

Queste sono le mosse che tutti i giocatori attiveranno più spesso. Si tratta delle situazioni in cui i personaggi si troveranno più spesso e rappresentano il tipo di cose che i personaggi faranno durante il gioco.

ABBATTERE

Quando provi ad affrontare una minaccia immediata, descrivi come lo fai e tira. Il CR ti dirà quale caratteristica aggiungere al tiro.

Con 10+ scegli 3, **con 7-9** scegli 2:

- Imporre una Condizione (consuma una scelta per una Minore, due per una Moderata, tre volte per una Critica).
- Privare di un Vantaggio (consuma due scelte).
- Obbligare un cambiamento di luogo (consuma una scelta e il CR deciderà dove andrà, consumane due e sarai tu a deciderlo).
- Ridurre di 1 la dimensione di una banda.
- Non prendere danno nel farlo.

PRENDERE IL CONTROLLO

Quando tu e un altro personaggio vi contendete un obiettivo, spiega in che modo lo superi in astuzia, in forza o in abilità, o in quale altra maniera provi a sopraffarlo. Il CR ti dirà quale caratteristica aggiungere al tuo tiro. **Con 10+**, scegli due, **con 7-9**, scegli uno:

- Prendi il controllo sull'oggetto del contendere.
- Eviti di finire in svantaggio o in pericolo di subire danno.
- Metti il tuo avversario in svantaggio.

SPINGERSI OLTRE

Quando spingi i tuoi poteri oltre il limite e ti concentri per fare qualcosa che non è scritto sull'tua scheda del Profilo Poteri, prima determina se il potere ricade sotto la categoria Semplice, Difficile o Al limite, quindi tira. **Con 10+**, riesci nella tua impresa e puoi aggiungere l'azione compiuta al tuo profilo dei poteri se non ce l'hai già. **Con 7-9**, riesci, ma il Caporedattore ti offrirà una scelta difficile o un accordo svantaggioso; subisci anche una Condizione Minore se è Semplice, una Condizione Moderata se è Difficile o una Condizione Critica se è Al limite e non puoi aggiungerlo al Profilo Poteri. **Con un 6-**, subisci una Condizione come per 7-9 e il Caporedattore fa anche una mossa.

SERVIRE E PROTEGGERE

Quando ti ergi in difesa di qualcuno o qualcosa a causa di una minaccia imminente o un pericolo che sta per abbattersi su di lui, tira +Protezione. **Con 10+**, ottieni 3. **Con 7-9**, ne ottieni 1. Fintanto che continui a difendere, spendi una Presa per: ...

- Reindirizzare un attacco su di te.
- Ridurre l'efficacia di un attacco o di una Condizione (riduci di uno il livello di severità per ogni presa spesa).
- Esporre l'avversario a un alleato, fornendo a quell'alleato un bonus "prossimo" contro
- l'attaccante (+1 per ogni Presa spesa).
- Creare o avanzare di uno un Legame con la persona che stai proteggendo.

USARE L'AMBIENTE

Quando usi qualcosa dell'ambiente circostante per ottenere il tuo scopo, il Caporedattore ti fornirà una o più informazioni su questo oggetto:

- Si romperà velocemente; usalo finché puoi.
- È pericoloso; il CR ti dirà in che modo.
- È particolarmente efficace; il CR ti dirà in che modo.
- Puoi usarlo, ma ci sarà un effetto collaterale; il CR ti dirà quale.

SFIDARE IL PERICOLO

Quando agisci nonostante una minaccia imminente o ti butti a capofitto verso il pericolo che sta per abbattersi su di te, spiega come lo affronti e tira. Il CR ti dirà quale caratteristica aggiungere al tiro. **Con 10+**, fai ciò che avevi descritto e la minaccia non si abbatte su di te, o ne sopporti gli effetti. **Con 7-9**, puoi riuscirci, ma per poterlo fare il Caporedattore ti offrirà un esito peggiore, un accordo svantaggioso o una scelta difficile.

AIUTARE O INTERFERIRE

Quando aiuti o interferisci con qualcuno con cui hai un Legame, tira +Legame.

Con 10+, scegli due. **Con 7-9**, scegli uno, ma c'è un ostacolo da superare prima. Ti esponi anche a un pericolo, a un beneficio, o il Caporedattore ti offrirà una scelta difficile. Ecco i possibili risultati:

- Rendi sicuri una posizione o un tragitto indifendibili.
- Eviti di prendere danno nell'agire.
- L'obiettivo prende +1 o -2 prossimo, a tua scelta.

ESAMINARE

Quando studi da vicino una situazione o una persona, tira + Investigazione. **Con 10+**, fai al Caporedattore tre domande dall'elenco seguente. **Con 7-9**, fagliene una. In entrambi i casi, prendi +1 prossimo quando agisci in base alle risposte ottenute.

- Cosa è successo qui di recente?
- Cosa sta per succedere?
- A quale pericolo dovrei prestare attenzione?
- Cosa c'è qui di utile o importante?
- Chi è veramente in controllo qui?
- Cosa non è ciò che sembra, qui?