

Los movimientos del DJ en Dungeon World: Guía práctica

¿Te has quedado en blanco alguna vez sin saber qué hacer ante un fallo de un personaje? ¿No tienes claro cómo se enlazan los movimientos de los personajes con los movimientos del DJ? ¿Siempre haces lo mismo cuando tus jugadores fallan? Este documento intentará arrojar algo de luz en las relaciones movimiento de personaje – movimiento del director para que te sea más fácil aplicar la mecánica a una partida.

Si algo eché de menos cuando terminé de leerme el manual y la Guía de DW fue que me pusiesen ejemplos más explícitos de lo que hacer cuando los personajes fallan o sacan un 7-9 en un movimiento. Muchas veces nuestros jugadores fallan un movimiento y nos damos cuenta de que o bien no sabemos que hacer o bien hacemos siempre lo mismo. Obviamente en el capítulo del DJ del manual y a lo largo de la guía, nos van dando pinceladas, pero a veces esas directrices nos dejan más confusos que otra cosa (entre otras cosas porque hay bastantes contradicciones entre la guía de DW y el propio manual).

Después de varias partidas dirigidas y otras tantas jugadas, se dan tantas situaciones que creo que estoy en disposición de ilustrar un poco a los más noveles o a aquellos que quieran algo más de información para dirigir sobre qué hacer a la hora de realizar un movimiento. Hay que destacar que esto está enfocado tanto a Directores que quieran saber más como a Jugadores que quieran saber un poco que hay tras la cortina.

Este pequeño documento está dividido en dos partes, la primera hablaremos sobre las funciones del DJ y los movimientos en general, la segunda, utilizando los movimientos básicos, pondremos ejemplos prácticos para que tengas suficiente material para que puedas afrontar cualquier situación.

La Mecánica del DJ: Funciones y movimientos.

Vamos a olvidarnos un poco en aquí de los objetivos y principios del DJ, elementos que sirven de base y trasfondo de nuestras acciones, para ir al tema mecánico, ¿Qué hacemos durante una partida como DJ? A modo de preámbulo vamos a ver que nos dice el manual de Dungeon World sobre las funciones del DJ:

Cuando te sientas en la mesa para ejercer de DJ debes hacer lo siguiente:

- *Describir situaciones.*
- *Seguir las reglas.*
- *Hacer movimientos.*
- *Aprovechar lo que has preparado.*

Como vemos, las tareas del DJ no son *sólo* hacer movimientos, sino que debemos describir, seguir las reglas y aprovechar lo que hemos preparado. Esto quiere decir que cuando la situación no lo requiera, podemos limitarnos a describir la situación y ceder la iniciativa a los jugadores, dando un respiro y algo de libertad. Esto es importante ya que, sobre todo al principio, podemos cometer el error como DJ de agobiar a nuestros jugadores haciendo un movimiento tras otro, dando la sensación de que la partida es un constante goteo de soluciones a problemas que plantea el DJ. *Seguir las reglas* y *Aprovechar lo que has preparado* creo que se definen por sí mismas, y complementan a las otras dos.

Vamos por tanto al meollo de la cuestión: los movimientos. Lo primero que debemos saber, ya que utilizaremos estos términos durante todo el rato es ¿Qué es un movimiento duro y qué es un movimiento suave? La definición rápida, simple y que debemos conocer es la siguiente: Un **movimiento suave** es aquel que no tiene consecuencias inmediatas, es un preámbulo a algo que puede pasar y por tanto puede ser evitado. Por ejemplo, descubrir que hay más tesoro pero está protegido por un gólem o ver que un nigromante empieza a conjurar un hechizo maléfico, son movimientos suaves. Un **movimiento duro**, sin embargo, es aquel que tiene una consecuencia inmediata, muchas veces son consecuencias de no haber afrontado con éxito un movimiento suave, otras son consecuencias de un fallo o de un despiste. Que el tesoro sea una ilusión y desaparezca o que el nigromante reanime a los cadáveres que se ocultan en la cripta, son movimientos duros.

Dicho esto, la pregunta más importante que debe hacerse un DJ es ¿Cuándo utilizo mis movimientos?, el manual dice:

“Cuándo hacer un movimiento

Haces un movimiento:

- *Cuando todo el mundo te mira para descubrir qué sucede.*
- *Cuando el jugador te lo sirve en bandeja.*
- *Cuando alguien saca un 6 o menos.”*

Vamos punto por punto.

“Cuando todo el mundo te mira para descubrir que sucede:” Muchas veces tus jugadores dirán que hacen algo que no desencadena un movimiento o hacen un movimiento que no requiere tirada y están esperando que les cuentes cual es el resultado. En este caso realizaremos un movimiento, este movimiento debe ser suave siempre y no tiene por qué ser malo necesariamente. *Ofrecer oportunidades, o Decir requisitos o consecuencias y preguntar* son los movimientos que mejor encajan aquí, movimientos que hacen que la acción siga su curso y no perjudican a los jugadores.

“Cuando un jugador te lo sirve en bandeja:” Esta es la más simple de todas, cuando un jugador *ignore* un movimiento suave, haz un movimiento duro. Si un jugador ignora un problema o amenaza esta se vuelve peligrosa.

“Cuando alguien saca un 6 o menos:” Un fallo en DW es jodido, eso lo sabemos todos los que hemos jugado alguna vez a este juego, y todo es por esta regla. Cuando fallas en DW las cosas se ponen feas. Normalmente en esta situación se hace un movimiento duro cuyo impacto dependerá de la situación actual. No obstante, personalmente, si el movimiento entrañaba poco riesgo o las cosas estaban calmadas, creo que es buena idea hacer un movimiento suave, ¡las cosas no se vuelven peliagudas tan rápido!

Sin embargo la Guía de Dungeon World nos dice lo siguiente:

“Es fácil: cuando el jugador saca un 7-9, el DJ hace un movimiento suave, y cuando falla la tirada, un movimiento duro”

Esto es, a grandes rasgos, lo que nos explica el manual, pero hay que hacer una aclaración, y es que la mayor parte de movimientos con un 7-9 tienen un resultado peor, o una elección perjudicial que indica el movimiento que debe hacer el DJ. Por ejemplo al sacar un 7-9 como en *Desafiar al peligro* “* Entre 7 y 9, tropiezas, dudas o no aguantas: el DJ te ofrecerá un resultado peor, un trato difícil o una elección complicada” ya en el mismo movimiento se le indica al DJ que debe hacer un movimiento suave. Por tanto solo es de aplicación cuando en el movimiento no se especifique nada y yo, personalmente. no utilizo este “consejo” que nos da la Guía del DJ y, por ejemplo, cuando utilizan el movimiento *Exhibir conocimientos* y obtienen un 7-9 me limito a Seguir las reglas y decirle algo interesante.

Por último os dejo un par de párrafos sacados del manual que me parecen interesantes para recordar:

“Cuando haces un movimiento, lo que haces en realidad es tomar un elemento de la ficción y usarlo contra los jugadores. Tu movimiento debería estar siempre en sintonía con la ficción, ya que así te ayudará a centrarte en un aspecto de la situación actual y hacer algo interesante. Pregúntate: ¿Qué está pasando? ¿Qué movimiento tiene sentido hacer ahora?”

Nunca digas el nombre de tu movimiento. No hay forma más rápida de echar a perder la consistencia de Dungeon World que decir a los jugadores qué movimiento estás haciendo. Tus movimientos son lo que te permite actuar, no cosas que dices directamente. Nunca digas a los jugadores que estás eligiendo un movimiento de la lista. Tú sabes que el motivo por el que los esclavistas sacaron a rastras a Omar fue porque elegiste «pon a alguien en un aprieto», pero lo presentas ante los jugadores como una consecuencia directa de sus acciones, ya que en realidad es lo que es.”

Los movimientos del DJ y los movimientos básicos

Una vez se han dado las situaciones propicias para hacer un movimiento viene el siguiente paso ¿Qué movimiento hago? Y esto el manual lo explica perfectamente:

*“Para elegir un movimiento, comienza por pensar en las consecuencias más evidentes de la acción que lo desencadenó. Si ya tienes una idea, piensa un segundo en el movimiento para asegurarte de que se ajusta a tus objetivos y principios antes de ponerlo en práctica. **Deja que tus movimientos fluyan en cascada.** Apóyate en el éxito o el fracaso de los movimientos de los personajes y sobre tus movimientos anteriores.*

Si tu primer impulso es pensar que no les causará daño, pero que puede pasarles factura más tarde, genial. Eso es parte de tus principios: pensar también en lo que ocurre fuera de plano. Anótalo y revélalo cuando llegue el momento.”

En resumen, un buen movimiento es el que encaja con lo que está ocurriendo en este momento y, a su vez, se relaciona directamente con la acción (que puede ser un movimiento o no) que lo desencadenó, es una continuación a los éxitos o fracasos que han hecho los personajes así como a tus movimientos anteriores. Incluso puede que haya movimientos que se denominan “fuera de plano” que repercutirán a los jugadores más tarde o que, directamente, actúan en otro lugar.

Los movimientos del DJ, como ya sabemos son estos:

Movimientos del DJ

- ❖ Utiliza un movimiento de monstruo, peligro o localización.
- ❖ Revela una verdad incómoda.
- ❖ Muestra señales de una amenaza inminente.
- ❖ Haz daño.
- ❖ Agota sus recursos.
- ❖ Haz que su movimiento se vuelva en su contra.
- ❖ Sepáralos.
- ❖ Ofrece una oportunidad que se ajuste a las capacidades de una clase.
- ❖ Pon de manifiesto un inconveniente de su clase, raza o equipo.
- ❖ Ofrece una oportunidad, con o sin coste.
- ❖ Pon a alguien en un aprieto.
- ❖ Diles los requisitos o consecuencias y pregunta.

Pero, ¿Cómo saber cuándo utilizar cada uno? Por lo general cuando “*todo el mundo te mira para ver qué sucede*” o cuando “*un jugador te lo sirve en bandeja*” no hay mucha complicación, pero cuando un jugador falla o saca un 7-9, surge la problemática y donde, a veces, podemos quedarnos sin ideas. Para que obtengáis algunas ideas y sepáis más o menos como actuar vamos a revisar los movimientos básicos y especiales y dar algunas ideas y opciones de cómo actuar.

Saja-Raja

Cuando *ataques a un enemigo en combate cuerpo a cuerpo*, tira+FUE. * Con un 10+, haces tu daño al enemigo y además evitas su ataque. A tu elección, puedes hacer +1d6 de daño y exponerte a un ataque del enemigo. * Entre 7 y 9, haces tu daño al enemigo y el enemigo hace un ataque contra ti.

***Con un 7-9:** Este es uno de los movimientos en los que se especifica que ocurre con un éxito parcial. El ataque del enemigo puede tener dos vertientes: o ejecutar el movimiento “Haz daño”, o “Utilizar un movimiento de monstruo” que puede, además, “Hacer daño” o no. Los movimientos del monstruo pueden estar escritos o puede ser cualquier otro movimiento que provenga del enemigo: “Poner a alguien en un aprieto”, “Sepáralos”, “Agota sus recursos”...

***Con un 6-:** En Saja-Raja, por lo general, se suele aplicar lo que ocurre en 7-9 sin que el personaje haga daño. No obstante el movimiento suele ser más impactante que el que ocurriría con un 7-9, ya que se trata de un fallo.

EJEMPLOS:

-Movimiento de monstruo (Tras sacar un 7-9 en Saja-Raja contra un Hombre Rana): “Tu espada se hunde en la gelatinosa carne del pequeño hombre rana que cae al suelo emitiendo lo que podrías describir como un grito gorgojeante, durante un instante crees que has vencido pero de repente, notas una multitud de brazos pegajosos que te arrastran de los pies y caes al pantano de bruces, arrastrado hacia las profundidades”

-Haz daño (Tras sacar un 6- en saja-*raja*) “El experto duelista te esquivo sin apenas esfuerzo y con una sonrisa pícaro te propina una estocada con tal rapidez que apenas eres capaz de ver el movimiento del acero [4 de daño], notas una punzada en la tripa y te llevas la mano al vientre, estás sangrando aunque parece que la herida no es muy grave”

-Agota sus recursos (Tras sacar un 6- en saja-*raja*) “Tu golpe es tan pírrico que el golem enraizado agarra tu espada antes de que llegue siquiera a rozarle y la arroja al otro extremo de la habitación, despojándote de ella”

-Pon a alguien en un aprieto (Tras sacar un 6- en saja-*raja*) “El ogro brama, furioso por el golpe que le has intentado propinar y te aparta con su enorme brazo como si de una hormiga se tratase. Tras tu breve viaje aéreo aterrizas en el lago de la entrada y poco a poco, tu armadura empieza a arrastrarte hacia el fondo...”

-Sepáralos (Tras sacar un 7-9 en Saja-Raja) “Tu hachazo hace que el ent emita un lento y grave sonido, mientras la resina emana del reciente corte. Pero sin que te des cuenta, las raíces que se habían colocado sigilosamente entre tus piernas se ciernen sobre ellas rápidamente y te arrastran hacia la espesura del bosque...”

Disparar

*Cuando apuntas y disparas contra un enemigo a distancia, tira+DES. * Con un 10+, consigues un buen disparo, tira daño. * Entre 7 y 9, elige una (elijas la que elijas, también haces daño):*

- *Tienes que moverte, y eso te pone en peligro. El DJ te lo describirá.*
- *Te tienes que conformar con lo que tienes: –1d6 daño.*
- *Tienes que disparar varias veces, reduce en 1 tu munición.*

***Con un 7-9:** De nuevo el propio movimiento nos dice lo que puede ocurrir, tanto la segunda como la tercera opción son muy claras. En la segunda la flecha impactará en una parte dura, armadura o simplemente rozará al enemigo. En la tercera, disparará flechas en ráfaga causando el daño normal pero *“Agotando sus recursos”*. La primera sin embargo es la más ambigua, normalmente si el jugador elige ponerse en peligro dará lugar a un movimiento suave de *“Muestra señales de una amenaza inminente”* pero también pueden utilizarse los movimientos *“Sepáralos”* o *“Pon a alguien en un aprieto”*.

***Con un 6-:** Una pifia al disparar no está exenta de consecuencias por mucha distancia que haya entre el jugador y su objetivo. El abanico de posibilidades aquí es muy amplio aunque suele solucionarse con un *“Haz daño”* o *“Utiliza un movimiento de monstruo”* aunque *“Hacer que el movimiento se vuelva en su contra”* es también un clásico.

EJEMPLOS:

–Muestra señales de una amenaza inminente *(Tras sacar un 7–9 en Disparar y elegir ponerse en peligro): “Desde tu posición es imposible trazar una trayectoria así que decides salir de tu cobertura para disparar. La flecha se hunde en el pecho del goblin matándolo en el acto. Por desgracia sus compañeros te han visto y decenas de flechas te apuntan mientras estás completamente desprotegido”*

–Sepáralos *(Tras sacar un 7–9 en Disparar y elegir ponerse en peligro) “Te desplazas por la cornisa para coger un ángulo mejor y disparar tu flecha contra el gigante, una vez fijas tu objetivo disparas tu arco, pero no tienes tiempo de observar el resultado, unas manos te tapan los ojos y la boca y te arrastran hacia atrás. Tus compañeros ven como una figura sombría te arrastra hacia un pasadizo”*

–Haz que un movimiento se vuelva en su contra *(Tras sacar un 6– en Disparar) “Disparas tu flecha al bandido con tan mala fortuna que, en el último instante, tu compañero Anibal, el paladín, se cruza en la trayectoria, recibiendo un flechazo en la espalda, tira tu daño contra él.”*

Desafiar el peligro

Cuando *actúes a pesar de una amenaza inminente o sufras una desgracia*, di cómo te enfrentas a ello y tira. Si lo haces...

... mediante fuerza bruta, tira+FUE.

... apartándote o actuando rápido, tira+DES.

... aguantando, tira+CON.

... pensando rápido, tira+INT.

... mediante fortaleza mental, tira+SAB.

... usando tu encanto y habilidad social, tira+CAR.

* Con un 10+ consigues lo que pretendías y la amenaza no surte efecto.

* Entre 7 y 9, tropiezas, dudas o no aguantas: el DJ te ofrecerá un resultado peor, un trato difícil o una elección complicada.

***Con un 7-9:** Un trato difícil o elección complicada se trata de los movimientos “Ofrece una oportunidad con coste, Diles los requisitos o consecuencias y pregunta u Ofrece una oportunidad que se ajuste a las capacidades de una clase” es decir, deberemos proponer al jugador una contraprestación a cambio de lograr lo que se proponía. Para el resultado peor podemos utilizar cualquier movimiento, pero sobre todo “Pon de manifiesto un inconveniente de su clase, raza o equipo, Agota sus recursos o Revela una verdad incómoda” Hagas lo que hagas, o el jugador logra su objetivo a cambio de algo, o lo logra pero de manera incompleta, o no lo logra a cambio de conservar algo.

***Con un 6-:** En este movimiento el 6- es la definición de pifia. Puedes hacer prácticamente lo que quieras como DJ, el jugador no logra lo que se proponía y además sufre una serie de consecuencias perjudiciales.

EJEMPLOS:

Nota: Para este movimiento voy a seguir un esquema distinto, más genérico de causa-consecuencia.

-Desafiar el peligro mediante fuerza bruta Causas: “Zafarse de una presa, Derribar una puerta, Agarrar a un enemigo...”. Consecuencias 7-9: “Puedes hacerlo pero quedarás Debilitado”, “Te expones a un ataque del enemigo si lo intentas”, “Si te transformas en oso puedes hacerlo automáticamente...”

-Desafiar el peligro apartándote o actuando rápido Causas: “Esquivar un proyectil, Zafarse de un enemigo, Mantener el equilibrio, Desarmar o arrebatar un objeto, Reaccionar antes...” Consecuencias 7-9: “No logras hacerlo del todo”, “Otro personaje detrás de ti sufrirá las consecuencias”, “Dejas caer tu arma para conseguirlo”...

-Desafiar el peligro aguantando Causas: “Correr contra alguien o algo, Resistir los elementos o algún tipo de fuerza...” Consecuencias 7-9: “Aguantas pero pierdes salud”, “Necesitas despojarte/ponerte algo para aguantar correctamente”, “Aguantas pero quedas fatigado”...

-Desafiar el peligro pensando rápido Causas: *“Improvisar alguna solución, Responder a una pregunta utilizando tu ingenio, Calcular trayectorias, ángulos y demás...”* Consecuencias 7-9: *“Necesitas utilizar algo más”, “Te expones a un peligro si lo intentas”, “Debes elegir entre sacrificar algo o sufrir daño”...*

-Desafiar el peligro mediante fortaleza mental Causas: *“Resistir conjuros/encantamientos, Discernir ilusiones...”* Consecuencias 7-9: *“Te afecta parcialmente”, “Te expones a un peligro si lo intentas”, “Debes elegir entre sacrificar algo o sufrir daño”...*

-Desafiar el peligro usando tu encanto y habilidad social Causas: *“Mentir a alguien, intentar convencer, engañar a un oponente...”* Consecuencias 7-9: *“No te creen del todo pero no lo descartan”, “El engaño durará poco tiempo”, “Te piden algo a cambio”...*

Defender

*Cuando defiendes a otra persona, objeto o localización que sufra un ataque, tira+CON. * Con un 10+, recibes 3 puntos. * Entre 7 y 9, recibes 1 punto.*

Cuando tú o aquello a lo que defiendes sea atacado puedes gastar esos puntos a razón de 1 por cada una de las opciones siguientes:

- *Redirigir hacia ti un ataque contra aquello que defiendes.*
- *Reducir a la mitad el daño o el efecto del ataque.*
- *Abrir la defensa del atacante a un compañero, que recibe +1 a la siguiente tirada contra el atacante.*
- *Hacer un daño igual a tu nivel al atacante.*

***Con un 7-9:** Defender es un movimiento que yo he visto usar de muchas maneras distintas. Teóricamente debería ser usado solo cuando el objetivo sufra un ataque, pero en la práctica también se utiliza para proteger al objetivo de futuros ataques. Es un movimiento que consta de puntos y es una alternativa para enfrentar “*Una amenaza inminente*”, si se utiliza de manera reactiva (tras el ataque) obtenga lo que obtenga el jugador el ataque tiene lugar (atenuado o no), por lo que no deberías hacer ningún otro movimiento. Si se utiliza de manera activa, un 7-9 deberá desencadenar un movimiento suave por parte del DJ

***Con un 6-:** Volvemos a lo mismo, de manera reactiva, el ataque tiene lugar de la manera más perjudicial posible contra el objetivo al que se estaba defendiendo. De manera activa, el DJ deberá hacer un movimiento duro.

EJEMPLOS:

-Utiliza un movimiento de monstruo (Tras sacar un 7-9 en Defender y elegir reducir a la mitad el daño o el efecto): “El psiónico proyecta su mente para controlar a tu aliado, en un alarde de potencia física embistes al psionico con tu escudo, interrumpiendo su concentración, de reojo miras a Dalmark, esta agachado con las manos en la cabeza temblando. No ha logrado controlarlo, pero parece que Dalmark estará indispuesto un tiempo”

-Haz daño (Tras sacar un 6- en Defender) “Levantas tu escudo para resistir el golpe pero tus heridas hacen mella en ti, no llegando a cubrirtte completamente y recibiendo de lleno el impacto de la maza”

Exhibir conocimientos

Cuando consultas tus vastos conocimientos sobre un tema, tira+INT.

** Con un 10+, el DJ te dirá algo interesante y útil sobre un tema concerniente a tu situación.*

**Entre 7 y 9, el DJ te dirá algo interesante. Depende de ti convertirlo en útil. El DJ puede preguntarte «¿Cómo lo sabes?». Dile la verdad.*

***Con un 7-9:** Yo personalmente con 7-9 en exhibir conocimientos no hago ningún movimiento salvo que estemos en mitad de la acción, en cuyo caso hago uno suave como *“Muestra señales de una amenaza inminente”* es mi opción predilecta, te has despistado sumido en tus pensamientos y algo te amenaza. Por lo demás, es como el resultado de 10+

***Con un 6-:** Este es uno de los movimientos en los que los DJ nos quebramos más la cabeza para hacer un movimiento duro, sobre todo al principio. Normalmente yo utilizo *“Revela una verdad incómoda, Muestra señales de una amenaza inminente y Haz que su movimiento se vuelva en su contra”* o directamente hago un movimiento fuera de plano. Hay veces que incluso me interesa que su movimiento tenga éxito y lo vuelvo en su contra más tarde.

EJEMPLOS:

-Haz que su movimiento se vuelva en su contra (*Tras sacar un 6- en exhibir conocimientos sobre un artefacto*): “Sabes perfectamente lo que es, una gema de visión verdadera, la pruebas, guiñas el ojo y miras a través del diamante, y todas las puertas secretas de la sala quedan reveladas, cuando abres los ojos y apartas la gema todo se torna oscuro. Pruebas a guiñar el ojo y mirar a través del diamante y puedes ver con normalidad... Estas ciego a no ser que mires a través del ojo, parece que la gema estaba maldita”

-Revela una verdad incómoda (*Tras sacar un 6- en exhibir conocimientos sobre un enemigo*) “Efectivamente, la criatura que tienes delante es la famosa tarasca, has leído bastante sobre ella y sabes de buena tinta que no tiene ni un solo punto débil...”

-Muestra señales de una amenaza inminente (*Tras sacar un 7-9 en exhibir conocimientos sobre un enemigo*) “¡Por fin! Sabías que estaba ahí, en un lugar recóndito de tu mente, ¡Un Goliat!- Exclamas, hijos de los titanes, en sintonía con la tierra... Todo esto recuerdas cuando compruebas con pavor como se acerca uno de ellos, maza en ristre, dispuesto a aplastarte cual mosquito”

Discernir la realidad

Cuando *estudias detenidamente una situación o persona*, tira+SAB.

* Con un 10+, haz 3 preguntas de la lista siguiente al DJ. * Entre 7 y 9, pregunta 1.

En cualquier caso, recibes +1 a la siguiente tirada cuando actúes de acuerdo con las respuestas.

- ¿Qué ha pasado recientemente aquí?
- ¿Qué está a punto de pasar?
- ¿Qué debería estar buscando?
- ¿Qué hay aquí que sea útil o valioso para mí?
- ¿Quién manda aquí realmente?
- ¿Qué hay aquí que no es lo que parece?

*Con un 7-9: De nuevo como en exhibir conocimientos, yo no hago ningún movimiento salvo que estemos en mitad de una situación con un peligro real. Y de nuevo, siempre suave “Muestra señales de una amenaza inminente”. Es lo que suelo utilizar.

*Con un 6-: Este otro de los movimientos en los que los DJ nos quebramos más la cabeza para hacer un movimiento duro, sobre todo al principio y funciona del mismo modo que *Exhibir conocimientos*. El movimiento que brilla aquí es “*Utiliza un movimiento de peligro o localización*” normalmente estudiar detenidamente a un antagonista o una habitación, y fallar, dará lugar a que se active una trampa o un plan que el antagonista tuviera preparado, no obstante “*Revela una verdad incómoda, Muestra señales de una amenaza inminente o Haz que su movimiento se vuelva en su contra*” son opciones también válidas.

EJEMPLOS:

-Utiliza un movimiento de localización (*Tras sacar un 6- en discernir la realidad en un pasillo de la mazmorra*): “Palpas con extrema delicadeza por las paredes y el suelo, pero, de repente tu pie parece descender levemente y el suelo desaparece bajo tus pies, precipitándote a un foso”

-Utiliza un movimiento de peligro (*Tras sacar un 6- en discernir la realidad sobre el palacio del mal*) “Examinas los muros de la imponente fortaleza cuando escuchas un sonoro y gutural gruñido proveniente de la puerta principal, algo ha despertado dentro, y no está de buen humor”

-Revela una verdad incómoda/Haz que su movimiento se vuelva en su contra (*Tras sacar un 6- en discernir la realidad sobre un espía, se le da a elegir al jugador una pregunta y formula ¿Qué está a punto de pasar?*) “Escondido desde tu posición, el espía llega a lo que parece ser su último informante, y confirmas tus peores sospechas, el asesinato del rey se va a producir y mucho antes de lo que creías, ¡Está sucediendo en estos instantes!”

Parlamentar

*Cuando tengas ventaja sobre un personaje del DJ y lo manipules, tira+CAR. La ventaja puede ser algo que quiera o necesite. * Con un 10+, hace lo que le pides si antes le prometes que le darás lo que quieren de ti. * Entre 7 y 9, harán lo que le pides, pero antes querrá pruebas de que cumplirás tu promesa.*

***Con un 7-9:** Aquí yo tampoco hago movimiento suave, me ciño al movimiento, que puede definirse como *“Ofrece una oportunidad que se ajuste a las capacidades de una clase. Pon de manifiesto un inconveniente de su clase, raza o equipo. Ofrece una oportunidad, con coste o Diles los requisitos o consecuencias y pregunta.”* El caso es que el jugador tendrá que entregar parte de esa ventaja (si no toda) para que el personaje haga lo que dice.

***Con un 6-:** Fallar al parlamentar conlleva un amplio abanico de posibilidades, desde un enfado de parte del personaje o que le arrebaten la ventaja al jugador pasando por que el jugador quede señalado como un extorsionador. Los movimientos que encuadran aquí son casi todos, como *“Revela una verdad incómoda, Muestra señales de una amenaza inminente, Agota sus recursos, Sepáralos o Pon de manifiesto un inconveniente de su clase, raza o equipo.”*

EJEMPLOS:

-Revela una verdad incómoda *(Tras sacar un 6- al parlamentar con un guardia utilizando un soborno)* “El guardia sacude de un manotazo tus monedas que se esparcen por el suelo, y te coloca la espada al cuello – Has cometido un error chico – parece que tu información de que el guardia estaba necesitado era errónea”

- Ofrece una oportunidad que se ajuste a las capacidades de una clase. *(Tras sacar un 7-9 en parlamentar)* “-Reconozco tu símbolo, paladín- dice el guardia del castillo – os dejaré pasar a media noche, siempre y cuando jures sobre tu honor de paladín que el rey no sufrirá ningún daño”

-Pon de manifiesto un inconveniente de su clase *(Tras sacar un 6- en parlamentar)* “Tu magia lejos de impresionar al mayor de Norok su semblante se tensan y la multitud que estaba celebrando el festival se detiene en seco, susurrando entre ellos señalándote, en segundos varios hombres armados corren hacia ti, parece que los magos aquí no sois bienvenidos”

Ayudar/Interferir

*Cuando ayudas o entorpeces a alguien, tira+vínculo con él. * Con un 10+, reciben un +1 o -2 a su tirada, según elijas. * Entre 7 y 9, siguen recibiendo el modificador, pero también te expones a daño, un castigo o un coste.*

***Con un 7-9:** El daño, castigo o coste creo que habla por sí mismo, los movimientos *"Haz daño. Agota sus recursos. Ofrece una oportunidad con coste y Sepáralos"* son los ejemplos perfectos, pero ten en cuenta que se exponen a ello, por lo que podrán evitarlo. Como nota yo solo aplico este castigo cuando el +1 es determinante para que el personaje tenga éxito, u obtenga un 10-12 en lugar de un 7-9.

***Con un 6-:** Yo, personalmente, no castigo con ningún movimiento perjudicial el fallo de esta tirada, ya que, si no, apenas se utiliza este movimiento, ya que conllevaría un fallo duro sin saber si quiera si el +1 era necesario, o, si se utiliza de manera reactiva, para ayudar a alguien que ya ha tirado, conllevaría dos movimientos duros por los dos fallos. No obstante, si queréis podéis utilizar movimientos suaves como *"Mostrar señales de una amenaza inminente o Poner a alguien en un aprieto"*

EJEMPLOS:

-Haz daño (Tras sacar un 7-9 al ayudar al mago a lanzar su conjuro prestando tu energía) *"Unes tus manos a la bola de fuego que está conjurando Adul para prestar tu energía pero los vientos de la magia te roban más energía de la que estabas dispuesto a ofrecer, deberás desafiar el peligro con constitución o sufrir 1d6 de daño"*

-Muestra señales de una amenaza inminente. (Tras sacar 6- al ayudar a un compañero a Abastecerse) *"No encontráis la tienda donde venden lo que buscáis, y encima en el trayecto del mercado habéis llamado la atención de unos rateros que se han fijado en vuestras abultadas bolsas y llevan un rato siguiéndoos."*

-Agota sus recursos (Tras sacar un 7-9 al ayudar a defender) *"Juntas tus hombros con Anibal, escudo en ristre, para detener la oleada de energía del semiliche. La energía es muy poderosa y tu escudo queda ligeramente dañado, no aguantará muchos trotes más."*