

Movimientos de todos los personajes

Cerrarle la boca a alguien

Cuando **le cierras la boca** a alguien, tira frialdad. Con un 10 o más, escoge una de las reacciones a continuación. • Con 7-9, escoge una de las reacciones, pero das una mala impresión y te dan una condición a cambio.

- Pierde una hebra sobre ti.
- Si no tiene hebras sobre ti, ganas una sobre esa persona.
- Gana una condición.
- Recibes un avance.

Contemplar el abismo

Cuando **contemplas el abismo**, di qué estás buscando y tira oscuro. Con un 10 o más, el abismo te muestra una visión lúcida y recibes un avance para abordarlo. • Con 7-9 el abismo te muestra visiones confusas y alarmantes, pero aun así tienes tu respuesta.

Excitar a alguien

Cuando **excitas a alguien**, tira sexy. Con un 10 o más, ganas una hebra sobre el otro y este escoge una de las reacciones a continuación. • Con 7-9, puede darte una hebra o escoger una de las reacciones.

- Me entrego a ti.
- Prometo algo que creo que quieres.
- Me avergüenzo y actúo de forma extraña.

Huir

Cuando **huyes**, tira voluble. Con un 10 o más, huyes a un lugar seguro. • Con 7-9 escapas y escoge una opción:

- Corres hacia algo peor.
- Montas una escena.
- Dejas algo atrás.

Liarse a hostias

Cuando **te lías a hostias**, tira voluble. Con 10 o más, le haces daño y tu oponente se queda sin habla por un momento antes de que pueda reaccionar. • Con 7-9 le haces daño y escoge una opción:

- Aprende algo sobre tu verdadera naturaleza y gana una hebra sobre ti.
- El MC decide cómo de malo resulta ser el daño.
- Te vuelves tu yo oscuro.

Mantener la calma

Cuando **mantienes la calma y actúas a pesar del miedo**, di a qué temes y tira frío. Con un 10 o más, mantienes la calma y ganas conocimiento: pregunta al MC algo sobre la situación y recibe un avance para actuar sobre dicha información. • Con 7-9, el MC te dirá cómo tus acciones te dejan vulnerable y cómo puedes escoger entre recular o seguir adelante.

Tirar de las hebras

Cuando **gastas una hebra sobre alguien**, escoge una opción:

- Tiéntale a hacer lo que quieres.
- Dale una condición.
- Añade uno a tu tirada en su contra.
- Añade uno al daño que le hagas.