.rex	+20	18	80	4d10	8,000

### Cavernícolas (1er Nivel)

Bruto	+10	6	6	Arma	600
Agíl	+10*	10	4	*Arma Proy	600
Grandote	+6	6	10	Arma	600
Lumbreras	+2	6	4	---	200

