



GOLPE

ATAQUE

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

ATACO CRÍTICO: Has una tirada de daño segun el arma o el ataque en armas,

infiriendo doble daño (ver pag. 407 para las reglas sobre como se dobla el daño)

EVITO: Has una tirada de daño segun el arma o el ataque sin armas, infiriendo daño normal.

HUR

ATAQUE

Tratas de huir de haber sido agarrado, inmovilizado o neutralizado. Elegí una criatura, objeto, efecto de control o impedimento que te impone cualquiera de estos estados. Haz una prueba utilizando tu modificador al ataque y la CD del efecto, que normalmente suele ser la CD de Atletismo de una criatura que te está aparrando, la CD de la criatura que te ha atado, la CD de un conjuro para un efecto de cernimiento o la CD de Hur indicada para un objeto o impedimento. Si la prueba es exitosa, elige de entre tu modificador al ataque puedes hacer una prueba de Acción (pero la acción sigue teniendo el riesgo ataque)

ENTORNO: Queda libre y eliminas los estados agarrado, inmovilizado y restringido impuestos por el objetivo elegido. A continuación, puedes dar una

Consecuencia del ataque: *que permanezca* en estados agarrado, inmovilizado y restringido impuesto por el objetivo elegido

FALLO CRÍTICO: No te liberarás y no puedes volver a intentar Hur hasta la siguiente turnada.

INTERACTUAR

MANTENER

Raúl Gómez Comenzarás tu efecto con una duración inmediata y que ademas te brindará un beneficio especial cuando lo mejoras de estos efectos procederán. Se caligra o se entablagras de algún tabaco si el efecto tiene mas duración y se prolonga hasta el final de tu siguiente fumar (mantener mas de una vez en el mismo humo no prolonga la duración). Si una apitid puede ser mantenida pero no indica cuento tiempo, puede serlo hasta 10 minutos. Un efecto podrá tener una duración adicional que tiene lugar cuando lo Mantienes, y esto puede incluso aparecer en efectos que no tienen una duración ya que tiene a la vez un beneficio especial y una duración mantenida, tu acción de Mantener prolonga la duración así como del beneficio especial. Si tu acción de Mantener es perturbada, la apitid se acaba.

MONTAR



RASGOS: Movimiento **REQUISITOS:** Estás adyacente a una criatura por lo menos un tamaño m esta dispuesta a dejarse montar. Te mueves hasta la criatura y la montas. Si ya estas montado puedes utilizar esta acción para desmontar, abandonando la montura en un espacio adyacente.

PASO	
MOVIMIENTO	
REQUISITOS	Tu Velocidad es por lo menos 10 pies (3 m)
Te mueves en un radio de 5 pies (1.5 m). A diferencia de la mayoría de tipos de movimiento desencadenan reacciones (del tipo Golpe reactivó) que pueden ser desencadenadas por acciones entrar o salir de una casilla. No puedes dar un Paso en terreno difícil ni darlo utilizando un diferente a tu Velocidad terrestre	

PONERSE DE PIE

PREPARAR

CONCLUIR

Te preparas para utilizar una acción que tendrá lugar fuera de tu turno. Elegis una acción individual o acción puedes utilizar y designas un descendiente. A continuación se acaba tu turno. Si el descendiente designas otra acción que no es la que has elegido, debes recordar que ya has utilizado esa acción (si no cumplen los requisitos, no puedes Preparar una acción previa que ya tiene descendiente). Si tienes un personaje en el que tu acción preparada es una acción de ataque, tu ataque preparado sufrirá el penalizador por ataque múltiple en el momento en el que utilices Preparar. Esta es una de las pocas veces en las que se aplica el penalizador múltiple cuando no es tu turno.

PRESTAR AYUDA



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

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

Tiras de ayudar a un aliado en una tarea. Para utilizar esta reacción, primero tienes que prepararte para ello utilizando una acción durante tu turno. Tienes que explicar al Dm exactamente como lo haces, y el de Prestar ayuda a tu aliado. Cuando utilizas tu reacción Prestar ayuda, haz una prueba de habilidad o tirada de ataque para ver si la realizas bien. La reacción se considera exitosa si el resultado es favorable o si el resultado es favorable cualquier rasgo relevante a la acción preparatoria o a la acción de Prestar ayuda dependiendo de la permitirte hacer pruebas de Prestar ayuda diferentes a las pruebas de habilidad y a las tiradas de ataque.

ENFOQUE: Concedes a tu aliado un beneficio +2 por circunstancia a la prueba desencadenante. Si tienes el rasgo maestro en la prueba que hacen el beneficiario es +3.

EFECTO: Tu aliado obtiene +1 por circunstancia a la prueba desencadenante.

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

RETRASAR



DESCRIPCION: Empieza tu turno

Espere al momento preciso para actuar. El resto de tu reacción ocurre en otro lugar. En su lugar, se retira del orden de volver al momento de la acción y se desplaza directamente al final de turno, sin otra acción. Esto significa permanecer en la misma posición. No puedes usar reacciones hasta volver al orden de iniciativa. Si intentas un asalto en tu orden de iniciativa, las acciones del turno Retrasar se pierden, tu iniciativa no cambia y tu siguiente turno tiene lugar original en el orden de iniciativa. Cuando Retrasas, cualquier dato persistente u otros efectos negativos que normalmente inicio o al final de tu turno suceden de inmediato cuando utilizas la acción Retrasar. Cualquier efecto beneficioso que califique como dato persistente o que comienza en el final de tu turno también sucede. Al finalizar determina qué otras efectos tardan en activarse. Una vez que has hecho esto, no puedes Retrasar para evitar consecuencias negativas que tendrán lugar en tu turno ni para prolongar efectos benéficos.

SOLTAR



MANIPULAR

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

TUMBARSE



MOVIMIENTO

Te dejas caer al suelo

SENALAR



Rasgos: Auditorio, Mímico, Visual. Una criatura no es detectada por uno o más de sus aliados por ti. Indica a uno o más de tus aliados donde está una criatura a la que crees ver, haciendo gestos en un descrito verbalmente la distancia. Dicha criatura pasa a estar escondida de los aliados en lugar de no detectarse para los aliados que pueden verla y están en una posición en la que podrían potencialmente detectarla. Los aliados no pueden oírte o entenderlo, tienen que tener éxito en una prueba de Percepción contra la CD de Silencio para entender mal y creen que el objetivo está en un lugar diferente.

ZANCADA



MOVIMIENTO

Te mueves hasta tu Velocidad (1)

VOLAR



Rasgos: Movimiento, Rascos, Volar. Tienes Velocidad de vuelo. Te mueves por el aire como máximo a tu velocidad. Moverte hacia arriba (el vértigo) o hacia abajo (el vértigo) sigue las reglas de movimiento a través de la elevación. Puedes desender 10 pies (3 m) por cada 5 pies (1.5 m) de movimiento que gatas. Si buzas, los aliados que sufres dan por caída. Puedes utilizar una acción Volar 0 pies y mantenerte flotando en el mismo final de tu turno: estas en el aire y no has utilizado una acción de Volar en el mismo, caso