

Estos son los movimientos que los jugadores desencadenarán con más frecuencia. Constituyen las situaciones en las que los personajes se encontrarán más a menudo y representan el tipo de cosas que harán normalmente en la partida.

DERROTAR

Siempre que intentes neutralizar un peligro inmediato, di cómo lo haces y tira. El editor jefe te dirá la característica que tienes que sumarle a la tirada. **Con 10+**, elige tres de las siguientes opciones. **Con 7-9**, elige dos opciones:

- Imponer un Estado (elige esta opción una vez para imponer uno Leve, dos para imponer uno Moderado y tres para imponer uno Crítico).
- Eliminar una Ventaja (elige esta opción dos veces).
- Forzar un cambio de lugar (elige esta opción una vez y el editor jefe será quien decida adónde mandas al objetivo, elige dos veces y lo decidirás tú).
- Reducir un rango el tamaño de una multitud.
- No sufrir daño en el proceso.

TOMAR EL CONTROL

Cuando otro personaje y tú os disputéis una meta u objetivo, di lo que haces para ser más listo, más poderoso, más diestro o superarlo de alguna otra forma. El editor jefe te dirá qué característica sumarle a la tirada. **Con un 10+**, elige dos de las siguientes opciones. **Con un 7-9**, elige una opción:

- Tomar el control de lo que os estuvierais disputando.
- Evitar quedar en desventaja o en peligro de sufrir daño.
- Poner a tu oponente en desventaja.

DESAFIAR EL PELIGRO

Cuando actúes pese a un peligro inminente o aguantas para que no te afecten las consecuencias que ya estás padeciendo, di lo que haces al respecto y tira. El editor jefe te dirá qué característica sumarle a la tirada. **Con un 10+**, consigues lo que te proponías y el peligro no llega a recaer sobre ti o lo soportas. **Con un 7-9**, lo consigues, pero el editor jefe te ofrecerá un resultado peor, un trato difícil o una elección desagradable.

FORZAR TUS PODERES

Cuando fuerces tus poderes y te concentres para hacer algo que no esté en tu Perfil de Poderes, lo primero que tienes que hacer es determinar si el poder queda dentro de la categoría Fácil, Difícil o Límite, y luego tirar. **Con un 10+**, lo consigues y puedes añadirlo a tu Perfil de Poderes. **Con un 7-9**, lo consigues, pero el editor jefe te ofrecerá hacer un trato difícil o una elección desagradable; además no puedes añadirlo a tu Perfil de Poderes y sufres un Estado Leve si se trataba de algo Fácil, un Estado Moderado si era Difícil o uno Crítico si era Límite. **Con un 6-**, sufres un Estado como en el caso de 7-9 y además el editor jefe hace un movimiento.

SERVIR Y PROTEGER

Cuando actúes en defensa de algo o alguien cuando una amenaza o peligro inminente se cierna sobre él, tira+Proteger. **Con un 10+**, obtienes 3 Puntos. **Con un 7-9**, obtienes 1 Punto. Mientras sigas defendiendo, puedes gastar los Puntos para...

- Redirigir un ataque hacia ti.
- Reducir la efectividad de un ataque o Estado (cada Punto que gastes reduce la gravedad un nivel).
- Dejar al atacante expuesto a un aliado, lo que le dará al aliado una bonificación a la siguiente tirada contra el atacante (+1 por cada Punto gastado).
- Crear un Vínculo con la persona que estás protegiendo o aumentarlo un nivel.

USAR EL ENTORNO

Cuando utilices algún elemento del entorno para tus propósitos, el editor jefe te dirá una o más cosas sobre él:

- Durará poco; úsalo mientras puedas.
- Es peligroso; el editor jefe te dirá cómo.
- Es especialmente efectivo; el editor jefe te dirá cómo.
- Puedes usarlo, pero tendrá un efecto secundario; el editor jefe te dirá cuál.

AYUDAR O INTERFERIR

Cuando ayudes u obstaculices a alguien con quien tengas un Vínculo, tira+Vínculo. **Con un 10+**, elige dos de las siguientes opciones. **Con un 7-9**, elige una de las opciones, pero antes tendrás que superar un obstáculo y además quedarás expuesto a algún peligro o a represalias, o el editor jefe te ofrecerá una elección desagradable. Puedes elegir entre:

- Volver segura una posición o ruta insostenible para tu objetivo.
- Evitar sufrir daño en el proceso.
- Que el objetivo obtenga un +1 o -2 a la siguiente, a tu elección.

EXAMINAR

Cuando estudies una situación o a una persona detenidamente, tira+Investigar. **Con un 10+**, pregúntale al editor jefe tres cosas de la lista que aparece a continuación. **Con un 7-9**, pregúntale una cosa de la lista siguiente. De una forma u otra, obtienes +1 a la siguiente tirada cuando actúes de acuerdo a las respuestas.

- ¿Qué ha ocurrido aquí recientemente?
- ¿Qué está a punto de ocurrir?
- ¿A qué peligro debería estar atento?
- ¿Qué hay aquí que sea útil o importante?
- ¿Quién está realmente al mando aquí?
- ¿Qué hay aquí que no sea lo que aparenta?