



PRINCIPIOS BÁSICOS

- Dirígete a los personajes, no a los jugadores.
- Recibe con los brazos abiertos lo extraño, estrafalario, extraterrestre y fantástico.
- Haz movimientos que se desprendan de la ficción y tengan sentido en ella.
- Nunca digas el nombre de tus movimientos.
- Dale vida a cada enemigo.
- Ponle nombre a cada persona.
- Haz preguntas y utiliza las respuestas.
- Hazte admirador de los personajes.
- Piensa como un villano.
- Empieza y acaba en la ficción.
- Piensa en lo que sucede fuera de plano.
- Pon a los jugadores ante decisiones difíciles.
- Conoce las motivaciones de tus villanos.

CUÁNDO HACER UN MOVIMIENTO

Haces un movimiento:

- Cuando todo el mundo te mire para ver qué ocurre.
- Cuando los jugadores te den una oportunidad de oro en la ficción.
- Cuando saquen un 6 o menos.

ELEGIR UN MOVIMIENTO

Para elegir un movimiento, piensa en las consecuencias evidentes de la acción que lo ha desencadenado en la ficción. Si ya tienes una idea de algo que quieras que pase, sigue adelante con ella siempre que encaje con tus objetivos y con los principios básicos del juego. Deja que tus movimientos crezcan como bolas de nieve y se desarrollen los unos a partir de los otros, como cuando avisas de que vas a hacer un movimiento duro haciendo primero uno suave. Construye sobre los éxitos y fracasos de los movimientos de los jugadores y sobre tus movimientos previos.

Si tu primera reacción es no hacerles daño ahora, sino que se deje sentir luego, ¡estupendo! Eso forma parte de tus principios básicos (piensa en lo que sucede fuera de plano). Apúntalo y revélalo cuando llegue el momento.

HACER UN MOVIMIENTO

Cuando hagas un movimiento, ten en mente los principios básicos: nunca digas el nombre del movimiento y dirígete a los personajes, no a los jugadores.

Recuerda adecuar la ficción a cada movimiento, y cada escena a cada personaje: hazle el juego a sus puntos fuertes y débiles y ten siempre en mente las cualidades únicas que tiene cada uno. Es importante saber quiénes son los personajes y qué poderes tienen, porque todo eso afecta a la ficción: sabes que costará mucho más derrotar a un héroe con un factor de regeneración que a un héroe sin protección o defensa ninguna.

Después de hacer cualquier movimiento, pregunta siempre «¿Qué haces?».

PUNTOS CLAVE PARA LA CREACIÓN DE ENEMIGOS

Aquí tienes algunas preguntas que hacerte a ti mismo que te ayudarán a la hora de crear enemigos.

- ¿Cuál es su principal poder ofensivo?
- ¿Cuál es su principal poder defensivo?
- ¿Es inmune a algo?
- ¿Es resistente a algo?
- ¿Se vuelve más fuerte cuanto más daño sufre?
- ¿Sus poderes, inmunidades o resistencias proceden de la tecnología?
- ¿Tiene poderes que lo protejan o sean un obstáculo para los héroes?
- ¿Cuál es su estado de ánimo? ¿Tiene alguna debilidad?
- ¿Cómo lucha?
- ¿Cuál es su motivación?
- ¿A qué escala opera?
- ¿Dónde tiene su base?
- ¿Cuánto saben los personajes de él?
- ¿Qué aspecto tiene?

MOVIMIENTOS DEL EDITOR JEFE

- Usa un movimiento de un enemigo o un lugar.
- Revela una verdad desagradable.
- Muestra signos de que se aproxima un peligro, avanza un Plan.
- Inflige un Estado adecuado (Leve, Moderado o Crítico).
- Gasta sus recursos, quítales sus cosas.
- Revela o restaura una Ventaja.
- Vuelve su movimiento en su contra.
- Sepáralos.
- Da una oportunidad acorde a las aptitudes de un personaje.
- Muestra un inconveniente de un personaje, su aspecto, su equipo o su poder.
- Ofrece una oportunidad, con o sin un coste.
- Pon a alguien en un aprieto.
- Diles los requisitos o consecuencias y pregunta.
- Pon un Vínculo en peligro.
- Aprovéchate de una Limitación.
- Pon un secreto en peligro.
- Anima a usar los poderes de forma creativa, exhibe una Ventaja.
- Aprovéchate de un Estado.
- Cambia el entorno.
- Señala un peligro que se cierne sobre ellos.
- Introduce una nueva facción o tipo de enemigo.
- Utiliza un peligro de una facción o tipo de enemigo ya existente.
- Hazlos retroceder.
- Plantea un desafío a uno de los jugadores.

PLANTILLA DE ENEMIGO

NOMBRE	<div>TIPO</div> <div>(o Rango de Tamaño si es una multitud)</div>
OBJETIVO	
ASPECTO	
LÍMITE DE ESTADOS	
PODERES	