



AGENDA

- ♦ Rasga la realidad y revela la verdadera realidad que subyace.
- ♦ Mantén a los jugadores en el filo de la navaja, permíteles algunos momentos de respiro.
- ♦ Deja que las acciones de los jugadores tengan un impacto a pesar de las consecuencias.

PRINCIPIOS

- ♦ Insinúa lo sobrenatural
- ♦ Dirígete a los personajes no a los jugadores
- ♦ Haz tu movimiento pero básalo en la ficción
- ♦ Asigna motivaciones a todos tus PNJs
- ♦ Dota a tus criaturas de su propia lógica interna
- ♦ Haz preguntas y construye con las respuestas
- ♦ Sé fan de tus personajes
- ♦ Piensa más allá de la escena de vez en cuando

EL CONTRATO DEL HORROR

- ♦ Conoce a tus jugadores
- ♦ Calidad mejor que cantidad
- ♦ Construye la atmósfera
- ♦ Mantente en la escena
- ♦ Sugiere antes que sobrecargar
- ♦ Lo inexplicable
- ♦ Crea una sensación de desprotección
- ♦ Atrévete a ser desagradable
- ♦ Crea monstruos interesantes

MOVIMIENTOS DEL DJ

Sepáralos

El DJ separa a los personajes jugadores entre sí o de sus aliados.

Captura a alguien

El DJ introduce un obstáculo que retiene al personaje jugador.

Coloca a alguien en una situación jodida

El DJ plantea una situación o elección difícil para uno o más jugadores, o incrementa la presión y urgencia sobre una ya existente, y observa el resultado.

Intercambia daño por daño

Una de las amenazas del DJ, o existente en el entorno, inflige daño a un personaje a cambio de sufrirlo ella misma.

Anuncia problemas fuera de escena

El DJ describe una amenaza potencial manifestándose fuera de la escena en la que se encuentran los personajes.

Anuncia futuros problemas

El DJ describe una amenaza que ocurrirá en el futuro si los personajes jugadores no hacen nada para evitarlo.

Haz daño

El DJ causa daño a un personaje jugador o a alguien en su proximidad.

Pon en riesgo su estabilidad mental

A veces los personajes jugadores sufren una experiencia tan horrorosa que, a juicio del DJ, hace mella en su estabilidad mental.

Quítales sus cosas

El DJ arrebató o impide el acceso a algo que un personaje jugador considera suyo.

Plantea las posibles consecuencias y pregunta

El DJ informa al personaje jugador de las potenciales consecuencias de sus actos para darle la posibilidad de replantear su curso de acción.

Ofrece una oportunidad, con o sin un precio

El DJ describe una oportunidad y los potenciales peligros y obstáculos si es que existen, y le da al personaje jugador la opción de aceptarla o no.

Vuelve su movimiento contra ellos

El DJ interrumpe la acción planeada por un personaje jugador para volverla en contra de éste.

Haz un movimiento de amenaza

El DJ puede otorgar a sus amenazas movimientos únicos que podrá usar en lugar de los normales.

Activa desventaja (gasta 1)

Cuando el DJ activa una desventaja o bien está planteando una escena en la que se activará la desventaja o bien gasta 1 recibido previamente de una desventaja de los personajes jugadores.

Después de cada movimiento: "¿Qué hacéis?"