

MOVIMIENTOS BÁSICOS

LANZAR UN ATAQUE

Cuando le **lances un ataque a alguien**, tira con Sangre. Si superas la tirada, inflige daño según lo establecido y elige 1 opción:

- Le haces un daño terrible.
- Le quitas algo.

Con un 7-9, elige también 1 de las siguientes opciones:

- Tu oponente te hace daño a ti.
- Quedas en mala posición.

ESCAPAR DE UNA SITUACIÓN

Cuando **aproveches una oportunidad para escapar de una situación**, tira con Sangre. Si superas la tirada, escapas. Con un 10+, elige 1 opción. Con un 7-9, elige 2:

- Sufres daño durante tu huida.
- Acabas en otra situación peligrosa.
- Dejas atrás algo importante.
- Quedas en Deuda con alguien por tu huida.
- Te dejas llevar por tu naturaleza más básica y te marcas corrupción.

CONVENCER A UN PERSONAJE NO JUGADOR

Cuando **convencas a un personaje no jugador mediante seducción, promesas o amenazas**, tira con Corazón. Si superas la tirada, hará lo que le pides. Con un 7-9, modificará los términos o exigirá una Deuda.

Si antes de tirar **te cobras una Deuda** que tuvieras con ese personaje, puedes sumarle 3 a la tirada.

GALAR A ALGUIEN

Cuando **intentas calar a alguien**, tira con Mente. Si superas la tirada, obtienes 2 puntos. Con un 7-9, la otra persona obtiene también 1 punto que puede gastar en preguntarte a ti. Mientras estés interactuando con ese personaje, gasta cada punto en hacerle una pregunta al jugador que lo interpreta:

- ¿Quién mueve los hilos de tu personaje?
- ¿Qué problema tiene tu personaje con (...)?
- ¿Qué espera conseguir tu personaje de (...)?
- ¿Cómo podría yo hacer que tu personaje (...)?
- ¿Qué le preocupa a tu personaje que ocurra?
- ¿Cómo podría yo hacer que tu personaje contrajera una Deuda conmigo?

Si pertenecéis a la misma Facción, hazle una pregunta más, aunque hayas fallado la tirada.

CONFUNDIR, DISTRAER O ENGAÑAR

Cuando **intentas confundir, distraer o engañar a alguien**, tira con Mente. Si superas la tirada, se lo traga, al menos durante un momento. Con un 10+, elige 3 opciones. Con un 7-9, elige 2 opciones:

- Creas una oportunidad.
- Revelas un punto débil o un defecto.
- Dejas a tu objetivo confundido durante un tiempo.
- Evitas más complicaciones.

MANTENER LA CALMA

Cuando **las cosas se pongan serias y mantengas la calma**, dile al Maestro de Ceremonias qué situación quieres evitar y tira con Espíritu. Con un 10+, todo va bien. Con un 7-9, el Maestro de Ceremonias te dirá el coste que conlleva para ti.

LIBERAR TU PODER

Cuando **liberes el poder que hay en tu interior**, tira con Espíritu. Si superas la tirada, elige 1 opción y márcate corrupción. Con un 10+, no te marques corrupción o elige una opción más de la lista.

- Obtienes un +1 a la siguiente tirada.
- Expandes tus sentidos, sobrenaturales o no.
- Asustas, intimidas o impresionas a tu oponente.
- Te apoderas definitivamente de algo vulnerable o expuesto.

ECHARLE UNA MANO A ALGUIEN O FASTIDIARLE

Cuando **eches una mano o fastidies a otro personaje jugador tras su tirada**, tira con su Facción. Si tienes éxito, le das un +1 o un -2 a su tirada. Con un 7-9, te expones a sufrir un peligro, una complicación o un coste.

MOVIMIENTOS DE FACCIÓN

ECHARSE A LA CALLE

Cuando **te echas a la calle para conseguir lo que quieres**, di el nombre de la persona a la que acudes y tira con su Facción. Si superas la tirada, estará disponible y tendrá lo que quieres. Con un 7-9, elige 1 opción:

- La persona a la que acudes ya tiene problemas propios con los que lidiar.
- Lo que necesitas tiene un coste mayor de lo que esperabas.

PONERLE CARA A UN NOMBRE

Cuando le **pongas cara a un nombre o un nombre a una cara**, tira con su Facción. Si superas la tirada, conoces su reputación; el Maestro de Ceremonias te dirá lo que la mayoría de la gente sabe sobre él. Con un 10+, ya has tratado antes con esa persona; descubres algo interesante y útil sobre él o tiene una Deuda contigo. Si fallas la tirada no lo conoces o tienes una Deuda con él; el Maestro de Ceremonias te dirá cuál de las dos.

INVESTIGAR UN LUGAR PODEROSO

Cuando **investigues un lugar poderoso**, tira con la Facción a la que pertenezca. Si superas la tirada, verás la realidad subyacente bajo la superficie. Con un 10+, puedes hacerle una pregunta al Maestro de Ceremonias sobre las tramas y la política de esa Facción.

MOVIMIENTOS DE DEUDA

HACERLE UN FAVOR A ALGUIEN

Cuando le **hagas un favor a alguien**, contrae una Deuda contigo.

COBRARSE UNA DEUDA

Cuando te **cobres una Deuda**, recuérdale a tu deudor por qué está en Deuda contigo para...

...hacer que un personaje jugador:

- Te haga un favor de coste moderado.
- Te **Eche una mano**.
- **Fastidie** a otro.
- Responda a una pregunta con sinceridad.
- Cancele una Deuda de la que sea acreedor.
- Te transfiera a ti el derecho a cobrarle una Deuda a otra persona.

...hacer que un personaje no jugador:

- Responda con sinceridad a una pregunta sobre su Facción.
- Te presente a un miembro poderoso de su Facción.

- Te haga un regalo valioso y útil.
- Cancele una Deuda de la que sea acreedor.
- Te transfiera a ti el derecho a cobrarle una Deuda a otra persona.
- Te dé un +3 para **Convencerlo** (esta opción ha de elegirse antes de tirar).

NEGARSE A PAGAR UNA DEUDA

Cuando te **niegues a pagar una Deuda**, tira con Corazón. Si superas la tirada, eludes el trato actual, pero sigues en Deuda. Con un 7-9, elige 1:

- Contraes otra Deuda más con esa persona.
- Quedas mal con su Facción.
- Te marcas corrupción.

Si fallas, no puedes escapar del lazo. Paga tu Deuda o tendrás que enfrentarte a las consecuencias: tu acreedor elegirá dos cosas de la lista anterior o te obligará a perder todas las Deudas que te deban los demás.

DEJAR CAER UN NOMBRE

Cuando **dejes caer el nombre de alguien que esté en Deuda contigo**, tira con su Facción. Si superas la tirada, su nombre es influyente y te da una oportunidad. Con un 10+, te quedas con la Deuda y te marcas su Facción. Con un 7-9, tienes que cobrarte la Deuda y te marcas su Facción. Si fallas, bórrate la Deuda y prepárate.

REGLAS DEL TALLER Y EL SANTUARIO

Cuando alguien se meta en su **taller** o **santuario** para conseguir algo, el Maestro de Ceremonias utilizará estas reglas para decidir qué tiene que hacer para conseguir su objetivo.

El Maestro de Ceremonias le dirá al jugador: «Claro, no hay problema, pero...» y luego entre 1 y 4 de las siguientes opciones:

- Necesitarás horas/días/semanas/meses de trabajo o recuperación.
- Antes vas a tener que invocar/crear/construir _____.
- Vas a necesitar los servicios de _____ para completarlo.
- Te hace falta un ingrediente o material caro y poco común.
- Funcionará poco tiempo y puede no ser muy fiable.
- Va implicar que alguien cercano se exponga a consecuencias graves.
- A tu taller le falta _____; añádeselo y podrás completar la tarea.
- Vas a tener que poner una parte de ti para completar la tarea.
- Debes emprender un viaje a _____ para completar la tarea.

El Maestro de Ceremonias puede combinar cualquier conjunto de requisitos u ofrecer dos conjuntos diferentes de costes para la misma tarea. Una vez que los requisitos se hayan cumplido, el personaje completa lo que se disponía a hacer. El Maestro de ceremonias le añadirá las estadísticas o etiquetas pertinentes, revelará algo de información o hará lo que corresponda en esa situación.

AVANZAR MOVIMIENTOS

LANZAR UN ATAQUE

Con un 12+, tu objetivo elige: rendirse por completo o que lo dejes incapacitado.

ESCAPAR DE UNA SITUACIÓN

Con un 12+, escapas y descubres algo importante.

CONVENCER A UN PERSONAJE NO JUGADOR

Con un 12+, hará lo que le hayas pedido y te ayudará con ese asunto hasta el final.

CALAR A ALGUIEN

Con un 12+, puedes hacer cualesquiera preguntas (una por cada punto), no solo las de la lista.

CONFUNDIR, DISTRAER O ENGAÑAR

Con un 12+, obtienes las 4 opciones. Además, duplica el efecto de una de ellas.

MANTENER LA CALMA

Con un 12+, la calma de tu oposición se ve comprometida. Dile lo que le va a costar mantener su curso de acción actual.

LIBERAR TU PODER

Con un 12+, tus poderes o habilidades se manifiestan de alguna forma inesperada pero útil. Márcale corrupción para hacer permanente esa manifestación.

MOVIMIENTOS DE SESIÓN

INICIO DE SESIÓN

Al comienzo de cada sesión, anuncia cuál es el personaje en quien menos confía el tuyo; su jugador destacará una Facción para tu personaje (que aún no te hayas marcado). Márcale esa Facción. Háblale al Maestro de Ceremonias sobre un rumor o conflicto que hayas oído acerca de esa Facción, basándote en información ya establecida si lo deseas, y tira con esa Facción.

Con un 10+, estás preparado para el conflicto que has planteado: alguien de esa Facción tiene una Deuda contigo o bien dispones de información valiosa o un objeto útil, a tu elección. Con un 7-9, estás metido hasta el cuello: tienes una Deuda con alguien de esa Facción y alguien de esa Facción tiene una Deuda contigo. Si fallas la tirada, esto te pilla con la guardia baja, desprevenido o mal preparado: el Maestro de Ceremonias te dirá quién viene a por ti.

Si empezáis la sesión en medio de una situación caótica o ya están ocurriendo muchas cosas, el Maestro de Ceremonias puede decidir saltarse este movimiento.

FIN DE SESIÓN

Al final de cada sesión, si has aprendido algo significativo sobre una Facción, súmale 1 a la puntuación que tengas en ella y réstale 1 a la puntuación que tengas en otra Facción. Dile al Maestro de Ceremonias cómo ha cambiado tu relación con esos grupos sociales.

Si alguien te ha hecho un favor con un coste, díselo al grupo; tienes una Deuda con él. Si le has hecho a alguien un favor por el que no has obtenido compensación, díselo al grupo; esa persona tiene una Deuda contigo.