

ATAQUE

Tira contra tu habilidad para acertar. Permite moverse un paso.

MOVER

Te mueves hasta BM pasos en cualquier dirección.

APUNTAR

Sólo armas a distancia. Suma el Acc del arma cuando dispaes. Apuntar los siguientes turnos sólo añade +1. Moverse o defender hace perder el bonus.

ATAQUE TOTAL

Para ataques melé, escoge: +4 al ataque o +2 al daño. Pata ataques a distancia: +1 al ataque. Tira contra tu habilidad para acertar. Permite moverse BM/2 pasos hacia delante. Hasta tu próximo turno no podrás defenderte si te atacan.

DEFENSA TOTAL

Escoge: +2 a una defensa concreta o usar dos defensas diferentes contra un mismo ataque. Permite moverse un paso.

MOVER Y ATAQUE

Te mueves hasta BM pasos. Tira contra 9, o tu habilidad con un -4, lo que sea peor.

CONCENTRARSE

Hacer alguna tarea mental.

USAR

Interactuar con cosas, sacar objetos guardados, cargar una flecha, etcétera.

NO HACER NADA

Se omite tu turno.

BM: Basic Move.

Acc: Accuracy. Precisión del arma.

Tirada de habilidad: tira 3 dados de 6 caras. Tienes éxito si suman menos o igual que tu habilidad.

Turnos: los turnos son de 1 segundo cada uno. Escoge una de estas maniobras cada turno.