



## ST-II TABLA DE ACCIONES

Acción	Información adicional y opciones
Preparar hechizo .....	Puede moverse 3 metros a continuación.
Realizar hechizo .....	Puede moverse 6 metros a continuación.
Ataque proyectiles .....	Puede moverse 3 metros a continuación.
Carga/recarga .....	Puede moverse 3 metros a continuación.
Parada proyectiles .....	Se resta la mitad de la BO (bonificación ofensiva) al ataque de un proyectil. Después puede moverse la mitad de su factor de movimiento o realizar un ataque cuerpo a cuerpo con la mitad de su bonificación ofensiva.
Maniobra de movimiento .....	La maniobra no puede cubrir una distancia que exceda a la mitad de la capacidad de movimiento normal del personaje.
Ataque cuerpo a cuerpo .....	Puede moverse 3 metros. Puede cambiar de lugar equipo, en cuyo caso la bonificación ofensiva disminuye en 30 por cada objeto movido (desenvainado, envainado o descolgado). Parte de la bonificación ofensiva puede usarse para parar el ataque de un contrincante (una parada cuerpo a cuerpo).
Movimiento .....	El movimiento disminuye en 3 metros por cada objeto que el personaje mueve o cambia de lugar.
Maniobra estática .....	No se permiten otras acciones.

**Anular una acción:** Se puede anular una acción antes de resolverla. A continuación el personaje puede realizar las siguientes acciones, durante la fase apropiada del asalto:

- 1) Luchar cuerpo a cuerpo con la mitad de su bonificación ofensiva normal.
- 2) Moverse la mitad de su capacidad de movimiento.
- 3) Realizar una maniobra modificada en un -30.

**Acción de Oportunidad:** Se puede retrasar cualquier acción, convirtiéndola en una acción de oportunidad. Una vez se ha retrasado la acción, no puede realizarse ninguna otra acción hasta que la acción de oportunidad haya sido resuelta o anulada. Sin embargo, la acción de oportunidad puede iniciarse en cualquier momento dentro del asalto en curso o en un asalto posterior.

**Nota:** Si el DJ usa el encaramiento para los personajes (véase el Apartado 9.0, pág. 55), un cambio de encaramiento puede acompañar al movimiento, incluso si el movimiento se realiza además de otra acción.



Un hobbit  
recupera  
un anillo  
perdido

HA CHYAT BH TAC NYITAC CHYAT