

REM

L'affare si conclude con il massimo vantaggio per il personaggio designato.

FOCUS: Visualizzi la battaglia dall'alto.

ANCORA

REM

L'ispirazione permette al personaggio designato di risolvere un problema che normalmente non sarebbe in grado di affrontare.

FOCUS: Visualizzi lo scontro come se fossi il tuo avversario.

ANCORA

REM

Qualcuno si produce in una prestazione atletica apparentemente impossibile.

VOLONTÀ: "Quando hai curato le ferite di..."

ANCORA

REM

Tutto avviene molto più velocemente del previsto.

VOLONTÀ: "Quando hai salvato..."

ANCORA

REM

Un errore grossolano passa inosservato.

VOLONTÀ: "Quando hai rivisto qualcuno che credevi morto"

ANCORA

REM

Uno dei personaggi in scena si sbilancia e cade.

VOLONTÀ: "Quando la profezia si è avverata"

ANCORA

REM

Un'arma scivola di mano o si inceppa.

VOLONTÀ: "Quando hai dovuto rivelare qualcosa di te che custodivi segretamente"

ANCORA

REM

Qualcuno colpisce un compagno per errore.

VOLONTÀ: "Quando hai dato il colpo di grazia a..."

ANCORA

REM

Uno dei personaggi in scena rimane profondamente colpito da quello che gli è appena stato detto.

VOLONTÀ: "Quando un imprevisto ti ha bloccato da qualche parte con qualcuno"

ANCORA