#### ACCIONES

	Una acción 🔷	Acción gratuita
*	Dos acciones 2	Reacción
*>>>	Tres acciones	Solo entrenado
?	Variable	Puntos de Golpe
***	Puntos de Foco	
	RASGOS	
1	Ataque	Manipular
<b>©</b> =	Auditivo	Mental
<b>Q</b>	Concentración	Movimiento
+	Curar	Tiempo libre
<b>~</b>	Emoción 💘	Tirada oculta
-		

# ACCIONES DE TIEMPO LIBRE 🛞

Lingüístico

Acción	Rasgos	Descripción	
Descanso largo	+	Descansas todo el día y la noche, recuperas <b>€</b> <i>Con</i> × nivel × 2	
Elaborar	₽.₩	Creas objetos a partir de materias primas 242	
Falsificar	Ø	Creas un documento falso	
Obtener ingresos	<b>Q</b>	Ganas dinero ejerciendo un oficio 237	
Subsistir		Encuentras comida y refugio <sub>240</sub>	
Tratar enfermedad	2.4	Medicina vs CD enfermedad, +2 TS (+4 si crítico) del enfermo 248	

# ACCIONES BÁSICAS

Alzar Escudo Golpear  Alzar Escudo Golpear  Alzar Escudo Golpear  Alzar Escudo Golpear  Acanzas un conjuro que tengas preparado o esté en tu repertorio.  Paso Te mueves 5' sin provocar reacciones.  Zancada  Activar objeto  Activar objeto Activar objeto Disipar Activar objeto Activar objeto Obisipar Andar objeto Obisipar Activar objeto Activar	Acción	Rasgos	Coste	Descripción
Realizas un ataque.  Lanzar Conjuro  Realizas un conjuro que tengas preparado o esté en tu repertorio.  Te mueves 5' sin provocar reacciones.  Zancada  Te mueves hasta tu velocidad.  INFRECUENTES  Activar objeto  Activar objeto  Activar objeto  Disipar  Activar objeto  Activar objeto, abrir una puerta, sacar un objeto mágico.  Interactuar  Coger un objeto, abrir una puerta, sacar un objeto de la mochila y similares.  Mantener conjuro  Montar  Montar  Montas o desmontas de una criatura que se deje ser montada. 272  Ponerse a cubierto  Obtienes cobertura (+2 CA, TS Reflejos y Esconderse). Si ya tienes, el bono pasa a +4. 470  Preparar  Te preparas para realizar o o fuera de tu turno como cuando suceda algo. 271  Prestar Ayuda  Al principio de tu turno, decides retrasar tu turno para hacerlo más tarde. 671  Sueltas algo que sostienes sin provocar reacciones. 871  SITUACIONALES  Averiguar intenciones  SUBUSCAR  Averiguar intenciones  Desviar la mirada  Desviar la mirada  Desviar la mirada  Desviar la mirada para evitar una caída 470  Desviar la mirada  Desviar la mirada para evitar efectos visuales dañinos (+2 a TS contra el efecto) 472  Gatear  Te mueves 5' pies gateando y continúas tumbado 270  Te mueves 5' pies gateando y continúas tumbado 270  Te mueves contra de desarmado, Atletismo o Acrobacias contra CD Atletismo 470  Ponerse en pie  Te pones de pie estando tumbado.  Saltas 10' (+5' si velocidad de 50'), o 5' pies verticalmente y 5' horizontalmente 471  Especiales  Ataque desarmado, Atletismo o Acrobacias contra CD Atletismo 472  Tumbarse  Ataque desarmado, Atletismo o descrobacias contra CD Atletismo 472  Tumbarse  Lanzas un conjuro que tengas preparado esté en turo concide a distancia, puedes hacer un Colpear 472				COMUNES
Lanzar Conjuro  Paso  Te mueves 5' sin provocar reacciones.  Zancada  Activar objeto  Activar objeto  Disipar  Activar objeto  Coger un objeto, abrir una puerta, sacar un objeto de la mochila y similares.  Mantener conjuro  Aduración del conjuro continúa hasta el inicio de tu siguiente turno 204  Montar  Montar  Montar  Montar  Montas o desmontas de una criatura que se deje ser montada. 472  Ponerse a cubierto  Ponerse a cubierto  Preparar  Activar objeto  Al principio de tu turno como unando suceda algo. 201  Retrasar  Al principio de tu turno, decides retrasar tu turno para hacerlo más tarde. 471  Sueltas algo que sostienes sin provocar reacciones. 471  Averiguar intenciones  Averiguar intenciones  Averiguar intenciones  Determinas si el comportamiento de una criatura es anormal o si te está mintiendo 469  Buscar  Determinas si el comportamiento de una criatura es anormal o si te está mintiendo 469  Buscar  Determinas si el comportamiento de una criatura es anormal o si te está mintiendo 469  Buscar  Desviar la mirada  Desviar la mirada para evitar efectos visuales dañinos (+2 a TS contra el efecto) 472  Gatear  Te mueves 5' pies gateando y continás tumbado aro  Araque desarmado, Afletismo o Acrobacias contra CD Atletismo 470  Tumbarse  Ataque desarmado, Afletismo o Acrobacias contra CD Atletismo 470  Tumbarse  Ataque desarmado, Afletismo o Acrobacias contra CD Atletismo 472  Tumbarse  Ataque desarmado, afletismo o Acrobacias contra CD Atletismo 472  Tumbarse  Ataque oportunidad  Una criatura a tu alcance usa objeto solo, o ataque a distancia, puedes hacer un Golpear 472	Alzar Escudo		•	Sumas la CA del escudo a tu CA hasta tu siguiente turno.
Paso Paso Paso Paso Paso Paso Paso Paso	Golpear		•	Realizas un ataque.
Tamedad  Te mueves hasta tu velocidad.  INFRECUENTES  Activas objeto  Activas el efecto de un objeto.  Disipar  Coger un objeto, abrir una puerta, sacar un objeto de la mochila y similares.  Mantener conjuro  Montar  Mont	Lanzar Conjuro	3	3	Lanzas un conjuro que tengas preparado o esté en tu repertorio.
Activar objeto Activar objeto Activar objeto Disipar Premina el efecto de un objeto. Disipar D	Paso	-	•	Te mueves 5' sin provocar reacciones.
Activar objeto  Activar objeto  Disipar  Coger un objeto, abrir una puerta, sacar un objeto de la mochila y similares.  Mantener conjuro  Montar  Mont	Zancada	-	•	Te mueves hasta tu velocidad.
Disipar    Coger un objeto, abrir una puerta, sacar un objeto de la mochila y similares.   Mantener conjuro   Coger un objeto, abrir una puerta, sacar un objeto de la mochila y similares.   Mantener conjuro   Montar   Montas o desmontas de una criatura que se deje ser montada. 472   Ponerse a cubierto   Obtienes cobertura (+2 CA, TS Reflejos y Esconderse). Si ya tienes, el bono pasa a +4. 470   Preparar   Preparas   Te preparas para realizar ↑ o ↑ Internas para realizar ↑ o ↑ Internas a que se deje ser montada. 472   Preparar   Prestar Ayuda   Prestar			<u> </u>	INFRECUENTES
Interactuar  Mantener conjuro  Montar	Activar objeto		•>	Activas el efecto de un objeto.
Mantener conjuro  Montar  Montas o desmontas de una criatura que se deje ser montada. 472  Ponerse a cubierto  Obtienes cobertura (+2 CA, TS Reflejos y Esconderse). Si ya tienes, el bono pasa a +4. 470  Preparar  Te preparas para realizar o o fuera de tu turno como cuando suceda algo. 471  Prestar Ayuda  CD 20 para dar +1 a otro. Con crítico: +2 si entrenado o experto, +3 maestro, +4 legendario. 471  Retrasar  Al principio de tu turno, decides retrasar tu turno para hacerlo más tarde. 471  Soltar  Sueltas algo que sostienes sin provocar reacciones. 471  Sueriguar intenciones  Averiguar intenciones  Determinas si el comportamiento de una criatura e a anormal o si te está mintiendo 469  Buscar  Desviar la mirada  Desviar la mirada para evitar efectos visuales dañinos (+2 a TS contra el efecto) 472  Gatear  Te mevees 5' pies gateando y continúas tumbado 470  Ponerse en pie  Te mueves 5' pies gateando y continúato un curtalizado.  Ataque desarmado, Atletismo o Acrobacias contra CD Atletismo 470  Ponerse en pie  Saltas 10' (+5' si velocidad de 30'), o 3' pies verticalmente y 5' horizontalmente 471  Señalar  Revelas la posición de una criatura no detectada por tus compañeros 472  Tumbarse  Lina criatura a tu alcance usa o no ataque a distancia, puedes hacer un Golpear 472  Lina criatura a tu alcance usa o no ataque a distancia, puedes hacer un Golpear 472	Disipar	<b>@</b>	•	Termina el efecto mágico de un conjuro u objeto mágico.
Montar	Interactuar	4	•	Coger un objeto, abrir una puerta, sacar un objeto de la mochila y similares.
Ponerse a cubierto  Preparar  Te preparas para realizar → o ◆ fuera de tu turno como → cuando suceda algo. 471  Prestar Ayuda  CD 20 para dar +1 a otro. Con crítico: +2 si entrenado o experto, +3 maestro, +4 legendario. 471  Retrasar  Al principio de tu turno, decides retrasar tu turno para hacerlo más tarde. 471  Soltar  Soltar  Juntentas agarrarte a algo para evitar una caída 470  Averiguar intenciones  Buscar  Examinas un área en busca de signos de criaturas u objetos usando Percepción 470  Desviar la mirada  Desviar la mirada  Desviar la mirada  Te mueves 5º pies gateando y continúas tumbado 470  Huir  Intentas eliminar agarrado, inmovilizado o neutralizado.  Ataque desarmado, Atletismo o Acrobacias contra CD Atletismo 470  Ponerse en pie  Te pones de pie estando tumbado.  Saltas 10' (+5' si velocidad de 30'), o 3' pies verticalmente y 5' horizontalmente 471  Señalar  Revelas la posición de una criatura no detectada por tus compañeros 472  Tumbarse  Una criatura a tu alcance usa ↓ o ↓ o ataque a distancia, puedes hacer un Golpear 472  Una criatura a tu alcance usa ↓ o ↓ o ataque a distancia, puedes hacer un Golpear 472	Mantener conjuro	<b>©</b>	•	La duración del conjuro continúa hasta el inicio de tu siguiente turno 304
Preparar Preparar Preparas para realizar of the futurno como cuando suceda algo. 471  Prestar Ayuda	Montar	11	•	Montas o desmontas de una criatura que se deje ser montada. 472
Prestar Ayuda  CD 20 para dar +1 a otro. Con crítico: +2 si entrenado o experto, +3 maestro, +4 legendario. 471  Retrasar  Al principio de tu turno, decides retrasar tu turno para hacerlo más tarde.471  Sueltas algo que sostienes sin provocar reacciones. 471  SITUACIONALES  Agarrar saliente  Averiguar intenciones  Determinas si el comportamiento de una criatura es anormal o si te está mintiendo 469  Buscar  Examinas un área en busca de signos de criaturas u objetos usando Percepción 470  Desviar la mirada  Desviar la mirada para evitar efectos visuales dañinos (+2 a TS contra el efecto) 472  Gatear  Te mueves 5' pies gateando y continúas tumbado 470  Huir  Intentas eliminar agarrado, inmovilizado o neutralizado. Ataque desarmado, Atletismo o Acrobacias contra CD Atletismo 470  Ponerse en pie  Te pones de pie estando tumbado.  Saltar  Saltas 10' (+5' si velocidad de 30'), o 3' pies verticalmente y 5' horizontalmente 471  Señalar  Revelas la posición de una criatura no detectada por tus compañeros 472  Tumbarse  Te dejas caer al suelo 471  ESPECIALES  Ataque oportunidad  Una criatura a tu alcance usa otro, o ataque a distancia, puedes hacer un Golpear 472	Ponerse a cubierto		•	Obtienes cobertura (+2 CA, TS Reflejos y Esconderse). Si ya tienes, el bono pasa a +4. 470
Retrasar  Soltar  Sueltas algo que sostienes sin provocar reacciones. 471  Sueltas algo que sostienes sin provocar reacciones. 471  Situacionales  Agarrar saliente  Averiguar intenciones  Determinas si el comportamiento de una criatura es anormal o si te está mintiendo 469  Buscar  Examinas un área en busca de signos de criaturas u objetos usando Percepción 470  Desviar la mirada  Desviar la mirada para evitar efectos visuales dañinos (+2 a TS contra el efecto) 472  Gatear  Te mueves 5' pies gateando y continúas tumbado 470  Huir  Intentas eliminar agarrado, inmovilizado o neutralizado.  Ataque desarmado, Atletismo o Acrobacias contra CD Atletismo 470  Ponerse en pie  Te pones de pie estando tumbado.  Saltar  Saltas 10' (+5' si velocidad de 30'), o 3' pies verticalmente y 5' horizontalmente 471  Señalar  Revelas la posición de una criatura no detectada por tus compañeros 472  Tumbarse  Te dejas caer al suelo 471  ESPECIALES  Ataque oportunidad  Una criatura a tu alcance usa one de cidada a do one de distancia, puedes hacer un Golpear 472	Preparar		***	Te preparas para realizar 💠 o 较 fuera de tu turno como ⊋ cuando suceda algo. 471
Sultar Silvaciones. 471  Silvacionales  Agarrar saliente  Agarrar saliente  Averiguar intenciones  Buscar  Determinas si el comportamiento de una criatura es anormal o si te está mintiendo 469  Buscar  Examinas un área en busca de signos de criaturas u objetos usando Percepción 470  Desviar la mirada  Desviar la mirada para evitar efectos visuales dañinos (+2 a TS contra el efecto) 472  Gatear  Te mueves 5' pies gateando y continúas tumbado 470  Huir  Intentas eliminar agarrado, inmovilizado o neutralizado. Ataque desarmado, Atletismo o Acrobacias contra CD Atletismo 470  Ponerse en pie  Te pones de pie estando tumbado.  Saltar  Saltas 10' (+5' si velocidad de 30'), o 3' pies verticalmente y 5' horizontalmente 471  Señalar  Te dejas caer al suelo 471  ESPECIALES  Ataque oportunidad  Una criatura a tu alcance usa o o o, o ataque a distancia, puedes hacer un Golpear 472	Prestar Ayuda		<b>♦</b> + <b>②</b>	CD 20 para dar +1 a otro. Con crítico: +2 si <i>entrenado</i> o <i>experto</i> , +3 <i>maestro</i> , +4 <i>legendario</i> . <sub>471</sub>
Agarrar saliente Agarrar saliente Averiguar intenciones Buscar Determinas si el comportamiento de una criatura es anormal o si te está mintiendo 469 Buscar Desviar la mirada Desviar la mirada Desviar la mirada para evitar efectos visuales dañinos (+2 a TS contra el efecto) 472 Gatear Te mueves 5' pies gateando y continúas tumbado 470 Huir Intentas eliminar agarrado, inmovilizado o neutralizado. Ataque desarmado, Atletismo o Acrobacias contra CD Atletismo 470 Ponerse en pie Te pones de pie estando tumbado. Saltar Saltas 10' (+5' si velocidad de 30'), o 3' pies verticalmente y 5' horizontalmente 471 Señalar Revelas la posición de una criatura no detectada por tus compañeros 472 Tumbarse Te dejas caer al suelo 471  ESPECIALES  Ataque oportunidad Una criatura a tu alcance usa o neaque a distancia, puedes hacer un Golpear 472	Retrasar		<b>♦</b> >	Al principio de tu turno, decides retrasar tu turno para hacerlo más tarde. 471
Agarrar saliente  Averiguar intenciones  Determinas si el comportamiento de una criatura es anormal o si te está mintiendo 469  Buscar  Examinas un área en busca de signos de criaturas u objetos usando Percepción 470  Desviar la mirada  Desviar la mirada para evitar efectos visuales dañinos (+2 a TS contra el efecto) 472  Gatear  Te mueves 5' pies gateando y continúas tumbado 470  Huir  Intentas eliminar agarrado, inmovilizado o neutralizado. Ataque desarmado, Atletismo o Acrobacias contra CD Atletismo 470  Ponerse en pie  Te pones de pie estando tumbado.  Saltar  Saltas 10' (+5' si velocidad de 30'), o 3' pies verticalmente y 5' horizontalmente 471  Señalar  Revelas la posición de una criatura no detectada por tus compañeros 472  Tumbarse  Te dejas caer al suelo 471  ESPECIALES  Ataque oportunidad  Una criatura a tu alcance usa o o o, o ataque a distancia, puedes hacer un Golpear 472	Soltar	4	<b>♦</b> >	Sueltas algo que sostienes sin provocar reacciones. 471
Averiguar intenciones  Buscar  Examinas un área en busca de signos de criaturas u objetos usando Percepción 470  Desviar la mirada  Desviar la mirada para evitar efectos visuales dañinos (+2 a TS contra el efecto) 472  Gatear  Te mueves 5' pies gateando y continúas tumbado 470  Huir  Intentas eliminar agarrado, inmovilizado o neutralizado. Ataque desarmado, Atletismo o Acrobacias contra CD Atletismo 470  Ponerse en pie  Te pones de pie estando tumbado.  Saltar  Saltas 10' (+5' si velocidad de 30'), o 3' pies verticalmente y 5' horizontalmente 471  Señalar  Revelas la posición de una criatura no detectada por tus compañeros 472  Tumbarse  Te dejas caer al suelo 471  ESPECIALES  Ataque oportunidad  Una criatura a tu alcance usa o o o ataque a distancia, puedes hacer un Golpear 472				SITUACIONALES
Buscar  Desviar la mirada  Desviar la mirada para evitar efectos visuales dañinos (+2 a TS contra el efecto) 472  Gatear  Te mueves 5' pies gateando y continúas tumbado 470  Huir  Intentas eliminar agarrado, inmovilizado o neutralizado. Ataque desarmado, Atletismo o Acrobacias contra CD Atletismo 470  Ponerse en pie  Te pones de pie estando tumbado.  Saltar  Saltas 10' (+5' si velocidad de 30'), o 3' pies verticalmente y 5' horizontalmente 471  Señalar  Revelas la posición de una criatura no detectada por tus compañeros 472  Tumbarse  Te dejas caer al suelo 471  ESPECIALES  Ataque oportunidad  Una criatura a tu alcance usa o o o o ataque a distancia, puedes hacer un Golpear 472	Agarrar saliente	4		Intentas agarrarte a algo para evitar una caída 470
Desviar la mirada  Desviar la mirada para evitar efectos visuales dañinos (+2 a TS contra el efecto) 472  Gatear  Te mueves 5' pies gateando y continúas tumbado 470  Huir  Intentas eliminar agarrado, inmovilizado o neutralizado. Ataque desarmado, Atletismo o Acrobacias contra CD Atletismo 470  Ponerse en pie  Te pones de pie estando tumbado.  Saltar  Saltas 10' (+5' si velocidad de 30'), o 3' pies verticalmente y 5' horizontalmente 471  Señalar  Revelas la posición de una criatura no detectada por tus compañeros 472  Tumbarse  Te dejas caer al suelo 471  ESPECIALES  Ataque oportunidad  Una criatura a tu alcance usa one one of the contraction of the co	Averiguar intenciones	<b>@</b>	•	Determinas si el comportamiento de una criatura es anormal o si te está mintiendo $_{469}$
Gatear  Te mueves 5' pies gateando y continúas tumbado 470  Huir  Intentas eliminar agarrado, inmovilizado o neutralizado. Ataque desarmado, Atletismo o Acrobacias contra CD Atletismo 470  Ponerse en pie  Te pones de pie estando tumbado.  Saltar  Saltas 10' (+5' si velocidad de 30'), o 3' pies verticalmente y 5' horizontalmente 471  Señalar  Revelas la posición de una criatura no detectada por tus compañeros 472  Tumbarse  Te dejas caer al suelo 471  ESPECIALES  Ataque oportunidad  Una criatura a tu alcance usa one one one of the one of the compañeros 472  Una criatura a tu alcance usa one of the compañeros 472  Una criatura a tu alcance usa one of the compañeros 472  Una criatura a tu alcance usa one of the compañeros 472	Buscar	<b>Ø</b>		Examinas un área en busca de signos de criaturas u objetos usando <i>Percepción</i> 470
Huir  Intentas eliminar agarrado, inmovilizado o neutralizado.  Ataque desarmado, Atletismo o Acrobacias contra CD Atletismo 470  Te pones de pie estando tumbado.  Saltar  Saltar  Saltar Oliminar agarrado, inmovilizado o neutralizado.  Ataque desarmado, Atletismo o Acrobacias contra CD Atletismo 470  Saltar Oliminar agarrado, inmovilizado o neutralizado.  Ataque desarmado, Atletismo o Acrobacias contra CD Atletismo 470  Saltar Oliminar agarrado, inmovilizado o neutralizado.  Ataque desarmado, atletismo o Acrobacias contra CD Atletismo 470  Saltar Oliminar agarrado, inmovilizado o neutralizado.  Saltar Oliminar agarrado, inmovilizado o neutralizado o neutralizado.  Saltar Oliminar agarrado, inmovilizado o neutralizado.  Saltar Oliminar agarrado, inmovilizado o neutralizado.  Saltar Oliminar agarrado, inmovilizado o neutralizado.  Saltar Oliminar agarrado inmovilizado o neutralizado.  Saltar Oliminar agarrado inmovilizado o neutralizado.  Saltar Oliminar agarrado inmovi	Desviar la mirada		•	Desviar la mirada para evitar efectos visuales dañinos ( $\pm 2$ a TS contra el efecto) $\pm 472$
Ataque desarmado, Atletismo o Acrobacias contra CD Atletismo 470  Ponerse en pie Te pones de pie estando tumbado.  Saltar Saltas 10' (+5' si velocidad de 30'), o 3' pies verticalmente y 5' horizontalmente 471  Señalar Revelas la posición de una criatura no detectada por tus compañeros 472  Tumbarse Te dejas caer al suelo 471  ESPECIALES  Ataque oportunidad Una criatura a tu alcance usa 40 0 0, o ataque a distancia, puedes hacer un Golpear 472	Gatear		•	Te mueves 5' pies gateando y continúas tumbado 470
Saltar Saltas 10' (+5' si velocidad de 30'), o 3' pies verticalmente y 5' horizontalmente 471  Señalar Revelas la posición de una criatura no detectada por tus compañeros 472  Tumbarse Te dejas caer al suelo 471  ESPECIALES  Ataque oportunidad Una criatura a tu alcance usa one o ataque a distancia, puedes hacer un Golpear 472	Huir		•	
Revelas la posición de una criatura no detectada por tus compañeros 472  Tumbarse  Te dejas caer al suelo 471  ESPECIALES  Ataque oportunidad  Una criatura a tu alcance usa 40 0 10, o ataque a distancia, puedes hacer un Golpear 472	Ponerse en pie	III	•	Te pones de pie estando tumbado.
Tumbarse  Te dejas caer al suelo 471  ESPECIALES  Ataque oportunidad  Una criatura a tu alcance usa 🖞 o 📫, o ataque a distancia, puedes hacer un Golpear 472	Saltar	III	•	Saltas 10' (+5' si velocidad de 30'), o 3' pies verticalmente y 5' horizontalmente 471
ESPECIALES  Ataque oportunidad  Una criatura a tu alcance usa   ou  ou  ou  ou  ou  ou  ou  ou  ou  o	Señalar	₩0:**	•	Revelas la posición de una criatura no detectada por tus compañeros 472
Ataque oportunidad Una criatura a tu alcance usa 🖞 o 📫, o ataque a distancia, puedes hacer un <i>Golpear</i> 472	Tumbarse	III	•	Te dejas caer al suelo 471
Bloquear con escudo Escudo alzado: reduces el daño igual a la dureza del escudo, el restante se aplica a los dos 258	Ataque oportunidad		2	Una criatura a tu alcance usa 🆞 o 📫, o ataque a distancia, puedes hacer un <i>Golpear</i> 472
	Bloquear con escudo		2	Escudo alzado: reduces el daño igual a la dureza del escudo, el restante se aplica a los dos 258

#### ACCIO

Acción

NES DE EXPLOI	RACIÓN Ø 479
Rasgos	Descripción

Habilidad	Acción	Rasgos	Coste	Descripción
Acrobacias	Maniobrar en vuelo	<b>₽</b>	•>	Intentas una maniobra complicada en vuelo 240
	Mantener equilibrio	11	•	Te mueves por una superficie estrecha como terreno difícil 240
	Pasar con piruetas	11	•	Das una Zancada y pasas a través de un enemigo (vs Reflejos) 240
Arcanos	Recordar conocimiento	<b>@</b>	•	Recuerdas información sobre un tema relacionado con Arcanos
Artesanía	Recordar conocimiento	<b>Ø</b>	•	Recuerdas información sobre un tema relacionado con Artesanía
Atletismo	Abrir a la fuerza		•	-2 sin herramienta. <i>Atletismo</i> vs CD <i>Latrocinio</i> cerradura +5 <sub>243</sub>
	Derribar		•	vs Reflejos, derriba al objetivo (+Tumbado) 245
	Desarmar	2.	•	vs <i>Reflejos</i> , +2 siguiente intento, crítico = objeto al suelo 245
	Empujar		•	vs Fortaleza, mueves oponente 5' (10' con crítico) 245
	Nadar	11	•>	5' + 5' cada 20' velocidad (+5' iniciales si crítico) 245
	Presa		•	vs Fortaleza objetivo +Agarrado (+Neutralizado con crítico) 243
	Salto de altura	11	· <b>&gt;&gt;</b>	Zancada (10' min) tirada vs CD 30, +5' (+8' y +10' horizontal si crítico) 244
	Salto de longitud	11	**	Zancada (10' min) tirada vs CD igual a distancia a saltar 244
	Trepar	11	•>	+Desprevenido. Subes 5' cada 20' de velocidad (+5' iniciales si crítico) 243
Diplomacia	Pedir	<b>ૄ</b> €	•	vs CD según petición, le convences de hacer algo 246
Engaño	Crear distracción	<b>@</b>	•	vs CD <i>Percepción</i> , te consideras Oculto para los distraídos 246
	Fintar		•	vs CD <i>Percepción</i> , oponente + <i>Desprevenido</i> siguiente ataque 247
Interpretación	Interpretar	<b>Q</b>	•>	Influye en la actitud de los que te ven/escuchan 247
Intimidación	Desmoralizar	<u> </u>	•	vs CD Voluntad, objetivo +Asustado 1 (2 si crítico) 247
Latrocinio	Escamotear objeto	4	•>	vs CD $Percepci\'on$ testigo, coges un objeto pequeño desatendido $_{248}$
	Inutilizar mecanismo	₽ 🖁	· <b>&gt;&gt;</b>	vs CD del mecanismo, puede requerir varios éxitos 248
	Forzar cerradura	2 4	· <b>&gt;&gt;</b>	vs CD de la cerradura, puede requerir varios éxitos 248
	Robar	4	•	vs CD <i>Percepción</i> de quien tiene el objeto, robas el objeto 248
Medicina	Primeros auxilios	4	•	Estabilizar: vs 15 + <i>Moribundo</i> . Quitar sangrado: vs CD sangrado <sub>249</sub>
	Recordar conocimiento	<b>Ø</b> ❷	•	Recuerdas información sobre un tema relacionado con Medicina
	Tratar veneno	2 4	•>	vs CD del veneno, da bonificador +2 (+4 si crítico) a TS objetivo 249
Naturaleza	Comandar animal	<b>₽?</b>	•	vs CD Voluntad, el animal hace lo que le ordenas $_{250}$
	Recordar conocimiento	Ø	•	Recuerdas información sobre un tema relacionado con Naturaleza
Ocultismo	Recordar conocimiento	<b>Ø</b>	•	Recuerdas información sobre un tema relacionado con Ocultismo
Religión	Recordar conocimiento	<b>Ø</b>	•	Recuerdas información sobre un tema relacionado con Religión
Saber	Recordar conocimiento	<b>Ø</b>	•	Recuerdas información sobre un tema relacionado con un Saber
Sigilo	Esconderse	Ø	•	vs CD <i>Percepción</i> , Observado → Escondido → No Detectado <sub>251</sub>
	Movimiento Furtivo	<b>Ø</b>	•	Te mueves hasta la mitad de tu velocidad y tirada vs CD <i>Percepción</i> 252
	Ocultar Objeto	Ø#	•	vs CD Percepción, ocultas un objeto pequeño 252
Sociedad	Recordar conocimiento	<b>Ø</b>	•	Recuerdas información sobre un tema relacionado con Sociedad

	GENERAL	ES	
Aligerar		x2 durante Con × 10 minutos	Self and
Defender	4	½ +Alzar Escudo	
Descansar	+	+ Con × nivel, conjuros y todos	S 2 2 3 5
Detectar Magia	4	½ 🕩 +Detectar magia	No.
Evitar ser visto	Ø	½ 📫 tirada de Sigilo	
Explorar	4	1/2   +1 Iniciativa	
Investigar	<b>Q</b>	½	SE STATE
Reenfocar	<b>@</b>	+1 ***	
Registrar	<b>Ø</b>	½ <b>  →</b> +Buscar	
Repetir conjuro	4	1/2   mantienes conjuro	
Seguir al experto	<b>@</b> = <b>@</b> ***	Bono: +2 experto +3 maestro +4 legendario	
	HABILID/	AD .	
Aprender conjuro		Añades un conjuro 234	
Cubrir rastro	<b>2</b> •••	Cubres tus huellas 253	
Descifrar escritura	Ø 🖁 🕄	Entiendes el significado de un texto oscuro 235	
Escurrirse	2	Pasas por un espacio muy estrecho 241	
Identificar alquimia	Ø 🔮 👯	Identificas sustancia 243	
Identificar magia	Ø <b>@</b> \$	Descubres la presencia de magia 235	
Imitar	Ø 🖟 👰	Te haces pasar por algo o alguien <sub>246</sub>	
Impresionar	<b>ૄ</b>	vs Voluntad, mejora actitud <sub>245</sub>	
Intimidar	<mark>⊚`</mark> <u>®</u>	Obligas al objetivo a hacer lo que ordenas <sub>248</sub>	
Orientarse	Ø	Sabes dónde estás 253	
Prestar conjuro		Preparas conjuro de otro libro de conjuros	
Rastrear		Sigues un rastro 253	
Reparar	4	Quita Roto a objeto 242	
Reunir información	Ø		
Tratar heridas	<b>₽+</b> ₩	Recupera 249	

## ESTADOS 618

Estado	Descripción
Acelerado	Más acciones cada turno
Agarrado	+Desprevenido +Inmovilizado. CD 5 para acciones con 🤚 o falla
Anonadado	Penalizador a tiradas y CD basadas en <i>Int</i> , <i>Sab</i> y <i>Car</i> . Lanzar conjuro, tirada plana CD 5 + valor
Asustado	Penalizador a todas las tiradas
Aturdido	Pierdes acciones igual a valor
Cegado	Fallas pruebas de ver, -4 a <i>Percepción</i> e inmune a 🍑
Condenado	Reduce límite para morir
Confuso	Atacas de forma aleatoria
Controlado	Otro controla tus acciones
Debilitado	Penalizador a tiradas y CD de <i>Fue</i>
Deslumbrado	Consideras todo Escondido
Desprevenido	- <mark>2</mark> a la <i>CA</i>
Drenado	Penalizador a tiradas y CD de <i>Con</i> . Pierdes valor × nivel en <i>PG</i>
Ensordecido	Fallas pruebas de oír, -2 a <i>Percepción</i> e inmune a 💽 . Para hacer acciones con 💱 tirada plana CD 5 o falla
Fascinado	-2 Percepción y habilidades, no puedes usar 🚇 si no es sobre tu fascinación
Fatigado	-1 CA y TS, no puedes hacer 🕖
Herido	Ganas más Moribundo = valor
Impedido	+Torpe 1 y -10 pies velocidad
Inconsciente	+Cegado +Desprevenido4 CA, Percepción y Reflejos.
Indispuesto	Penalizador todas tiradas y CD
Inmovilizado	No puedes moverte
Lentificado	Menos acciones cada turno
Moribundo	+Inconsciente. Llega a 4, mueres
Neutralizado	+Desprevenido +Inmovilizado, no puedes usar 🖊 ni 🦞 excepto para escapar
Paralizado	+Desprevenido y no actúas, solo puedes pensar
Petrificado	Te has convertido en piedra
Roto	No puede usarse, suele aplicarse a objetos
Torpe	Penalizador tiradas y CD de <i>Des</i>
Tumbado	+Desprevenido y -2 ataques

#### CERRADURAS

Requiere herramientas de ladrón.

Cerradura	Éxitos	CD Forzar	CD Romper
Barata	2	15	20
Sencilla	3	20	25
Normal	4	25	30
Buena	5	30	35
Superior	6	35	40

## **ESTRUCTURAS**

Material	CD Trepar	Dureza	PG			
PUERTA						
Madera	20	10	40			
Piedra	30	14	56			
Madera reforzada	15	15	60			
Hierro	30	18	72			
MU	RO					
Cantería resquebrajada	15	10	40			
Tablones de madera	15	10	40			
Cantería	20	14	56			
Piedra tallada	30	14	56			
Hierro	40	18	72			
RASTRILLO						
Madera	10	10	40			
Hierro	10	18	72			