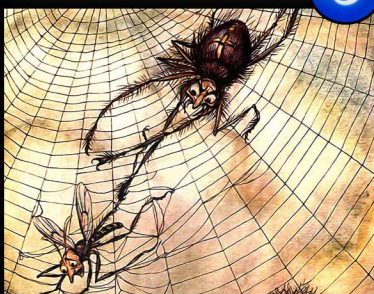


AGARRAR

3



1 objetivo

1 Casilla (2m)

Agarras a un adversario mediante una presa o utilizando la fuerza bruta para retenerlo.

Requisito: El **Tamaño** del objetivo ha de ser igual o inferior al tuyo.

Tirada: *Pelea* -2 contra *Defensa*.

Éxito: Causas la condición *Agarrado* al objetivo. En el siguiente **Turno**, el objetivo te puede obligar a repetir la *Tirada*.

Ilustración: Prawny on Pixabay

Acciones Athkri 1/30

APUNTAR

3



1 objetivo

Arma

Fijas el blanco sobre tu próxima víctima.

Efecto: El siguiente ataque que realices sobre el objetivo recibe +2 a *Puntería*; si acumulas *Apuntar* durante 2 **Turnos** consecutivos, obtienes *Ventaja* pero no +2.

Complicación: Si recibes cualquier tipo de daño tras haber usado *Apuntar*, pierdes el beneficio.

Ilustración: Mind yourself, Old Book Illustrations

Acciones Athkri 2/30

ATAQUE BÁSICO

3



1 objetivo

Arma

Utilizas el arma que llevas equipada en las manos para impactar a tu rival.

Tirada: *Pelea* o *Puntería* (según *Arma*) contra *Defensa*.

Éxito: Causas el daño del *Arma* al objetivo.

Ataque con escudo: 1d6 +1 de daño.

Ataque con arma improvisada: 1d6 de daño.

Ataque desarmado: 1d6 de daño sin tirada abierta.

Ilustración: Gamekeepers and Poachers, Old Book Illustrations

Acciones Athkri 3/30

AYUDAR A UN ALIADO

3



1 objetivo

1 Casilla (2m)

Te esfuerzas en ser de ayuda para tu compañero, que agradece tu auxilio.

Requisito: Debes tener al menos 2 puntos en la *Habilidad* empleada y no debes haber usado esta *Acción* durante el *Combate* y/o *Escena* actual.

Efecto: Proporcionas *Ventaja* a la próxima *Prueba de Habilidad* que realice el objetivo.

Ilustración: Noah Busche on Unplash

Acciones Athkri 4/30

CAMBIO DE ARMA

3



Usuario

Envainas el arma que llevas y preparas otra, mucho más adecuada para acabar con tu rival.

Requisito: Debes ser capaz de mover tus brazos y la parte superior de tu cuerpo.

Efecto: Guardas el arma que llevas en tu mano hábil y sacas otra distinta de tu *Mochila*.

Ilustración: Ina Zhynkov on Unplash

Acciones Athkri 5/30

DESARMAR

3



1 objetivo

1 Casilla (2m)

Intentas arrebatar el arma de tu adversario y colocarle en una posición de desventaja.

Tirada: Prueba enfrentada de *Pelea*.
Éxito: Desarmas al objetivo; si emplea armas naturales (garras, colmillos) las inutilizas durante 1d6 **Turnos**.
Complicación: Si pifias, el objetivo te desarma a ti.

Ilustración: Quentin Keimel on Unplash

Acciones Athkri 6/30

DEFENDERSE

3



Usuario

Adoptas una posición defensiva para esquivar o bloquear los impactos con mayor facilidad.

Efecto: Obtienes +2 a *Defensa* hasta que vuelvas a actuar.

Ilustración: ST Reader on Pixabay

Acciones Athkri 7/30

EMPUJAR

3



1 objetivo

1 Casilla (2m)

Cargas con fuerza contra tu objetivo, apartándolo o arrojándolo al vacío.

Requisito: El **Tamaño** del objetivo ha de ser igual o inferior al tuyo.

Tirada: Prueba enfrentada de *Pelea*.

Éxito: Empujas al objetivo 1 *Casilla* (2m).

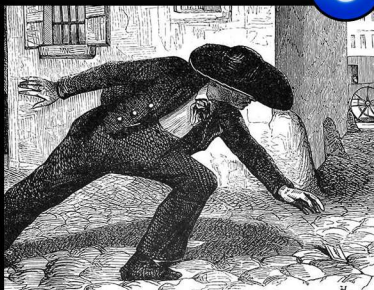
Mejora: Si obtienes un crítico, el objetivo queda *Derribado*.

Ilustración: Ashley Jurlison on Unplash

Acciones Athkri 8/30

MANIPULAR UN OBJETO

3



1 elemento inanimado

1 Casilla (2m)

Recoges algo del suelo, extraes un libro de una estantería o buscas mediante un teclado.

Requisito: Debes ser capaz de mover tus brazos y tu cuerpo.

Éxito: Guardas el objeto en tu *Mochila* o activas su efecto concreto. Según la naturaleza del objeto, quizás debas repetir esta *Acción* en los siguientes *Turnos*.

Ilustración: Preparations, Old Book Illustrations

Acciones Athiri 9/30

NOQUEAR

3



1 objetivo

Arma

Un golpe suave destinado a dejar fuera de combate al oponente.

Tirada: Pelea o *Puntería* (según *Arma*) contra *Defensa*.
Éxito: Causas daño del *Arma* -2 al objetivo. Si reduces sus *PS* a 0 o menos, el objetivo queda *Inconsciente* en lugar de morir.

Ilustración: Hermes Rivera on English

Acciones Athiri 10/30

PROTEGER

3



1 objetivo

1 Casilla (2m)

Te preparas para interceptar un ataque dirigido a tu aliado, protegiéndole del daño inminente.

Requisito: El objetivo debe estar *Adyacente* a ti antes y durante el *Efecto* de esta *Acción*.

Efecto: Si el objetivo es elegido como blanco de un ataque antes de que vuelvas a actuar, recibes tú el ataque en su lugar.

Ilustración: Dove on White, Old Book Illustrations

Acciones Athiri 11/30

PRIMEROS AUXILIOS

3



1 objetivo

1 Casilla (2m)

Aplicas vendas para intentar para la hemorragia de tu compañero o recolocas sus huesos torcidos.

Requisito: Debes tener en tu *Mochila* un paquete de *Material de curandero* y el objetivo no debe haberse beneficiado de esta *Acción* en las últimas 8 horas.

Tirada: *Mente* + *Medicina* contra *Dificultad* 15.

Éxito: El objetivo recupera 1d6 *PS*.

Complicación: Si pifias, el objetivo sufre 1d6 de daño.

Ilustración: rawpixel on English

Acciones Athiri 12/30

ARROJAR UN OBJETO

1



1 objetivo

5 Casillas (10m)

Lanzas un objeto útil hacia uno de tus aliados, como una poción, un *spray* curativo o un cargador.

Requisito: El objeto a arrojar no debe pesar más de 2kg.
Tirada: Prueba de *Puntería* contra *Dificultad* 10 + 1 por cada metro te separe del objetivo.

Éxito: El objetivo atrapa el objeto al vuelo.

Complicación: Si pifias, el objeto se cae al suelo y se estropea, según criterio del DJ.

Ilustración: Keith on Pixabay

Acciones Athiri 13/30

ATAQUE RÁPIDO

2



1 objetivo

Arma

Si aún te quedan fuerzas, puedes emplearlas en lanzar un golpe desesperado más.

Requisito: Debes gastar 1 *PE* para usar esta *Acción*.
Efecto: Realizas un *Ataque básico* sobre el objetivo, pero sufres *Desventaja* en la *Tirada*.

Ilustración: Fida Bredesen on English

Acciones Athiri 14/30

DESENFUNДАР UN ARMA

1



Usuario

Extraes un arma de su vaina o funda y la preparas para el combate.

Requisito: Debes ser capaz de mover tus brazos y estar desarmado.

Efecto: Equipas el arma elegida.

Ilustración: Pochob on Pixabay

Acciones Athiri 15/30

MANIPULAR UN MECANISMO

1



1 elemento inanimado

1 Casilla (2m)

Aprietas un botón, mueves una palanca o pulsas una placa de presión.

Requisito: Esta *Acción* cubre un acto sencillo, como pulsar un botón. Si requiere más manipulación o tiempo, se debe usar *Manipular un objeto*.

Efecto: Activas el elemento objetivo.

Ilustración: jillmanson on Pixabay

Acciones Athiri 16/30

MANTENER UN PODER

1



Usuario

Tras haber conjurado un campo de fuerza, debes esforzarte en mantenerlo activo.



Requisito: Debes haber usado en el Turno anterior un Poder que posea un efecto que se pueda mantener.
Efecto: Mantienes el efecto del Poder durante este Turno.

Ilustración: Ivandrei Pretorius on Pexels

Acciones Athkri 17/30

MOVERSE

1



Usuario

Caminas de un punto a otro para colocarte en una posición ventajosa.



Requisito: Debes tener, al menos, 1 punto en Movimiento.
Efecto: Te mueves tantas Casillas (m*2) como tu valor de Movimiento.

Ilustración: Free Photos on Pixabay

Acciones Athkri 18/30

USAR UN CONSUMIBLE

1



Usuario

Te bebas una pócima curativa, enciendes una baliza de auxilio o activas el antiguo taslimán arcano.



Requisito: Debes tener una mano libre.
Efecto: Activas y/o recibes los beneficios del Consumible elegido. Después, se agota.

Ilustración: Christin Flume on Unplash

Acciones Athkri 19/30

RECARGAR UN ARMA

1-2



Usuario

Renuevas la munición de tu arma a distancia.



Requisito: Debes tener una mano libre. El coste en PA depende del tipo de arma que lleves equipada.
Efecto: La puntuación de Munición de tu arma vuelve a su valor máximo. Agotas el cargador, flecha, virote o proyectil elegido.

Ilustración: Sebastian Podjecha on Unplash

Acciones Athkri 20/30

HABLAR O HACER GESTOS

0



Usuario

Pronuncias unas palabras o haces gestos con las extremidades, intentando comunicarte.



Efecto: Dices una frase corta, exclamas algo o haces una indicación con gestos. Haciendo esto revelas tu ubicación a quien te pueda ver.

Ilustración: The Spy to Cerberus, Old Book Illustration

Acciones Athkri 21/30

TIRAR ARMAS AL SUELO

0



Usuario

1 Casilla (2m)

Arrojas tu arma al suelo, ya sea por rendición o para tener las manos libres.



Requisito: Debes tener equipada, por lo menos, un arma en tu mano hábil.
Efecto: Tiras el arma equipada a una Casilla (2m) Adyacente; quedas desarmado.

Ilustración: EfulumProductions on Pixabay

Acciones Athkri 22/30

USAR UN PODER

1-4



Objetivos variables

Poder

Pones en práctica una técnica secreta de combate o lanzas un conjuro moldeando la Urdimbre.



Requisito: Debes pagar el coste en PE, PM u otro indicado, además de cumplir el resto de requerimientos del Poder. El coste en PA depende del tipo de Poder.
Efecto: Utilizas el Poder según lo indicado en su descripción.

Ilustración: Aziz Achraf on Unplash

Acciones Athkri 23/30

RECUPERARSE

4



Usuario

Te tomas un descanso de la intensidad del combate, recuperando algo de vigor y preparándote para el siguiente golpe.



Requisito: Debes gastar 1 PE para usar esta Acción y no haberte beneficiado de su Efecto en el Combate actual.
Efecto: Obtienes los beneficios de la Acción Defenderse (+2 Defensa hasta que vuelvas a actuar) y recuperas 1d6 PS.

Ilustración: Selma, Rasly Sheel

Acciones Athkri 24/30

CORRER

2



Usuario

Echas una carrera a toda velocidad para alcanzar un punto concreto cuanto antes.

Requisito: Debes tener, al menos, 1 punto en *Movimiento* y no haber usado una *Acción* relacionada con *Movimiento* en el *Turno* actual.

Éxito: Te mueves tantas *Casillas* (m*2) como tu valor de *Movimiento* * 2. Si no te quedan *PA* tras realizar esta *Acción*, sufres -2 a *Defensa* hasta que vuelvas a actuar.

Ilustración: Vincent van Zalinge on Unplash

Acciones Athiri 28/30

LEVANTARSE

2



Usuario

Te levantas, listo para moverte de nuevo.

Requisito: Debes estar *Tumbado* y tener, al menos, 1 punto en *Movimiento*.

Efecto: Te pones de pie y dejas de estar *Tumbado*. Sufres -1 a *Movimiento* para la próxima *Acción* relacionada con *Movimiento* que hagas este *Turno*.

Ilustración: Steve Halama on Unplash

Acciones Athiri 28/30

TUMBARSE

1



Usuario

Te tumbas en el suelo, ya sea por evitar ataques inminentes o para apuntar mejor.

Requisito: Debes tener, al menos, 1 punto en *Movimiento*.

Efecto: Pasas a estar *Tumbado*. No puedes realizar más *Acciones* relacionadas con *Movimiento* en el *Turno* actual.

Ilustración: smofish on Pixabay

Acciones Athiri 27/30

ARRASTRARSE

1



Usuario

Te arrastras por el suelo, intentando alcanzar un lugar concreto.

Requisito: Debes estar *Tumbado* y tener, al menos, 1 punto en *Movimiento*.

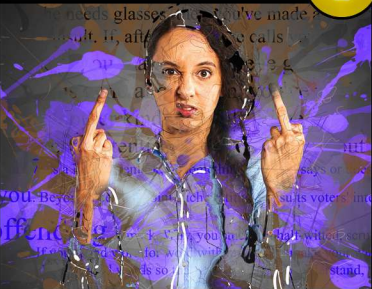
Efecto: Te mueves tantas *Casillas* (m*2) como tu valor de *Movimiento* / 2.

Ilustración: Marc Rafanell López on Unplash

Acciones Athiri 28/30

INSULTAR

1



1 objetivo

5 Casillas (10m)

Espetas un ingenioso insulto contra tu adversario, esperando llamar su atención y ofenderle.

Tirada: *Mente* + *Empatía* o *Presencia* + *Amenazas* contra *Voluntad* (el *DJ* decide); tu insulto puede ser inocuo.

Éxito: El objetivo sufre -1 a *Pelea* y *Puntería*, o -1 a *Defensa* (a tu elección) durante el próximo *Turno* que actúe. A cambio, recibe +2 al daño si te elige como objetivo de su próximo ataque.

Ilustración: TheDigitalArtist on Pixabay

Acciones Athiri 29/30

CARGAR

4



1 objetivo

Movimiento +2

Cargas furioso contra tu enemigo.

Requisito: Debes tener, al menos, 1 punto en *Movimiento*, tener equipada un arma cuerpo a cuerpo y debes quedarte *Adyacente* al objetivo al finalizar el *Movimiento*.

Efecto: Te mueves tantas *Casillas* (m*2) como tu valor de *Movimiento* +2. Realizas un *Ataque básico* sobre el objetivo con +2 al daño. Hasta que vuelvas a actuar, sufres -4 a *Defensa*.

Ilustración: Reimj on Pixabay

Acciones Athiri 30/30