

ACCIONES

	Una acción		Acción gratuita
	Dos acciones		Reacción
	Tres acciones		Solo entrenado
	Variable		Puntos de Golpe
	Puntos de Foco		

RASGOS

	Ataque		Manipular
	Auditivo		Mental
	Concentración		Movimiento
	Curar		Tiempo libre
	Emoción		Tirada oculta
	Exploración		Visual
	Lingüístico		

ACCIONES DE TIEMPO LIBRE

Acción	Rasgos	Descripción
Descanso largo		Descansas todo el día y la noche, recuperas Con $\times \text{nivel} \times 2$
Elaborar		Creas objetos a partir de materias primas ²⁴²
Falsificar		Creas un documento falso ²⁵²
Obtener ingresos		Ganas dinero ejerciendo un oficio ²³⁷
Subsistir		Encuentras comida y refugio ²⁴⁰
Tratar enfermedad		Medicina vs CD enfermedad, +2 TS (+4 si crítico) del enfermo ²⁴⁸

ACCIONES BÁSICAS

Acción	Rasgos	Coste	Descripción
COMUNES			
Alzar Escudo			Sumas la CA del escudo a tu CA hasta tu siguiente turno.
Golpear			Realizas un ataque.
Lanzar Conjuro			Lanzas un conjuro que tengas preparado o esté en tu repertorio.
Paso			Te mueves 5' sin provocar reacciones .
Zancada			Te mueves hasta tu velocidad.
INFRECUINTES			
Activar objeto			Activas el efecto de un objeto.
Disipar			Termina el efecto mágico de un conjuro u objeto mágico.
Interactuar			Coger un objeto, abrir una puerta, sacar un objeto de la mochila y similares.
Mantener conjuro			La duración del conjuro continúa hasta el inicio de tu siguiente turno ³⁰⁴
Montar			Montas o desmontas de una criatura que se deje ser montada. ⁴⁷²
Ponerse a cubierto			Obtienes cobertura (+2 CA, TS <i>Reflejos</i> y <i>Esconderte</i>). Si ya tienes, el bono pasa a +4. ⁴⁷⁰
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 <i>entrenado</i> o <i>experto</i> , +3 <i>maestro</i> , +4 <i>legendario</i> . 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
SITUACIONALES			
Agarrar saliente			Intentas agarrarte a algo para evitar una caída ⁴⁷⁰
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 <i>Percepción</i> 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 <i>agarrado</i> , <i>inmovilizado</i> o <i>neutralizado</i> . <i>Ataque desarmado</i> , <i>Atletismo</i> o <i>Acrobacias</i> contra CD <i>Atletismo</i> 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 , puedes hacer un <i>Golpear</i> ⁴⁷²
Bloquear con escudo			Escudo alzado: reduces el daño igual a la dureza del escudo, el restante se aplica a los dos ²⁵⁸

ACCIONES DE HABILIDAD 236

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

ACCIONES DE EXPLORACIÓN 479

Acción	Rasgos	Descripción
GENERALES		
Aligerar		x2 durante <i>Con</i> × 10 minutos
Defender		½ + <i>Alzar Escudo</i>
Descansar		+ <i>Con</i> × nivel, conjuros y todos
Detectar Magia		½ + <i>Detectar magia</i>
Evitar ser visto		½ tirada de <i>Sigilo</i>
Explorar		½ +1 <i>Iniciativa</i>
Investigar		½ + <i>Recordar conocimiento</i>
Reenfocar		+1
Registrar		½ + <i>Buscar</i>
Repetir conjuro		½ mantienes conjuro
Seguir al experto		Bono: +2 <i>experto</i> +3 <i>maestro</i> +4 <i>legendario</i>
HABILIDAD		
Aprender conjuro		Añades un conjuro <small>234</small>
Cubrir rastro		Cubres tus huellas <small>253</small>
Descifrar escritura		Entiendes el significado de un texto oscuro <small>235</small>
Escurrirse		Pasas por un espacio muy estrecho <small>241</small>
Identificar alquimia		Identificas sustancia <small>243</small>
Identificar magia		Descubres la presencia de magia <small>235</small>
Imitar		Te haces pasar por algo o alguien <small>246</small>
Impresionar		vs <i>Voluntad</i> , mejora actitud <small>245</small>
Intimidar		Obligas al objetivo a hacer lo que ordenas <small>248</small>
Orientarse		Sabes dónde estás <small>253</small>
Prestar conjuro		Preparas conjuro de otro libro de conjuros
Rastrear		Sigues un rastro <small>253</small>
Reparar		Quita <i>Roto</i> a objeto <small>242</small>
Reunir información		
Tratar heridas		Recupera <small>249</small>

ESTADOS 618

Estado	Descripción
Acelerado	Más acciones cada turno
Agarrado	+ <i>Desprevenido</i> + <i>Inmovilizado</i> . 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 <i>Escondido</i>
Desprevenido	-2 a la CA
Drenado	Penalizador a tiradas y CD de <i>Con</i> . Pierdes valor × nivel en PG
Ensondecido	Fallas pruebas de oír, -2 a <i>Percepción</i> e inmune a  . Para hacer acciones con  tirada plana CD 5 o falla
Fascinado	-2 <i>Percepción</i> y habilidades, no puedes usar  si no es sobre tu fascinación
Fatigado	-1 CA y TS, no puedes hacer 
Herido	Ganas más <i>Moribundo</i> = valor
Impedido	+ <i>Torpe</i> 1 y -10 pies velocidad
Inconsciente	+ <i>Cegado</i> + <i>Desprevenido</i> . -4 CA, <i>Percepción</i> y <i>Reflejos</i> .
Indispuesto	Penalizador todas tiradas y CD
Inmovilizado	No puedes moverte
Lentificado	Menos acciones cada turno
Moribundo	+ <i>Inconsciente</i> . Llega a 4, mueres
Neutralizado	+ <i>Desprevenido</i> + <i>Inmovilizado</i> , no puedes usar  ni  excepto para escapar
Paralizado	+ <i>Desprevenido</i> 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	+ <i>Desprevenido</i> 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 Tregar	Dureza	PG
PUERTA			
Madera	20	10	40
Piedra	30	14	56
Madera reforzada	15	15	60
Hierro	30	18	72
MURO			
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