

# MOVIMIENTOS BÁSICOS

## ACTUAR BAJO PRESIÓN (+RAZÓN)

### [ACT UNDER PRESSURE]

Cuando intentes hacer algo de manera rápida y precisa, o huyas precipitadamente, o intentes resistirte a algo estremecedor, **TIRA+RAZÓN**.

- » 10+: lo consigues.
- » 7-9: te *acobardas, dudas, cedes, o te quedas paralizado*: el Guardián puede ofrecerte un *resultado peor, un trato difícil o una elección desagradable*.

## CONVENCER (+AFINIDAD)

### [CONVINCE]

Cuando tengas algo que alguien quiere, puedes usar tu carisma, tu ingenio, o un ardid para conseguir que antes hagan algo por ti, **TIRA+AFINIDAD**.

Para PNJs:

- » 10+: te *pedirán que prometas algo antes*, y que hagas lo que prometes.
- » 7-9: necesitan alguna *garantía concreta ahora mismo*.

Para PJs:

- » 10+: Si lo hacen, ganan un punto de *Saber*. Si se niegan, deben **ACTUAR BAJO PRESIÓN**.
- » 7-9: Si se niegan, deben **ACTUAR BAJO PRESIÓN**. Si fallan, perderán un punto de *Confianza* contigo. La decisión depende de ellos.

## REBUSCAR (+SUERTE)

### [POKE AROUND]

Cuando husmees en un lugar buscando físicamente algo, **TIRA+SUERTE**. Intentos adicionales para buscar en la misma zona representan -1 acumulativos a no ser que el Guardián te diga que algo ha cambiado substancialmente.

Con 10+, elige 1:

- » Encuentras *1 buen objeto* (el Guardián elige)
- » *1 objeto menor* (tú eliges)
- » *1 pista* (+1 a la próxima cuando la sigas)
- » *Elige una de la tabla inferior*.

Con 7-9, puedes:

- » Encuentras una *zona oculta o acceso* (para salir/entrar) (el Guardián elige)
- » Encuentras un *objeto menor* (el Guardián elige)
- » Determinas la presencia de una *amenaza física* (si no hay ninguna, te das cuenta de ello).

Con un fallo, no hay nada más en la zona, o el Guardián puede guardarse 1 para usar como movimiento duro en cualquier momento.

## AMENAZAR (+FÍSICO)

### [THREATEN]

Cuando amenaces a alguien o algo, **TIRA+FÍSICO**. Estás físicamente enfrentándote con una promesa letal de violencia.

Con 10+, pueden elegir 1:

- » Te fuerzan a actuar, y reciben el daño que causes.
- » Se amilanan, y hacen lo que dices.

Con 7-9, pueden elegir 1:

- » Se apartan de tu camino
- » Se refugian en un lugar seguro.
- » Te dan algo que creen que quieres.
- » Se retiran despacio, con las manos dónde puedes verlas.
- » Te dicen lo que quieres saber (u oír).

## ENCAJAR LAS PIEZAS (+RAZÓN)

### [PUZZLE THINGS OUT]

Cuando te enfrentes a un dilema intelectual, recibas un nuevo fragmento de información, o descubras una pista, puedes intentar encajar las piezas, **TIRA+RAZÓN**.

Con un 7+, puedes hacer una o más preguntas. Siempre que actúes según las respuestas del Guardián, obtienes +1 en *Adelante*.

Con 10+, haces 3 preguntas, o ganas 1 *Saber*.

Con 7-9, haces 1 pregunta.

- » ¿Qué es esto?
- » ¿Qué significado tiene?
- » ¿Cómo puedo entrar/salir/pasar?
- » ¿Quién está al mando?
- » ¿Cuál de los enemigos que tengo enfrente es el más peligroso?
- » ¿Cuál es su debilidad?
- » ¿A qué debería estar atento?
- » ¿Cómo encaja X en Y?

## ESTUDIAR UNA PERSONA (+PASIÓN)

### [READ A PERSON]

Cuando intentas averiguar lo que está pensando o sintiendo alguien, **TIRA+PASIÓN**.

Con 10+, guárdate 3. Con 7-9, guárdate 1.

Mientras interactúes con él/ella, puedes gastar 1 para hacer una de estas preguntas:

- » ¿Está diciendo la verdad?
- » ¿Qué siente realmente?
- » ¿Qué intenta hacer?
- » ¿Qué le gustaría que yo hiciese?
- » ¿Cómo puedo lograr que ellos \_\_\_\_?

## RECURRIR A LA VIOLENCIA (+FÍSICO)

### [RESORT TO VIOLENCE]

Cuando deseches cualquier pretensión de ser civilizado, y quieras herir a tu enemigo, aunque eso te ponga en riesgo, **TIRA+FÍSICO**. *Puedes estar luchando por arrebatar el control de un objeto o una situación a alguien, o puedes estar golpeando con puños o patadas, o usando algún arma. Lo que sea lo estás haciendo con malicia en tu corazón.*

Con 10+, elige 3.

Con 7-9, elige 2:

- » Te haces con su control.
- » Recibes menos daño (daño -1)
- » Inflinges un gran daño (daño +1)
- » Impresionas, desmoralizas o asustas a tu enemigo. Si actúas contra un PNJ debe cambiar de forma absoluta su comportamiento.

Para Pjs, proseguir el ataque cuando estás impresionado, desmoralizado o asustado cuenta como actuar bajo presión.

## AYUDAR/INTERFERIR (+CONFIANZA)

### [HELP/HINDER]

Cuando ayudes o interfieras con alguien que está haciendo un movimiento, **TIRA+CONFIANZA**.

- » 10+: reciben +2 (ayuda) o -2 (interferencia).
- » 7-9: reciben +1 (ayuda) o -1 (interferencia), tu también te verás expuesto al peligro, consecuencia o precio.
- » 6 o menos: pierden un punto de *Confianza* contigo, o el Guardián se guarda una para hacer luego un movimiento duro (a tu elección).