

HOJA DE REFERENCIA ACCIONES Y PROEZAS

ACCIONES

En tu turno puedes llevar a cabo una acción mayor y otra menor, o bien dos acciones menores.

ACCIONES MAYORES

ATAQUE A DISTANCIA: Disparas o arrojas un arma contra un enemigo visible que esté situado dentro de tu alcance.

ATAQUE CUERPO A CUERPO: Atacas a un enemigo adyacente en combate cuerpo a cuerpo. Se considera adyacente todo enemigo que tengas a 2 metros de distancia o menos.

CARGA: Puedes moverte hasta la mitad de tu Velocidad (redondeando hacia abajo) en metros, y luego efectuar un ataque cuerpo a cuerpo contra un enemigo adyacente. Recibes una bonificación de +1 para la tirada de ataque.

CORRER: Puedes desplazarte hasta el doble de tu Velocidad en metros. No puedes llevar a cabo esta acción si estás tumbado en el suelo (primero tendrás que realizar una acción de movimiento para ponerte en pie).

CURACIÓN: Proporcionas primeros auxilios a un aliado herido. Debes estar adyacente a él y tener vendas a mano. Esta acción se resuelve con una tirada de **ASTUCIA (CURACIÓN)** contra un NO de 11. Si la superas, tu aliado recupera tanta Salud como el resultado del dado dragón más tu Astucia, pero no podrá beneficiarse de otra acción de curación hasta haber sufrido daños adicionales.

DEFENDER: Te concentras en protegerte durante todo el asalto. Recibes una bonificación de +2 a tu Defensa hasta el comienzo de tu próximo turno.

ACCIONES MENORES

ACTIVACIÓN: Esta acción te permite empezar a utilizar ciertas aptitudes u objetos, como ingerir pociones o adoptar estilos de combate.

APUNTAR: Calibras el estado de tu adversario y planeas dónde asestar el próximo golpe. Si tu siguiente acción es un ataque cuerpo a cuerpo o a distancia, recibes una bonificación de +1 a la tirada de ataque.

EQUIPAR OBJETO: Con esta acción puedes desenvainar una espada, sacar una poción o acceder a cualquier objeto que tengas guardado. Como parte de esta acción también puedes guardar lo que lleves en las manos. Por ejemplo, con una sola acción de equipar objeto podrías colgarte el arco a la espalda y desenvainar una espada.

MOVIMIENTO: Puedes desplazarte tantos metros como tu Velocidad. También puedes echarte al suelo, ponerte en pie, montar a lomos de un caballo o subir a un vehículo, pero si lo haces sólo podrás recorrer la mitad de tu Velocidad en metros (redondeando hacia abajo).

PREPARACIÓN: Escoge la acción mayor para la que quieres prepararte y luego finaliza tu turno. En cualquier momento antes de tu próximo turno podrás interrumpir a otro personaje y llevar a cabo de inmediato la acción que tienes preparada. Si no la has usado al llegar tu próximo turno, la acción preparada se pierde. No puedes realizar una acción de preparación si ya has llevado a cabo una acción mayor en tu turno.

PROEZAS BÁSICAS

Si superas una tirada de ataque y además sacas dobles en dos dados cualesquiera de dicha tirada, recibes tantos puntos de proeza (PP) como el número que hayas obtenido en el dado dragón, y puedes canjearlos en el acto por proezas.

COSTE EN PP	PROEZA
1	RECARGA RÁPIDA: Puedes recargar de inmediato un arma de proyectiles.
1+	HOSTIGAR: Puedes desplazarte tú mismo o al objetivo de tu ataque 2 metros en cualquier dirección por cada PP que gastes.
2	ATRAVESAR ARMADURA: Descubres un hueco en la armadura de tu enemigo. Su valor de armadura se reduce a la mitad (redondeando hacia abajo) contra este ataque.
2	DERRIBO: Derribas a tu enemigo, que queda tumbado en el suelo. Todo personaje que efectúe un ataque cuerpo a cuerpo contra un enemigo derribado recibe una bonificación de +1 a su tirada de ataque.
2	DESARMAR: Intentas desarmar a tu objetivo de un golpe. Tu adversario y tú debéis hacer una tirada de ataque enfrentada; estas tiradas no generan puntos de Proeza. Si la ganas tu adversario pierde el arma, que cae a 1d6 + Fuerza metros de distancia en la dirección que tú elijas.
2	GOLPE PODEROSO: Tu ataque inflige 1d6 puntos de daño adicionales.
2	POSTURA DEFENSIVA: Culminas tu ataque adoptando una postura de guardia. Recibes una bonificación de +2 a la Defensa hasta el comienzo de tu próximo turno.
3	ATAQUE RELÁMPAGO: Puedes efectuar un segundo ataque contra el mismo enemigo o contra otro distinto que puedas ver y esté a tu alcance. Si quieres realizar un ataque a distancia, debes tener un arma de proyectiles ya cargada. Si sacas dobles en esta nueva tirada de ataque, no recibes puntos de Proeza adicionales.
4	GOLPE DOBLE: Tu ataque es tan potente que afecta a dos objetivos. En primer lugar, escoge un objetivo secundario. Debe estar adyacente a ti si estás atacando con un arma de combate cuerpo a cuerpo, o a una distancia máxima de 6 metros de tu objetivo principal si estás utilizando un arma de proyectiles. Aplica el resultado de tu tirada de ataque original al objetivo secundario; en otras palabras, sólo has de realizar una tirada de ataque, cuyo resultado final se aplicará a ambos objetivos. Si consigues alcanzar al segundo, le infliges el daño habitual.
4	TOMAR LA INICIATIVA: Tu ataque cambia las tornas del combate. Avanzas directamente al primer puesto del orden de iniciativa. Esto significa que podrás jugar otro turno antes de que algunos de los demás combatientes tengan ocasión de volver a actuar. Seguirás en el primer puesto del orden de iniciativa hasta que otro personaje te lo arrebatte.

PROEZAS MÁGICAS

Si superas una tirada de hechizo y además sacas dobles en dos dados cualesquiera de dicha tirada, recibes tantos puntos de proeza (PP) como el número que hayas obtenido en el dado dragón, y puedes canjearlos en el acto por proezas mágicas.

COSTE EN PP	PROEZA
1-3	LANZAMIENTO ENÉRGICO: Aumenta la Potencia mágica del hechizo en 1 por cada PP gastado (hasta un máximo de 3).
2	LANZAMIENTO HÁBIL: Reduce en 1 el coste en Maná del hechizo. Esta proeza puede reducir el coste de un hechizo a 0 PM.
2	HECHIZO POTENTE: Si el hechizo inflige daños, uno de sus objetivos (elegido por el mago) recibe 1d6 puntos de daño adicionales.
3	ESCUDO DE MANÁ: Utilizas el maná residual del hechizo para erigir un escudo protector temporal. Recibes una bonificación de +2 a tu Defensa hasta el comienzo de tu próximo turno.
4	LANZAMIENTO RÁPIDO: Una vez resuelto el hechizo, puedes lanzar otro de inmediato. El segundo hechizo debe tener un tiempo de preparación de una acción mayor o una acción menor. Si sacas dobles en la tirada del segundo hechizo, no recibes puntos de Proeza adicionales.
4	HECHIZO IMPONENTE: El efecto del hechizo es más espectacular de lo habitual. Hasta el comienzo de tu próximo turno, todo el que intente realizar un ataque cuerpo a cuerpo contra ti deberá superar una tirada de VOLUNTAD (CORAJE) . El número objetivo (NO) de esta tirada es igual a 10 más tu atributo de Magia. Quienes la fallen deberán llevar a cabo una acción de movimiento o de defender en vez de atacarte.