

• Actuar bajo presión

Cuando realizas algo arriesgado, con tiempo escaso o intentas evitar un peligro el DJ te explicará cuáles serían las consecuencias de tu fallo y **tira +Frialidad**.

(15+) Lo haces.

(10-14) Lo haces pero vacilas, pierdes tiempo o debes lidiar con una complicación inesperada. El DJ te mostrará una consecuencia inesperada, un coste a pagar o una elección difícil.

(-9) Hay consecuencias, has cometido un error o te has expuesto demasiado al peligro. El DJ realiza un movimiento suave o duro.

• Combatir

Cuando te enfrentas a un oponente capaz de combatir, explica cómo lo haces y **tira +Violencia**.

(15+) Infliges daño a tu enemigo y evitas su contrataque

(10-14) Infliges daño, pero con un coste. El DJ escoge una:

- ◆ Sufres un contrataque.
- ◆ Haces menos daño del que pretendías.
- ◆ Pierdes algo importante.
- ◆ Gastas toda tu munición.
- ◆ Te acosa una nueva amenaza.
- ◆ Estarás en problemas más adelante

(-9) Tu ataque no ha ido como esperabas. Habrás tenido mala suerte, apuntado mal o pagado un alto coste por este ataque. El DJ realiza un movimiento suave o duro.

KULT

◆ DIVINI+P LOS+ ◆

• Influcidar

Cuando influyes a un PNJ a través de negociaciones, argumentos o desde una posición de poder **tira +Carisma**.

(15+) Hace lo que le pides.

(10-14) Hace lo que le pides pero el DJ escoge una:

- ◆ exige una compensación mejor
- ◆ una complicación surgirá en el futuro
- ◆ accede por el momento, pero cambiará de parecer y lo lamentará más tarde

(-9) Tus intentos tienen repercusiones inesperadas. El DJ realiza un movimiento suave o duro.

Cuando influyes a un PJ **tira +Carisma**.

(15+) Ambas opciones:

(10-14) Escoge una:

- ◆ se siente motivado a hacer lo que le pides y gana un +1 a su siguiente tirada si te obedece
- ◆ le preocupa lo que podría pasar si no hace lo que le pides y pierde -1 **Estabilidad** si desobedece

(-9) El personaje obtiene +1 en su siguiente tirada contra ti. El DJ realiza un movimiento.

Independientemente del resultado es siempre el personaje quien decide si hacer lo que le pides o no

• Leer a una persona

Cuando lees a una persona **tira +Intuición**. Con un éxito puedes preguntarle al DJ o jugador preguntas acerca de sus personajes en cualquier momento durante esta escena mientras estés conversando con ese personaje.

(15+) Haz 2 preguntas.

(10-14) Haz 1 pregunta.

(-9) Accidentalmente revelas tus intenciones a la persona que estabas intentando leer. Dile al DJ/jugador cuáles eran. El DJ hace un movimiento.

Preguntas:

- ◆ ¿Estás mintiendo?
- ◆ ¿Cómo te sientes ahora mismo?
- ◆ ¿Qué estás a punto de hacer?
- ◆ ¿Qué te gustaría que hiciera?
- ◆ ¿Cómo podría conseguir que tú...?

• Observar una situación

Cuando observes una situación **tira +Percepción**. Si tienes éxito puedes hacerle preguntas al DJ acerca de la situación. Cuando actúes de acuerdo a las respuestas obtienes +1 a tus tiradas.

(15+) Haz 2 preguntas.

(10-14) Haz 1 pregunta.

(-9) Puedes hacer una pregunta pero atraes atención no deseada o te expones a algún peligro. El DJ hace un movimiento.

Preguntas:

- ◆ ¿Cuál es mi mejor opción?
- ◆ ¿Cuál es la mayor amenaza?
- ◆ ¿Qué hay aquí que pueda serme útil?
- ◆ ¿Qué debería estar buscando?
- ◆ ¿Qué hay escondido aquí?
- ◆ ¿Hay algo fuera de lo normal o extraño aquí?

MOVIMIENTOS DEL JUGADOR

• Investigar

Cuando investigues algo **tira +Razón**. Si tienes éxito descubres todas las pistas relacionadas y puedes hacer preguntas para obtener información adicional.

(15+) Haz 2 preguntas.

(10-14) Haz 1 pregunta, pero ésta vendrá con un coste impuesto por el DJ: necesitas a alguien o algo para obtener la respuesta, te expondrás a un peligro o deberás gastar tiempo o recursos.

(-9) Puedes hacer una pregunta pero te expondrás a peligros o costes inesperados. El DJ hace un movimiento.

Preguntas:

- ♦ ¿Cómo puedo encontrar más información acerca de lo que estoy investigando?
- ♦ ¿Qué corazonada tengo de toda esta investigación?
- ♦ ¿Hay algo fuera de lo normal en lo que estoy investigando?

• Ver a través de la Ilusión

Cuando sufras un shock, heridas o distorsiones tu percepción a través de drogas o rituales **tira +Alma** para ver a través de la Ilusión.

(15+) Percibes las cosas tal y como son realmente.

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

- ♦ Algo te percibe
- ♦ La Ilusión se rasga

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

• Evitar daño

Cuando esquivas, detienes o bloqueas un daño **tira +Reflejos**.

(15+) Sales completamente indemne.

(10-14) Evitas la peor parte, pero el DJ decide si acabas en en una posición comprometida, pierdes algo o sufres daño parcialmente

(-9) Reaccionas lentamente o tomas una decisión equivocada. Quizá no evitas el daño en absoluto, o terminas en una posición incluso peor que la anterior. El DJ hace un movimiento.

• Soportar el dolor

Cuando sufras daño **tira +Fortaleza -Daño**. Si llevas protección, añade su valor a la tirada.

(15+) Te sobrepones al dolor y sigues adelante.

(10-14) Te mantienes en pie pero el DJ elige una:

- ♦ Pierdes el equilibrio
- ♦ Pierdes algo
- ♦ Recibes una **herida grave**

(-9) La herida es abrumadora. Eliges si:

- ♦ Caes inconsciente (el DJ puede además elegir infligirte una **herida grave**)
- ♦ Recibes una **herida crítica**, pero sigues activo (si ya tienes una herida crítica no puedes elegir esta opción de nuevo)
- ♦ Mueres

• Mantener la calma

Cuando realizas un ejercicio de auto-control para no sucumbir ante el estrés, experiencias traumáticas, influencia psíquica o fuerzas sobrenaturales **tira +Voluntad**.

(15+) Aprietas los dientes y te mantienes firme sin verte afectado.

(10-14) El esfuerzo para resistirte te impone una condición que permanece contigo hasta que tengas tiempo de recuperarte. Elige una:

- ♦ Te enfadas, asustas, entristeces o te sientes culpable (-1 **Estabilidad**)
- ♦ Te obsesionas (+1 Relación con aquello que te causó el estado)
- ♦ Te distraes (-2 en situaciones en donde la condición pueda limitarte)
- ♦ La experiencia te perseguirá más adelante

Obtienes un -1 en situaciones en donde esta condición pueda perjudicarte.

(-9) La tensión es mayor de la que puedes soportar. El DJ elige cómo reaccionas: Te acobardas impotente ante la presencia de la amenaza, entras en pánico sin control de tus acciones, sufres daños emocionales (-2 de Estabilidad) o sufres un trauma que cambia tu vida (-4 de Estabilidad)

• Ayudar o interferir

Cuando ayudes o interfieras al movimiento del personaje de otro jugador explica cómo antes de la tirada y **tira +atributo** donde el atributo será el mismo que use el otro jugador

(15+) Podrás modificar dicha tirada con un +2/-2.

(10-14) Podrás modificar dicha tirada con un +1/-1.

(-9) Tu intrusión tiene consecuencias inesperadas. El DJ realiza un movimiento.