

MOVIMIENTOS DEL jugador

• Evitar el Daño

Cuando esquivas, paras, o evitas un daño, **firas +Reflejos:**

(15+) Sales completamente ileso.

(10-14) Evitas lo peor, pero el DJ decide si terminas en un mal lugar, pierdes algo o sufres parcialmente el **Daño**.

(-9) Fuiste demasiado lento para reaccionar o tomaste una decisión equivocada. Tal vez no evitaste ningún **Daño** en absoluto, o terminaste en un lugar aún peor que antes. El DJ hace un movimiento.

• Aguantar Heridas

Cuando soportas una herida, **firas + Fortaleza -Daño**. Si llevas armadura, añade su valor nominal a la tirada:

(15+) Aguantas el dolor y sigues adelante.

(10-14) Sigues de pie, pero el DJ escoge una condición:

- ♦ La lesión te desequilibra.
- ♦ Pierdes algo.
- ♦ Recibes una **Herida Grave**.

(-9) La lesión es abrumadora. Tú eliges si quieres:

- ♦ Eres noqueado (el DJ también puede optar por infligir una **Herida Grave**).
- ♦ Recibes una **Herida Crítica**, pero puedes seguir actuando (si ya tienes una Herida Crítica, no puedes volver a elegir esta opción).
- ♦ Mueres.

• Mantener la Calma

Cuando ejercites el autocontrol para evitar sucumbir al estrés, experiencias traumáticas, influencias psíquicas o fuerzas sobrenaturales, **firas +Fuerza de Voluntad:**

(15+) Aprietas los dientes y mantienes el rumbo.

(10-14) El esfuerzo por resistirte inculca una condición, que permanece contigo hasta que hayas tenido tiempo de *recuperarse*. Obtienes -1 en situaciones en las que esta condición sería un obstáculo para ti.

Elige una:

- ♦ Te enfadas **(-1 Estabilidad)**.
- ♦ Te entristeces **(-1 de Estabilidad)**.
- ♦ Te asustas **(-1 de Estabilidad)**.
- ♦ Te sientes culpable **(-1 de Estabilidad)**.
- ♦ Te obsesionas **(+1 de Relación)** con lo que sea que cause la condición.
- ♦ Te distraes **(-2 en situaciones donde la condición te limita)**.
- ♦ La experiencia te perseguirá más adelante.

(-9) La tensión es demasiado para que tu mente la maneje. El DJ escoge tu reacción: te acobardas, impotente ante la presencia de la amenaza, entras en pánico sin control de tus acciones, sufres un trauma emocional **(-2 Estabilidad)**, o sufres un trauma que cambia tu vida **(-4 Estabilidad)**.

• Actuar Bajo Presión

Cuando haces algo arriesgado, bajo presión de tiempo, o tratas de evitar el peligro, el DJ te explicará cuál es la consecuencia del fracaso y **firas +Friedad:**

(15+) Haces lo que quieres.

(10-14) Lo haces, pero dudas, te retrasas, o tienes que lidiar con una complicación - el DJ revela un resultado inesperado, un precio alto, o una elección difícil.

(-9) Hay consecuencias graves, cometes un error o estas expuesto al peligro. El DJ hace un movimiento.

• Participar en Combate

Cuando enfrentes a un oponente hábil en combate, explicas cómo y **firas +Violencia:**

(15+) Infliges daño a tu oponente y evitas contraataques.

(10-14) Infliges daño pero a un costo. El DJ elige uno:

- ♦ Estás sujeto a un contraataque
- ♦ Haces menos daño del previsto.
- ♦ Pierdes algo importante.
- ♦ Gastas toda tu munición.
- ♦ Eres acechado por una nueva amenaza.
- ♦ Te meterás en problemas más tarde.

(-9) Tu ataque no va como se esperaba. Podrías estar sujeto a la mala suerte, perder tu objetivo, o pagar un alto precio por tu asalto. El DJ hace un movimiento.



•Influenciar a Otros

Cuando se influye en un PNJ a través de negociaciones, argumentos o desde una posición de poder, **firas +Carisma**:

(15+) Ella hace lo que le pides.

(10-14) Ella hace lo que le pides, pero el DJ elige uno:

- ♦ Ella exige una mejor compensación.
- ♦ Las complicaciones surgirán en el futuro.
- ♦ Ella cede por el momento, pero cambiará de parecer y se arrepentirá más tarde.

(-9) Tu intento tiene repercusiones no deseadas. El DJ hace un Movimiento.

Cuando influyes en otro PJ, **firas +Carisma**:

(15+) Ambas opciones a continuación.

(10-14) Elija una de las siguientes opciones.

(-9) El personaje obtiene +1 en su próxima tirada contra ti. El DJ hace un Movimiento..

Opciones:

- ♦ Ella está motivada para hacer lo que le pides, y recibe +1 para su próxima tirada, si lo hace.
- ♦ Ella está preocupada por las consecuencias si no hace lo que le pides, y obtiene **-1 de Estabilidad** si no lo hace.

•Ver A través de la Ilusión

Cuando sufres un shock, heridas o se distorsiona tu percepción a través de drogas o rituales, **firas +Alma** para **ver A Través de la Ilusión**:

(15+) Percibes las cosas como realmente son.

(10-14) Ves la Realidad, pero también afectas a la Ilusión. El DJ elige uno:

- ♦ Algo te percibe.
- ♦ Las Ilusiones se desgarran a tu alrededor.

(-9) El DJ explica lo que ves y hace un Movimiento.

• Leer a Una Persona

Cuando lees a una persona, **firas +Intuición**. En caso de éxito, puedes hacer preguntas al DJ / jugador sobre su personaje en cualquier momento durante esta escena, mientras estás en conversación con su personaje:

(15+) Puedes hacer dos preguntas.

(10-14) Puedes hacer una pregunta.

(-9) Usted accidentalmente revela sus propias intenciones a la persona que está tratando de leer. Dígale al DJ / jugador cuáles son estas intenciones. El DJ hace un movimiento.

Preguntas:

- ♦ ¿Estás mintiendo?
- ♦ ¿Cómo te sientes ahora mismo?
- ♦ ¿Qué vas a hacer?
- ♦ ¿Qué te gustaría que hiciera?
- ♦ ¿Cómo puedo hacer que llegues a [...]?

• Observar una Situación

Cuando observas una situación, **firas +Percepción**. En caso de éxito, puedes hacer preguntas al DJ sobre la situación actual. Cuando actúes sobre estas respuestas, gana +1 a tus tiradas:

(15+) Haz dos preguntas.

(10-14) Haz una sola pregunta.

(-9) Puedes hacer una pregunta de todos modos, pero no recibes ningún bono por ello y se pierde algo, atraes atención indeseada o te expones al peligro. El DJ hace un Movimiento.

Preguntas:

- ♦ ¿Cuál es mi mejor manera de superar esto?
- ♦ ¿Cuál es actualmente la mayor amenaza?
- ♦ ¿Qué puedo utilizar a mi favor?
- ♦ ¿Qué debo tener en cuenta?
- ♦ ¿Qué se me está ocultando?
- ♦ ¿Qué tiene de extraño?

• Investigar

Cuando investigues algo, **firas +Razón**. En un éxito, descubres todas las pistas directas y puedes hacer preguntas para obtener información adicional:

(15+) Puedes hacer dos preguntas.

(10-14) Puede hacer una pregunta. La información viene en un costo, determinado por el DJ, tal como requerir a alguien o algo para la respuesta, exponerse a un peligro, o necesitar gastar tiempo o recursos adicionales. ¿Harás lo que sea necesario?

(-9) Puedes obtener alguna información de todos modos, pero pagas un precio por ello. Puedes exponerse a peligros o costos. El DJ hace un Movimiento.

Preguntas:

- ♦ ¿Cómo puedo saber más sobre lo que estoy investigando?
- ♦ ¿Qué es lo que siento sobre lo que estoy investigando?
- ♦ ¿Hay algo raro en lo que estoy investigando?

•Ayudar u obstaculizar

Cuando ayudes u obstaculices el movimiento de otro jugador, explica cómo antes de su tirada y **firas +Atributo**, donde el Atributo es el mismo que el otro jugador está tirando:

(15+) Puede modificar la tirada siguiente en +2/-2.

(10-14) Puede modificar la tirada siguiente en +1/-1.

(-9) Su interferencia tiene consecuencias no deseadas. El DJ hace un Movimiento.