

## AGARRARSE A UN SALIENTE

### MANIPULAR

**DESENCADENANTE:** Caes de un saliente o asidero o pasas al lado mientras caes

**REQUISITOS:** No tienes las manos atadas a la espalda ni estas neutralizado de alguna otra forma

Cuando caes de un saliente u otro asidero o pasas al lado mientras caes, puedes intentar agarrarte para, potencialmente, detener tu caída. Tienes que tener éxito, o bien en una prueba de Acrobacias, o bien en una salvación de Reflejos (tu eliges), por lo general con la CD de Preparar. Si consigues agarrarte al saliente, después puedes Preparar usando Atletismo

## ALZAR UN ESCUDO

**REQUISITOS:** Estas embrazando un escudo

Colocas el escudo para que te proteja. Cuando has Alzado un escudo, obtienes el bonificador por circunstancia indicado a la CA. Tu escudo permanece alzado hasta el inicio de tu siguiente turno

## DESVIAR LA MIRADA

Desvias la mirada de un peligro, como por ejemplo los ojos de una medusa. Obtienes un bonificador +2 por circunstancia a las salvaciones contra las aptitudes visuales que requieren que mires a una criatura u objeto, como por ejemplo la mirada petrificante de una medusa. Tu mirada permanece desviada hasta el inicio de tu siguiente turno

## DETENER UNA CAÍDA

**DESENCADENANTE:** Te caes

**REQUISITOS:** Tener Velocidad de vuelo

Puedes elegir entre hacer una prueba de Acrobacias y una salvación de Reflejos para hacer que tu caída sea mas lenta. La CD suele ser 15, pero podría ser mayor debido a turbulencias en el aire u otras circunstancias

## DISIPAR

### CONCENTRAR

Acabas con un efecto que indica que puedes Disiparlo. Disipar acaba con el efecto completo si no se indica lo contrario

## EXCAVAR

### MOVIMIENTO

**REQUISITOS:** Tienes Velocidad de excavar

Te abres camino excavando a traves de tierra, arena o un material suelto similar, a un ritmo máximo igual a tu Velocidad de excavar. No puedes excavar a traves de roca o de otras sustancias mas densas que la tierra si no dispones de una aptitud que te lo permite

## MANTENER

### CONCENTRAR

Elige uno de tus efectos con una duracion mantenida o que indica un beneficio especial cuando lo Mantienes. La mayoría de dichos efectos proceden de conjuros o de activaciones de objetos mágicos. Si el efecto tiene una duracion mantenida, se prolonga hasta el final de tu siguiente turno (mantener mas de una vez en el mismo turno no prolonga la duracion a turnos subsiguientes). Si una aptitud puede ser mantenida pero no indica cuanto tiempo, puede serlo hasta 10 minutos. Un efecto podría indicar un beneficio adicional que tiene lugar cuando lo Mantienes, y esto puede incluso aparecer en efectos que no tienen una duracion mantenida. Si el efecto tiene a la vez un beneficio especial y una duracion mantenida, tu acción de Mantener prolonga la duracion asi como el hecho de disponer del beneficio especial. Si tu acción de Mantener es perturbada, la aptitud se acaba

## MONTAR

### MOVIMIENTO

**REQUISITOS:** Estas adyacente a una criatura por lo menos un tamaño mayor que tu, que esta dispuesta a dejarse montar

Te mueves hasta la criatura y la montas. Si ya estas montado, en su lugar puedes utilizar esta acción para desmontar, abandonando la montura en un espacio adyacente a la misma

## SENALAR

### AUDITIVO MANIPULAR VISUAL

**REQUISITOS:** Una criatura no ha sido detectada por uno o mas de tus aliados, pero si por ti

Indicas a uno o mas de tus aliados donde esta una criatura a la que puedes ver, haciendo gestos en una dirección y describiendo verbalmente la distancia. Dicha criatura pasa a estar escondida de tus aliados, en lugar de no detectada. Esto solo funciona para los aliados que pueden verte y estan en una posición en la que podrian potencialmente detectar al objetivo. Si tus aliados no pueden oírte o entenderte, tienen que tener éxito en una prueba de Percepción contra la CD de Sigilo de la criatura o te entienden mal y creen que el objetivo esta en un lugar diferente

## VOLAR



### MOVIMIENTO

**REQUISITOS:** Tienes Velocidad de vuelo

Te mueves por el aire como máximo a tu Velocidad de vuelo. Moverse hacia arriba (en vertical o en diagonal) utiliza las reglas de movimiento a través de terreno difícil. Puedes descender 10 pies (3 m) por cada 5 pies (1,5 m) de movimiento que gastas. Si bajas volando hasta el suelo, no sufres dano por caída. Puedes utilizar una acción para Volar 0 pies y mantenerte flotando en el mismo sitio. Si al final de tu turno estas en el aire y no has utilizado una acción de Volar en el mismo, caes