

Mosse accessibili a tutte le classe.

Colpire in Mischia - Hack and Slash - Roll+For

Quando attacchi un avversario in mischia, **Tira+FOR**. Con 10+ infliggi il tuo danno al nemico ed eviti il suo attacco. A tua discrezione puoi scegliere di aggiungere +1d6 al danno esponendo te stesso all'attacco nemico. Con 7-9, dai danno al nemico e subisci il suo attacco.

Tirare a Distanza - Volley - Roll+Des

Quando prendi la mira e attacchi un nemico a distanza, **Tira+Des**. Con 10+, colpisci in pieno e infliggi il tuo danno. con 7-9, scegli una (infliggerai comunque il tuo danno):

- Devi muoverti per avere visuale maggiore. Ti esponi al pericolo.
- Riesci, ma il tiro non e' dei migliori: -1d6 al danno.
- Sei costretto a tentare piu' volte il tiro, riducendo le munizioni di 1.

Sfidare il Pericolo - Defy Danger - Roll+Varies

Quando agisci per evitare un imminente minaccia o subire una calamita', metti in chiaro cosa vuoi fare e tira. Se lo fai..

- .. con una azione di forza, somma +For.
- .. togliendoti di mezzo o agendo velocemente, somma +Des.
- .. resistendo, somma +Cos.
- .. pensando velocemente, somma +Int.
- .. con la pura volonta', somma +Sag.
- .. utilizzando charm e grazia sociale, somma +Car

Con 10+, fai cio' che avevi pianificato e scampi la minaccia. Con 7-9, esiti, inciampi o non ti muovi abbastanza in fretta. Il GM ti offrira' un esito peggiore, un accordo gravoso o una brutta scelta.

Difendere - Defend - Roll+Cos

Quando ti poni in difesa di una persona, oggetto o locazione sotto attacco, **tira+Cos**. Con 10+, ottieni 3. Con 7-9, ottieni 1. Fino a quando rimani in difesa e tu e cio' che difendi, siete sotto attacco, puoi spendere i punti guadagnati. Uno punto per ogni scelta.

- Ridirigere l'attacco da cio' che difendi a te stesso.
- Dimezzare l'effetto o il danno dell'attacco.
- Creare un'apertura per un tuo alleato, che ottiene +1 al prossimo tiro, contro quell'avversario.
- Infliggere un danno pari al tuo livello all'avversario .

Sputare Conoscenza - Spout Lore - Roll+Int

Quando consulti le tue conoscenze su qualcosa, **tira+Int**. Con un 10+ il GM ti dira' qualcosa di interessante e utile a proposito di qualcosa di rilevante - sta a te rendere utile l'informazione. Il GM potrebbe chiederti "Come lo sai?". Rispondigli sinceramente, adesso.

Discernere la Realta' - Discern Realities - Roll+Wis

Quando studi attentamente una situazione o una persona, **tira+Sag**. Con 10+, Chiedi 3. Con 7-9, Chiedi 1.

- Cos'è accaduto qui di recente?
- Cosa sta per succedere?
- Da cosa dovrei stare in guardia?
- Cosa c'è qui di utile o di valore?
- Chi è che comanda veramente qui?
- Cosa c'è qui che non è quel che sembra?

Il GM risponderà sinceramente, e hai +1 ai prossimo tiro che fai tenendo conto delle risposte.

Contrattare - Parley - Roll+Car

Quando hai qualcosa che un personaggio (del GM) vuole (leva) e lo usi per contrattare o manipolare, **tira+CAR**. Con 10+, chiedigli di fare qualcosa, ma per farlo vorrà una promessa prima. Con 7-9, il personaggio vorrà anche un'assicurazione concreta ora che rispetterai la promessa.

Aiutare o Interferire - Aid or Interfere - Roll+Bond

Quando aiuti o ostacoli qualcuno con cui hai un legame, **tira +NUMERO DI LEGAMI** con quella persona. Con 10+, gli dai +1 o -2 a tua scelta. Con 7-9, gli dai +1 o -2 a tua scelta, ma ti sei esposto al pericolo, ci sarà un costo o una conseguenza (il GM sceglie).