

AVERIGUAR INTENCIONES

CONCENTRAR SECRETO

SECRETO Tratas de determinar si el comportamiento de una criatura es anormal. Elige una criatura y evalúa si su lenguaje corporal es extraño, si presenta síntomas de nerviosismo y otros indicadores de que podría estar tratando de engañar a alguien. El DJ hace una sola prueba secreta de Percepción en tu nombre y compara el resultado con la CD de Engaño de la criatura, la CD de un conjuro que afecta al estamento de la misma u otra CD apropiada, determinada por el. Normalmente, no puedes intentar Averiguar intenciones de la misma criatura de nuevo hasta que la situación cambia significativamente

ÉXITO CRÍTICO: Determinas las verdaderas intenciones de la criatura y obtienes una idea clara de cualquier magia mental que la afecta

ÉXITO: Puedes decir si la criatura se comporta normalmente o no, pero no conoces sus intenciones exactas ni que magia puede estar afectando

FALLO: Detectas lo que una criatura engañosa quiere que creas. Si no está siendo engañosa, crees que se comporta con normalidad

FALLO CRÍTICO: Obtienes una percepción falsa de las intenciones de la criatura

BUSCAR

CONCENTRAR SECRETO

SECRETO Puedes examinar un área en busca de signos de criaturas o de objetos, posiblemente incluyendo puertas secretas o peligros. Elige el área a examinar. El DJ determina que área puedes examinar con una acción de Buscar; casi siempre de 30 pies (9 m) o menos en cualquier dimensión. El DJ podría imponer un penalizador si te van muy lejos o ajustar el número de acciones requeridas para Buscar en un área particularmente atestada. El DJ hace una sola prueba secreta de Percepción en tu nombre y compara el resultado con la CD de Sigilo de cualquier criatura no detectada o escondida en el área, o la CD para detectar cada objeto en el área (ya sea determinado por el DJ o por alguien que ha Ocultado el objeto). Una criatura que detectas podría permanecer escondida, en lugar de quedar observada, si estás utilizando un sentido impreciso o si algún efecto (como invisibilidad) evita que el sujeto sea observado

ÉXITO CRÍTICO: Cualquier criatura no detectada o escondida contra la que obtienes un éxito crítico queda observada por ti. Averiguras la ubicación de los objetos contra los que obtienes un éxito crítico que hay dentro del área

ÉXITO: Cualquier criatura no detectada contra la que tienes éxito queda escondida de ti en lugar de no detectada, y cualquier criatura escondida contra la que tienes éxito queda observada por ti. Averiguras la ubicación de cualquier objeto u obtienes una pista sobre su paradero, a determinar por el DJ

GATEAR

MOVIMIENTO

REQUISITOS: Estas tumbado y tu Velocidad es de por lo menos 10 pies (3 m)

Te mueves 5 pies (1,5 m) gateando y continuas tumbado

GOLPE

ATAQUE

Atacas con un arma que empuñas o con un ataque sin armas, designando como objetivo a una criatura a tu alcance (para un ataque cuerpo a cuerpo) o dentro del rango de distancia (para un ataque a distancia). Haz una tirada de ataque utilizando el modificador al ataque para el arma o ataque sin armas que estás utilizando, y compara el resultado con la CA de la criatura objetivo para determinar el efecto

ÉXITO CRÍTICO: Haz una tirada de daño según el arma o el ataque sin armas, infligiendo doble daño (ver pag. 407 para las reglas sobre como se dobla el daño)

ÉXITO: Haz una tirada de daño según el arma o el ataque sin armas, infligiendo daño normal

HUIR

ATAQUE

Tratas de huir de haber sido agarrado, inmovilizado o neutralizado. Elige una criatura, objeto, efecto de conjuro, peligro u otro impedimento que te impone cualquiera de estos estados. Haz una prueba utilizando tu modificador al ataque sin armas contra la CD del efecto, que normalmente suele ser la CD de Atletismo de una criatura que te está agarrando, la CD de Latrocincio de una criatura que te ha atado, la CD de conjuros para un efecto de conjuro o la CD de Huir indicada para un objeto, peligro u otro impedimento. Si lo prefieres, en lugar de utilizar tu modificador al ataque puedes hacer una prueba de Acrobacias o de Atletismo (pero la acción sigue teniendo el rasgo ataque)

ÉXITO CRÍTICO: Quedas libre y eliminas los estados agarrado, inmovilizado y restringido impuestos por el objetivo elegido. A continuación, puedes dar una Zancada de hasta 5 pies (1,5 m)

ÉXITO: Quedas libre y eliminas los estados agarrado, inmovilizado y restringido impuestos por el objetivo elegido

FALLO CRÍTICO: No te liberas y no puedes volver a intentar Huir hasta tu siguiente turno

INTERACTUAR

MANIPULAR

Utilizas tu mano o tus manos para manipular un objeto o el terreno. Puedes hacerte con un objeto desatendido o almacenado, desenvarnir un arma, intercambiar por otro un objeto sostenido, abrir una puerta o conseguir un efecto similar. En raras ocasiones, podrías tener que hacer una prueba de habilidad para determinar si tu acción de Interactuar tiene éxito

PASO

MOVIMIENTO

REQUISITOS: Tu Velocidad es por lo menos 10 pies (3 m)

Te mueves cuidadosamente 5 pies (1,5 m). A diferencia de la mayoría de tipos de movimiento, dar un Paso no desencadena reacciones (del tipo Golpe reactivo) que pueden ser desencadenadas por acciones de movimiento o por entrar o salir de una casilla. No puedes dar un Paso en terreno difícil ni darlo utilizando una Velocidad diferente a tu Velocidad terrestre

PONERSE A CUBIERTO

REQUISITOS: Te estás beneficiando de cobertura, estás cerca de un rasgo del terreno que te permite ponerte a cubierto o estás tumbado

Te arrimas contra una pared o te agachas tras un obstáculo para sacar partido de la cobertura. Si tendrías cobertura normal, en su lugar obtienes cobertura mayor, lo que te proporciona un bonificador +4 por circunstancia a la CA; a las salvaciones de Reflejos contra los efectos de área; y a las pruebas de Sigilo para Esconderte, Moverte furtivamente o evitar la detección de alguna otra forma. De lo contrario, obtienes los beneficios de la cobertura normal (en su lugar, un bonificador +2 por circunstancia). Esto dura hasta que te vas de tu espacio actual, usas una acción de ataque, quedas inconsciente o acabas con este efecto como una acción gratuita

PONERSE DE PIE

MOVIMIENTO

Te pones de pie estando tumbado

PREPARAR



CONCENTRAR

Te preparas para utilizar una acción que tendrá lugar fuera de tu turno. Elegis una acción individual o acción gratuita que puedes utilizar y designa un desencadenante. A continuación se acaba tu turno. Si el desencadenante designado se cumple antes del inicio de tu siguiente turno, puedes utilizar la acción elegida como una reacción (si aun cumples los requisitos para utilizarla). No puedes Preparar una acción gratuita que ya tiene desencadenante. Si tienes un penalizador por ataque múltiple y tu acción preparada es una acción de ataque, tu ataque preparado sufrirá el penalizador por ataque múltiple que corresponda en el momento en el que utilizaste Preparar. Esta es una de las pocas veces en las que se aplica el penalizador por ataque múltiple cuando no es tu turno

PRESTAR AYUDA



DESENCADENANTE: Un aliado está a punto de utilizar una acción que requiere una prueba de habilidad o una tirada de ataque

REQUISITOS: El aliado está dispuesto a aceptar tu ayuda y te has preparado para prestarla (ver a continuación)

Tratas de ayudar a un aliado en una tarea. Para utilizar esta reacción, primero tienes que prepararte para ayudar, por lo general utilizando una acción durante tu turno. Tienes que explicar al DJ exactamente como lo haces, y el determina si puedes Prestar ayuda a tu aliado. Cuando utilizas tu reacción Prestar ayuda, haz una prueba de habilidad o tirada de ataque de un tipo decidido por el DJ. La CD típica es 15, pero el DJ podría ajustarla para tareas particularmente difíciles o fáciles. El DJ puede añadir cualquier rasgo relevante a tu acción preparatoria o a tu acción de Prestar ayuda dependiendo de la situación, o incluso permitirte hacer pruebas de Prestar ayuda diferentes a las pruebas de habilidad y a las tiradas de ataque

ÉXITO CRÍTICO: Concedes a tu aliado un bonificador +2 por circunstancia a la prueba desencadenante. Si tienes el rango maestro en la prueba que haces, el bonificador es +3 y si tienes el rango legendario, es +4

ÉXITO: Concedes a tu aliado un bonificador +1 por circunstancia a la prueba desencadenante

FALLO CRÍTICO: Tu aliado sufre un penalizador -1 por circunstancia a la prueba desencadenante

RETRASAR



DESENCADENANTE: Empieza tu turno

Esperas al momento preciso para actuar. El resto de tu turno aun no tiene lugar. En su lugar, se te retira del orden de iniciativa. Puedes volver al mismo como acción gratuita desencadenada por el final del turno de cualquier otra criatura. Esto cambia permanentemente tu iniciativa a la nueva posición. No puedes usar reacciones hasta volver al orden de iniciativa. Si Retrasas un asalto entero sin volver al orden de iniciativa, las acciones del turno Retrasado se pierden, tu iniciativa no cambia y tu siguiente turno tiene lugar en tu posición original en el orden de iniciativa. Cuando Retrasas, cualquier dano persistente u otros efectos negativos que normalmente tienen lugar al inicio o al final de tu turno suceden de inmediato cuando utilizas la acción Retrasar. Cualquier efecto benéfico que acabaría en cualquier momento de tu turno también acaba. El DJ podría determinar que otros efectos también se acaban cuando Retrasas. Esencialmente, no puedes Retrasar para evitar consecuencias negativas que tendrían lugar en tu turno ni para prolongar efectos benéficos que acabarían en tu turno

SOLTAR



MANIPULAR

Sueltas algo que sostienes en una o ambas manos. Esto podría significar que dejas caer un objeto, quitas una mano de tu arma pero continuas empuñandola con la otra, dejas ir una cuerda de la que cuelga un candelabro o llevas a cabo una acción similar. A diferencia de la mayoría de acciones de manipular, Soltar no desencadena reacciones que pueden verse activadas por acciones con el rasgo manipular (por ejemplo, Golpe reactivo). Si quieres prepararte para Soltar algo fuera de tu turno, usa la actividad Preparar

TUMBARSE



MOVIMIENTO

Te dejas caer al suelo

ZANCADA



MOVIMIENTO

Te mueves hasta tu Velocidad)