

Lista de acciones generales

- **MOVERSE:** PERMITE MOVERTERTE SUMANDO EL MOVIMIENTO DE TU PERSONAJE MÁS UN D6.
- **ATACAR CUERPO A CUERPO (A.C.C.):** PUEDES REALIZAR UN ATAQUE C.C.A ENCARANDO A UN ENEMIGO QUE ESTE SITUADO FRENTE A TI.
- **ATAQUE A DISTANCIA (A.A.D.):** PUEDES REALIZAR UN ATAQUE A.D. (SI TIENES UN ARMA A DISTANCIA EQUIPADA).
- **EVENTO:** PUEDES COGER UNA CARTA DE EVENTO.
- **MAÑA DE COMBATE:** SI TE ENCUENTRAS EN COMBATE C.C., TE PERMITE COGER UNA "MAÑA DE COMBATE".
- **BUSCAR TESORO:** REALIZAS UNA TIRADA DE D6 (1-3: NADA, 4-6 COGES UNA CARTA DE TESORO).
- **LANZAR HECHIZO:** SI TIENES CONOCIMIENTOS DE MAGIA Y MANA SUFICIENTE PUEDES LANZAR UN HECHIZO.
- **DESTRABARSE:** SOLO SI ESTÁS EN COMBATE CUERPO A CUERPO SOLO. MUEVES TU FIGURA UNA CASILLA HACIA ATRÁS, SI ESTA OCUPADA O HAY UN OBSTÁCULO, PUEDES DESPLAZARTE HACIA UNO DE LOS LADOS, PERO PIERDES -1 PUNTO DE VIDA.
- **ABRIR CERRADURA:** (PUERTAS, COFRES, BAÚLES, ETC.) REALIZAS UNA TIRADA DE D6 (LA DIFICULTAD DE LA TIRADA LA DETERMINA EL MASTER SEGÚN EL RETO).
- **ABRIR PUERTA:** (SOLO SI NO ESTA CERRADA CON LLAVE) CUENTAS COMO SI FUERA UN PASO MAS EN EL MOVIMIENTO, NO PUDIENDO SER TU ULTIMO PUNTO DE MOVIMIENTO.
- **CERRAR PUERTA:** (SIN LLAVE) CUENTAS COMO SI FUERA UN PASO MAS EN EL MOVIMIENTO, NO PUDIENDO SER ESTE ULTIMO PUNTO DE MOVIMIENTO.
- **CAMBIAR DESIGNIOS:** PERMITA BARAJAR UNO DE LOS MAZOS DE JUEGO (TESOROS, EVENTO O MAÑAS DE COMBATE).
- **REGISTRAR UN CADÁVER:** TE PERMITE REGISTRAR EL CADÁVER DE UN ENEMIGO O COMPAÑERO MUERTO PARA COGER SUS CARTAS DE TESORO Y LAS MONEDAS DE ORO QUE HAGA CONSEGUIDO DURANTE LA PARTIDA ACTUAL.
- **CERRAR PUERTA:** (SIN LLAVE) CUENTAS COMO SI FUERA UN PASO MAS EN EL MOVIMIENTO, NO PUDIENDO SER ESTE EL ULTIMO PUNTO DE MOVIMIENTO.
- **CAMBIAR DESIGNIOS:** PERMITA BARAJAR UNO DE LOS MAZOS DE JUEGO (TESOROS, EVENTO O MAÑAS DE COMBATE).
- **REGISTRAR UN CADÁVER:** TE PERMITE REGISTRAR EL CADÁVER DE UN ENEMIGO O COMPAÑERO MUERTO PARA COGER SUS CARTAS DE TESORO Y LAS MONEDAS DE ORO QUE HAYA CONSEGUIDO DURANTE LA PARTIDA ACTUAL.

Lista de acciones generales

- **SALTAR:** TIRAS UN D4, EL AVANCE EN CASILLAS ES IGUAL AL NUMERO QUE SAQUES.
- **CORRER:** TE PERMITE AÑADIR UN D6 EXTRA A LA TIRADA DE MOVIMIENTO.
- **CAMBIAR ARMA:** TE PERMITE GUARDAR UN ARMA PARA EQUIPAR OTRA (ES IMPORTANTE QUE HAGAS EL REGISTRO EN LA H.P.).
- **EQUIPAR UN ARTICULO:** TE PERMITE EQUIPAR UN ARTICULO DE TU BOLSA (ES IMPORTANTE QUE HAGAS EL REGISTRO EN LA H.P.).
- **DESEQUIPAR UN ARTICULO:** TE PERMITE DESEQUIPAR UN ARTICULO (SALVO QUE ESTE MALDECIDO) DE TU BOLSA (ES IMPORTANTE QUE HAGAS EL REGISTRO EN LA H.P.).
- **APUNTAR:** +2 EN EL ATAQUE A.D. PERO TIENE QUE IR SEGUIDO DE ESTE, SINO SE PIERDE EL BONIFICADOR.
- **MEDITACIÓN:** TU PERSONAJE RECUPERA 3 PUNTOS DE MANA.
- **BUSCAR PUERTA SECRETA:** PUEDES BUSCAR UNA PUERTA SECRETA EN UN MURO, PARA ELLO DEBES ESTAR PEGADO A ESTE, DE LADO O MIRANDO HACIA ÉL.
- **ENTRAR EN SIGILO:** TU PERSONAJE REALIZA UNA TIRADA DE SIGILO (1-3: NO LOO CONSIGUES, 4-6 ENTRAS EN SIGILO), EN SIGILO TU PERSONAJE DESAPARECE DEL TABLERO, TENDRÁ REPETIR LA TIRADA PARA SEGUIR EN SIGILO.
- **AGACHARSE:** TE PERMITE AGACHARTE, TU PERSONAJE OBTIENE UN +2 EN DEFENSA A.D. Y UN -1 EN EL ATAQUE C.C. MIENTRAS PERMANEZCA AGACHADO.
- **LEVANTARSE:** TE PERMITE LEVANTARTE, TRAS UNA CAÍDA O TRAS LA ACCIÓN AGACHARSE, AL LEVANTARTE DESAPARECEN LOS MODIFICADORES DE "AGACHARSE" O AL CAER AL SUELO.
- **ESCALAR:** PUEDES HACER UNA TIRADA DE UN D4 MAS EL NUMERO DE LA DECENA DE TU FUERZA (SI TIENES 17 DE FUERZA, SUMAS 1 AL D4) EL TOTAL ES LA ALTURA VERTICAL QUE ESCALAS. SI FUERA NECESARIO, LA ALTURA SE MIDE CON UNA REGLA EN PULGADAS. MIENTRAS ESCALES SUFRÉS -1 EN DEFENSA C.C./A.D.
- **DESCENDER:** PUEDES HACER UNA TIRADA DE UN D4 MAS EL NUMERO DE LA DECENA DE TU DESTREZA (SI TIENES 20 DE DESTREZA, SUMAS 2 AL D4) EL TOTAL ES LA ALTURA VERTICAL QUE DESCIENTES. SI FUERA NECESARIO, LA ALTURA SE MIDE CON UNA REGLA EN PULGADAS, MIENTRAS ESTÉS EN DESCENSO SUFRÉS -1 EN DEFENSA C.C./A.D.
- **TRANSFERIR MANA:** PUEDES TRANSFERIR LOS PUNTOS DE MANA DE UN COMPAÑERO EN UN RADIO DE 6 CASILLAS, SI ESTE TE LO PERMITE.