


AGARRARSE A UN SALIENTE




RASGOS: Manipular. **DESENCADENANTE:** Caes de un saliente o asidero o pases al lado mientras caes. **REQUISITOS:** Tener Velocidad de vuelo. **EFECTO:** No tienes las manos atadas a la espalda ni estas neutralizado de alguna otra forma. Cuando caes de un asidero o pases al lado mientras caes, puedes intentar agarrarte para, potencialmente, detener tu caída, tener éxito, o bien en una prueba de Acrobacias, o bien en una salvación de Reflejos (tu eliges), por un CD de Trepar. Si consigues agarrarte al saliente, después puedes Trepar usando Aletismo.

ALZAR UN ESCUDO



RASGOS: Defender. **REQUISITOS:** Estas empujando un escudo. Colocas el escudo para que te proteja. Cuando has obtenido el bonificador por circunstancia indicado a la CA. Tu escudo permanece aladoo hasta el siguiente turno.

AVERIGUAR INTENCIONES



CONFIDENTIALSECRET

SECRETO Tratas de determinar si el comportamiento de una criatura es anormal. Elige una criatura y evalúa su comportamiento. Si presentas síntomas de nerviosismo y otros indicadores de que podría estar tratando de escapar, elige una prueba secreta de Percepción en tu nombre y compara el resultado con la CD de Engaño. Si el resultado es igual o superior a la CD, la criatura está tratando de escapar. Si el resultado es inferior a la CD, la criatura no está tratando de escapar. Si la criatura está tratando de escapar, elige una prueba secreta de Percepción en tu nombre y compara el resultado con la CD de Engaño. Si el resultado es igual o superior a la CD, la criatura está tratando de escapar. Si el resultado es inferior a la CD, la criatura no está tratando de escapar. Si la criatura está tratando de escapar, elige una prueba secreta de Percepción en tu nombre y compara el resultado con la CD de Engaño. Si el resultado es igual o superior a la CD, la criatura está tratando de escapar. Si el resultado es inferior a la CD, la criatura no está tratando de escapar.


BUSCAR



CONFIDENTIALSECRET


SECRETO Puedes examinar un área en busca de signos de criaturas o de objetos, posiblemente incluyendo puertas secretas. Elige el área a examinar. El D3 determina que área puedes examinar con una acción de buscar; así siempre de D3 a cualquier dimensión. El D3 podría imponer un penalizador a tu velocidad o ajustar el número de acciones requeridas para examinar una particularmente atada. El D3 hace una sola prueba secreta de Percepción en tu nombre y compara el resultado con la CD de Engaño. Si el resultado es igual o superior a la CD, la criatura está tratando de escapar. Si el resultado es inferior a la CD, la criatura no está tratando de escapar. Si la criatura está tratando de escapar, elige una prueba secreta de Percepción en tu nombre y compara el resultado con la CD de Engaño. Si el resultado es igual o superior a la CD, la criatura está tratando de escapar. Si el resultado es inferior a la CD, la criatura no está tratando de escapar.

DESVIAR LA MIRADA




RASGOS: Defender. **REQUISITOS:** Tienes Velocidad de vuelo. **EFECTO:** Desvías la mirada de un peligro, como por ejemplo los ojos de una medusa. Obtienes un bonificador por circunstancia a las salvaciones contra las aptitudes visuales que requieren que mires a una criatura. Tu mirada permanece desviada hasta el siguiente turno.

DETENER UNA CAÍDA



RASGOS: Defender. **REQUISITOS:** Tener Velocidad de vuelo. **EFECTO:** Puedes elegir entre hacer una prueba de Acrobacias o una salvación de Reflejos para hacer que tu caída sea más lenta. La CD suele ser mayor debido a turbulencias en el aire u otras circunstancias.

DISIPAR




RASGOS: Concentrar. **EFECTO:** Acabas con un efecto que indica que puedes Disiparlo. Disipar acaba con el efecto si no se indica lo contrario.

EXCAVAR



RASGOS: Movimiento. **REQUISITOS:** Tienes Velocidad de excavar. Te abres camino excavando a través de tierra, arena o un material suelto similar, a un ritmo máximo igual a tu Velocidad de excavar. Puedes excavar a través de roca o de otras sustancias más densas que la tierra si no dispones de una herramienta que permita.

GATEAR



CONFIDENTIAL

REQUISITOS: Estas tumbado y tu Velocidad es de por lo menos 10 pies (3 m). **EFECTO:** Te mueves 5 pies (1.5 m) gateando y continuas tumbado.

GOLPE

REQUISITO

Atacas con un arma que empuñas o con un ataque sin armas, designando como objetivo a una criatura, objeto o terreno (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 estés utilizando, y compara el resultado con el valor de la CD de la criatura u objetivo para determinar el efecto.

EJEMPLO: Haz una tirada de d20 según el arma o el ataque sin armas, añadiendo el bonificador al ataque (si lo hay) para los dados (si lo hay) y el modificador al ataque (si lo hay) para el arma o ataque sin armas, y compara el resultado con el valor de la CD de la criatura u objetivo para determinar el efecto.

HUIR

REQUISITO

Tratas de huir de haber sido agarrado, inmovilizado o neutralizado. Elige una criatura, objeto, efecto de conjuro o terreno (cuerpo a cuerpo) o dentro del rango de distancia (para un ataque a distancia). Haz una prueba utilizando el modificador al ataque para el arma o ataque sin armas que estés utilizando, y compara el resultado con el valor de la CD de la criatura u objetivo para determinar el efecto. Si lo prefieres, en lugar de utilizar tu modificador al ataque puedes hacer una prueba de Acrobacia (pero la acción sigue teniendo el rasgo ataque).

EJEMPLO: Quedas libre y eliminas los estados agarrado, inmovilizado y restringido impuestos por el objetivo elegido. A continuación, puedes dar una acción de movimiento.

REQUISITO: Si estás agarrado, inmovilizado o restringido, debes estar en un espacio adyacente al objetivo elegido.

EJEMPLO: No te liberas y no puedes volver a intentar huir hasta tu siguiente turno.

INTERACTUAR

REQUISITO

Utilizas tu mano o tus manos para manipular un objeto o el terreno. Puedes hacerte con un objeto, almacenarlo, desarmarlo, intercambiarlo por otro objeto sostenido, abrir una puerta o un contenedor, etc. En raras ocasiones, podrías tener que hacer una prueba de habilidad para determinar si una acción de Interactuar tiene éxito.

MANTENER

RASGO: Concomitante. Elige uno de los efectos que indica una duración mantenida o que indica un beneficio especial cuando la mayoría de los efectos proceden de conjuros o de activaciones de objetos mágicos. Si el efecto tiene una duración mantenida, prolonga hasta el final de tu siguiente turno (mantener más de una vez en el mismo turno no prolonga la duración a tu siguiente turno). Si una entidad puede ser mantenida pero no indica cuánto tiempo, puede ser mantenida hasta 10 minutos. Un efecto podría indicar una duración adicional que tiene lugar cuando lo mantienes, y esto puede incluso aparecer en efectos que no tienen una duración mantenida. Si una entidad puede ser mantenida, la acción de Mantener prolonga la duración así como el efecto especial. Si la acción de Mantener es perturbada, la entidad se acaba.

MONTAR

RASGO: Movimiento. **REQUISITO:** Estás adyacente a una criatura por lo menos un tamaño mayor que el tuyo. Te mueves hasta la criatura y la montas. Si ya estás montado en una criatura, puedes utilizar esta acción para desmontar, abandonando la montura en un espacio adyacente.

PASO

REQUISITO

REQUISITO: 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, el Paso no desencadena reacciones (del tipo Golpe reactivo) que pueden ser desencadenadas por acciones de 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

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

Te arrias contra una pared o te apañas tras un obstáculo para sacar partido de la cobertura. Si tienes un bonificador al ataque o una reducción de daño, lo que te proporciona un bonificador +4 por circunstancia a la CA, a las Reflejos contra los efectos de área, y a las pruebas de Sigilo para Esconderse. Muevete furtivamente o evita alguna otra forma. De lo contrario, obtienes los beneficios de la cobertura normal (en su lugar, un bonificador circunstancial). Esto dura hasta que te vas de tu espacio actual, uses una acción de ataque, quedes inconsciente o este efecto como una acción gratuita.

PONERSE DE PIE

REQUISITO

Te pones de pie estando tumbado.

PREPARAR

REQUISITO

Te preparas para utilizar una acción que tendrá lugar fuera de tu turno. Elige una acción individual o acción de grupo que puedas utilizar y designa un desencadenante. A continuación se acaba tu turno. Si el desencadenante designa el 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 tengas desencadenante. Si tienes un penalizador por tu acción preparada es una acción de ataque, tu ataque preparado sufrirá el penalizador por ataque múltiple en el momento en el que utilizaste Preparar. Esta es una de las pocas veces en las que se aplica el penalizador múltiple cuando no es tu turno.

PRESTAR AYUDA



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

REQUISITOS: El aliado esta 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 ella general utilizando una acción durante tu turno. Tienes que explicar al DJ exactamente como lo haces, y el DJ Prestar ayuda a tu aliado. Cuando utilizas tu reacción Prestar ayuda, haz una prueba de habilidad o tirada de dado por el DJ. La CD típica es 10, pero el DJ podría ajustarla para tareas particularmente difíciles o para añadir cualquier rasgo relevante a tu acción preparatoria o a tu acción de Prestar ayuda dependiendo de la permitirme hacer pruebas de Prestar ayuda diferentes a las pruebas de habilidad y a las tiradas de ataque

EJEMPLOS: Concedes a tu aliado un bonificador +2 por circunstancia a la prueba de habilidad. Si tienes el rasgo asertivo en la prueba que haces, el bonificador es +3

El rasgo asertivo a la prueba de habilidad, el aser +1 por circunstancia a la prueba de habilidad

FAULO CRITICO: Tu aliado sufre un penalizador -1 por circunstancia a la prueba de habilidad

RETRASAR



DESENCADENANTE: Empiezas tu turno

Esperas el momento preciso para actuar. El resto de tu turno aun no tiene lugar. En su lugar, se te retira del orden de juego al mismo como acción gratuita desencadenada por el final del turno de cualquier otro cratura. Este cambio se aplica a la nueva posición. No puedes usar reacciones hasta volver al orden de iniciativa. Si retrasas un asalto este orden de iniciativa las acciones del turno retrasado se pierden, tu iniciativa no cambia y tu siguiente turno tiene lugar en el orden de iniciativa. Cuando retrasas, cualquier dano persistente u otros efectos negativos que no terminan al inicio o al final de tu turno suceden de inmediato cuando utilizas la acción Retrasar. Cualquier efecto beneficioso que tengas en cualquier momento de tu turno tambien acaba. El DJ podría determinar que otros efectos tambien se acaban cuando no puedes Retrasar para evitar consecuencias negativas que tendrían lugar en tu turno si para prolongar efectos beneficiosos en tu turno

SENALAR



RANGOS: Auditivo, Manipular, Visual **REQUISITOS:** Una cratura no ha sido detectada por uno o mas de tus aliados por ti. Indicas a uno o mas de tus aliados donde esta una cratura a la que puedes ver, haciendo gestos en voz describiendo verbalmente la distancia. Dicha cratura pasa a estar escondida de tus aliados, en lugar de no funcionar para los aliados que pueden verte y estan en una posición en la que podrían potencialmente detectar aliados no pueden darte o entenderte, tienen que tener éxito en una prueba de Percepción contra la CD de 10, te entienden mal y creen que el objetivo esta en un lugar diferente

SOLTAR



MANIPULAR

Sueltas algo que sostienes en una o ambas manos. Esto podría significar que dejas caer un objeto, que arma pero continues empujándola con la otra, dejas ir una cuerda de la que cuelga un candilábreo o 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

VOLAR



RANGOS: Movimiento **REQUISITOS:** Tienes Velocidad de vuelo Te mueves por el aire como máximo a tu vuelo. Moverse hacia arriba (en vertical o en diagonal) utiliza las reglas de movimiento a través de. Puedes descender 10 pies (3 m) por cada 5 pies (1.5 m) de movimiento que gastas. Si bajas volando sufres dano por caída. Puedes utilizar una acción para 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, caes

ZANCADA



MOVIMIENTO

Te mueves hasta tu Velocidad)