

GUÍA DEL GUARDIÁN

AGENDA

- » Haz el mundo **real**, **bizarro** y **horripilante**
- » Haz las vidas de los personajes **interesantes**
- » **Juega para averiguar** lo que va a suceder
- » **Explora a cada personaje jugador**

EJECUCIÓN

SIEMPRE DI...

- » Lo que los **principios** exijan
- » Lo que las **reglas** exijan
- » Lo que tu **preparación** exija
- » Lo que tu **honradez** exija

PRINCIPIOS

- » Introduce lo **extraño**, **bizarro** y **alien**
- » Dirígete a los personajes, no a los jugadores
- » Haz tu movimiento pero que no se note
- » Nunca nombres tus movimientos
- » Mira a través de las rotas lentes de la locura
- » Nombra a todos, conviértelos en personas
- » Haz preguntas provocativas y usa las respuestas
- » Se fan de los personajes
- » El éxito debe ser amargo
- » Piensa en lo que hay fuera de plano
- » A veces, que ellos decidan

MOVIMIENTOS GUARDIÁN

- » Sepárale
- » Captura a uno
- » Llévale por el camino del dolor
- » Anuncia un problema en otro lugar
- » Augura un futuro problema
- » Quítales sus cosas
- » Hazles comprar
- » Activa fallos de su equipo
- » Diles las consecuencias y pregúntales
- » Ofrece una oportunidad con o sin coste
- » Haz que sus fallos les caigan encima
- » Haz que los dados decidan. Tira+Fortuna
- » Haz un movimiento de amenaza

MARCA-PÁGINAS

- » Suffering Damage: pg 29
- » Rituals and Rites: pg 40
- » Equipment: pg 44
- » Wealth and Commerce: pg 46
- » Horror Checks: Pg 116
- » Monsters: Pg 160

MOVIMIENTOS DE LÍDERES

- » Flanquea, arrincona o rodea a alguien
- » Ataque duro, directo y repentino
- » Ataque cauto, guardando reservas
- » Tomar a alguien o algo para sacar ventaja
- » Una muestra de fuerza o disciplina
- » Ofrecerse a negociar exigiendo obediencia
- » Reclamar, ocupar, bloquear, o atacar territorio
- » Comprar al aliado de alguien
- » Estudiar y atacar cuando estén débiles

MOVIMIENTOS DE LUGAREÑOS

- » Brote de violencia indirecta
- » Ataque coordinado con un objetivo
- » Contar historias (verdades, mentiras,...)
- » Exigir consideración o indulgencia
- » Seguir rígidamente o desafiar la autoridad
- » Aferrarse o desafiar a la razón

MOVIMIENTOS DE PAISAJES

- » Revelar algo a alguien
- » Desplegar ante todos
- » Esconder algo
- » Bloquear o mostrar el camino
- » Ofrecer un camino alternativo
- » Cambiar/Moverse/Reorganizarse
- » Guiar
- » Mostrar un guardián
- » Vomitar algo
- » Robar un recurso

MOVIMIENTOS DE RAREZA

- » Mostrar la naturaleza de este mundo
- » Mostrar el interior de su corazón
- » Atacar sibilinamente
- » Ataque duro e imprevisto
- » Insultar, provocar o enfrentarse a alguien
- » Hacer una oferta con todo bien atado
- » Cruzarse en el camino, día o vida de alguien
- » Amenazar influenciando o directamente
- » Robar algo
- » Atrapar y secuestrar a alguien

MOVIMIENTOS DE FATALIDAD

- Alguien:
- » Desatiende su deber, o responsabilidad
- » Sufre un ataque de ira
- » Hace algo desesperado y autodestructivo
- » Busca ayuda
- » Busca confort
- » Se retira buscando soledad
- » Proclama que es bendición o justo castigo
- » No acepta las nuevas circunstancias
- » Se lleva a sus amigos o amados
- » Muere

SUFRIR DAÑO

[SUFFERING DAMAGE]

Cuando **sufras daño**, **TIRA+DAÑO** sufrido (tras restar cualquier protección que puedas tener).

Ningún otro modificador es aplicable.

Con 10+, el Guardián puede escoger 1:

- » Quedas fuera de combate: inconsciente, atrapado, ido o aterrorizado
- » Es peor de lo que parecía. Marca uno más de daño.
- » Escoge 2 de la lista 7-9 que está a continuación.

Con 7-9, el Guardián puede escoger 1:

- » Te caes o resbalas.
- » Sueltas o se te cae algo que tenías agarrado.
- » Pierdes la pista de alguien o algo que seguías o atendías.
- » No te das cuenta de algo importante.

Con 6 o menos:

- » El guardián aun puede escoger algo de las lista de 7-9. Si lo hace deberá reducir el daño recibido en 1 (con un mínimo de 0).

CHEQUEO DE CORDURA

[SANITY CHECK]

Cuando **veas algo terrible** o **extraño** (que tenga sentido cause un shock), **TIRA+Razón**:

Con 10+, sufres 1 menos de shock y actúas normalmente.

Con 7-9, sufres 1 menos de shock pero tienes 1 a la Siguiente.

Con 6 o menos, sufres todo el shock el Guardián decide entre si tienes - 1 en Adelante por el resto de la escena o se guarda 1.