

Influenciar a otro

*Cuando intentes influenciar a un PNJ, ya sea mediante negociación, a base de argumentos o desde una posición de poder; haz una **tirada + Carisma***

(15+) Hace lo que le pides

(10-14) Hace lo que le pides, aunque el DJ elige una opción entre las siguientes:

- Exige una compensación a cambio
- Más adelante surgirá alguna complicación
- Se compromete a hacer lo que le pides, aunque más tarde cambiará de opinión

(-9) Tu intento de influenciarle tiene consecuencias inesperadas. El DJ hace un movimiento

*Cuando intentes influenciar a un Pj; haz una **tirada + Carisma***

(15+) Ambas opciones

(10-14) Elige una opción:

- Está motivado a hacer lo que le pides y recibirá un +1 a su siguiente tirada si lo hace
- Está preocupado por lo que podría suceder si no hace lo que le pides; deberá restar -1 a su Estabilidad si decide no hacerlo

(-9) El personaje obtendrá un +1 a su siguiente tirada contra ti. El DJ hace un movimiento

Sin importar el resultado, el jugador siempre es quien tiene la última palabra sobre lo que hace su personaje

Actuar bajo presión

Cuando hagas algo arriesgado, a contrareloj o trates de evitar un

peligro, el DJ te advertirá de las consecuencias en caso de que no lo consigas. Haz una **tirada + Frialidad**

(15+) Lo consigues

(10-14) Lo consigues, aunque vacilas, te retrasas o deberás hacer frente a alguna complicación. El DJ revelará un resultado inesperado, te hará pagar un alto precio, o te hará tomar una difícil decisión.

(-9) Sufres las consecuencias, cometes un error o quedas expuesto al peligro. El DJ hace un movimiento.

Entrar en combate

Cuando te enfrentes a un oponente capaz de defenderse, explica cómo le atacas y haz una **tirada + Violencia**

(15+) Le inflinges daño a tu oponente y evitas que pueda contraatacarte

(10-14) Le inflinges daño a tu oponente, aunque a un precio. El DJ elige una opción:

- Tu oponente contraataca
- Le haces menos daño del que esperabas
- Pierdes algo importante
- Te quedas sin munición
- Aparece una nueva amenaza
- Tendrás problemas más adelante

(-9) Tu ataque no sale como esperabas. Puedes ser víctima de la mala suerte, perder a tu oponente o pagar un alto precio por tu fracaso. El DJ hace un movimiento

Leer a otro

Cuando pretendas leer a otro personaje haz una **tirada + Intuición**.

Si tienes éxito, durante la escena actual podrás formularle preguntas al DJ sobre el personaje en cuestión, mientras conversas con él

(15+) Puedes formular 2 preguntas

(10-14) Puedes formular 1 pregunta

(-9) La persona a la que tratas de leer se da cuenta de tus intenciones. Cuéntaselas al DJ. A continuación el DJ hace un movimiento

Preguntas:

- ¿Está mintiendo?
- ¿Cómo se siente en este momento?
- ¿Qué va a hacer?
- ¿Qué le gustaría que hiciese?
- ¿Cómo podría llegar a...?

Analizar una situación

Cuando analices una situación haz una **tirada + Percepción**. Si tienes éxito, podrás formularle preguntas al DJ acerca de dicha situación y si actúas de acuerdo a sus respuestas, tendrás un +1 a las tiradas

(15+) Puedes formular 2 preguntas

(10-14) Puedes formular 1 pregunta

(-9) Sigues pudiendo formular 1 pregunta, aunque llamarás la atención o te expondrás al peligro. El DJ hace un movimiento

Preguntas:

- ¿Qué es lo mejor que puedo hacer ante esta situación?
- ¿Es ésta la mayor amenaza?
- ¿Qué puedo usar en mi favor?
- ¿Qué debería estar buscando?

- ¿Se me escapa algo?
- ¿Hay algo extraño?

Investigar

*Cuando investigues algo haz una **tirada + Razón**. Si tienes éxito, tirarás de todos los hilos y podrás formular preguntas para obtener información adicional*

(15+) Puedes formular 2 preguntas

(10-14) Puedes formular 1 pregunta, aunque la respuesta requerirá un coste definido por el DJ: necesitas algo o a alguien para obtener esa información, te expones al peligro o debes invertir tiempo o recursos

(-9) Sigues pudiendo formular 1 pregunta, aunque te expondrás al peligro, o te supondrá un coste inesperado. El DJ hace un movimiento

Preguntas:

- ¿Cómo puedo saber más acerca de lo que estoy investigando?
- ¿Qué me dice mi instinto sobre lo que estoy investigando?
- ¿Hay algo extraño en lo que estoy investigando?

Ver a través de la Ilusión

*Cuando entres en shock, sufras daño o veas alterada tu percepción mediante drogas o rituales, haz una **tirada + Alma** para ver a través de la Ilusión*

(15+) Percibes la realidad tal y como es

(10-14) Percibes la realidad, aunque perturbas la Ilusión. El DJ elige una opción:

- Algo te detecta
- La Ilusión se resquebraja

(-9) El DJ narra lo que ves y a continuación hace un movimiento

Evitar daños

*Al esquivar, parar o bloquear cualquier fuente de daño haz una **tirada + Reflejos***

(15+) Sales totalmente ileso

(10-14) Evitas la peor parte, pero el DJ decide si acabas en una mala posición, si pierdes algo o si resultas parcialmente herido

(-9) Reaccionas demasiado lento o tomas una mala decisión. Es posible que no hayas evitado ser dañado, o que acabes en peor posición que antes. El DJ hace un movimiento

Sufrir daños

*Cuando resultes herido haz una **tirada + Fortaleza - Heridas**. Si estás usando algún tipo de protección, añade el modificador a la tirada*

(15+) Resistes el dolor y sigues en pie

(10-14) Sigues en pie, aunque el DJ elige una opción:

- El impacto te desequilibra
- Pierdes algo
- Recibes una herida grave

(-9) El dolor te sobrepasa. Elige una opción:

- Quedas fuera de combate (El DJ adicionalmente puede decidir inflingirte una herida grave)
- Sigues en pie, aunque recibes una herida crítica (si ya tienes una herida crítica no puedes elegir esta opción)
- Mueres

Mantener la calma

*Cuando evites sucumbir al estrés ante experiencias traumáticas, influencias psíquicas o poderes sobrenaturales, haz una **tirada + Voluntad***

(15+) Aprietas los dientes y sigues adelante

(10-14) Tu esfuerzo por mantener la calma te provoca una condición que mantendrás hasta que hayas tenido tiempo para recuperarte. Elige una opción:

- Te enfadas, entristeces, aterrorizas o te sientes culpable (-1 a la Estabilidad)
- Te obsesiones (1 de Relación con lo que sea que haya causado la condición)
- Te distraes (-2 a las tiradas en situaciones en las que dicha condición pueda perjudicarte)
- La experiencia te perseguirá más adelante. Obtendrás un -1 a las tiradas cuando esta condición sea un obstáculo

(-9) La experiencia es más de lo que tu mente puede soportar. El DJ decide cómo reaccionas: te encoges indefenso ante la presencia que te amenaza, entras en pánico perdiendo el control de tus acciones, sufres un trauma emocional (-2 a la Estabilidad) o sufres un trauma que cambia tu vida (-4 a la Estabilidad)

Ayudar u obstaculizar

*Al ayudar o dificultar el movimiento de un PJ, explica cómo lo haces y haz una **tirada + Atributo**, el Atributo será el mismo que el usado por el otro jugador*

(15+) Puedes modificar su tirada en +2/-2

(10-14) Puedes modificar su tirada en +1/-1

(-9) Tu ayuda o interferencia tiene consecuencias inesperadas. El DJ hace un movimiento