

Movimientos de Personaje

¡Siempre únicos! Sin repetición. Los movimientos que se marquen en una hoja de personaje se tachan de esta lista.

☐ AS EN LA MANGA

Cuando te mueves por espacios estrechos, tira+Astuto. Con un 10+, pierdes a tus perseguidores entre las curvas y los giros. Con un 7-9, ganas una considerable ventaja con respecto a tus perseguidores.

☐ CARISMÁTICO

Siempre puedes encontrar a un conejo o dos que estén dispuestos a seguirte y a hacer lo que digas.

☐ LOS CICLOS DE LA VIDA

La lucha por la supervivencia crea extraños compañeros de cama. Cuando usas este movimiento por primera vez, elige otro tipo de animal con el que compartas un pasado y mantengas relaciones.

☐ GALLITO

Cuando presumes sobre tus futuras hazañas y al final tienes razón, guarda 1 (máximo 3). Puedes gastar tu guardado, a razón de 1 por 1, para recordarte a ti mismo y a los demás tus hazañas y restarle 1 a tu Pánico.

☐ CALMADO

Cuando te Relajas, réstale tu valor de Firme a tu Pánico, en lugar de solo 1.

☐ MIRADA MUERTA

Has aprendido a concentrarte a pesar del dolor, probablemente en alguna terrible madriguera lejana. En cualquier momento puedes llevarte una cicatriz para dejar tu Pánico en cero.

☐ DOMINANTE

Tu influencia entre miembros de tu madriguera puede estar basada en el miedo, tu ascendencia, la reciprocidad o el respeto. Elige una de ellas y tienes un +1 de ahora en adelante siempre que Hables Claramente usando dicha influencia.

☐ ATROFIADO Y AGUDO

Uno de tus sentidos está atrofiado, pero otro es casi imposiblemente agudo para compensar. Nunca podrás Prestar Atención con tu sentido atrofiado, pero trata los resultados de 7+ como si fueran de 10+ con tu sentido agudo.

☐ EMISARIO

Eres el representante de otra madriguera y estás aquí como invitado, por ahora. Responde a una pregunta sobre tu madriguera natal de cada uno de los otros jugadores ahora mismo y guarda 3. Los guardados se pueden gastar, a razón de 1 por 1, para revelar más secretos sobre tu madriguera natal y los conejos que viven allí.

☐ INGENIERO

Cuando te tomas un tiempo en estudiar un terreno, declara un detalle del terreno y por qué cavar ahí podría ser beneficioso para la madriguera. Tienes un +1 a partir de ahora para Cavar en ese sitio.

☐ FÉRTIL

Cuando Das a Luz una Camada, elige un número entre 2 y 12 en lugar de tirar.

☐ JAULA DORADA

Hay humanos que te amarán y cuidarán si regresas a vivir con ellos. Cuando cojas este movimiento, guarda 1. Cuando te encuentres a un humano puedes gastar el guardado para declarar por qué te acogería este humano.

☐ PELAJEGRÍ

Eres viejo. Cuando otros acudan a ti en busca de consejo, concédeselo. Obtienen un +1 a partir de entonces si siguen tu consejo.

☐ SABIDURÍA DE CONEJERA

Te has criado en una jaula o una conejera y estás familiarizado con las rutinas y los misterios de los humanos. Cuando Prestas Atención a los humanos, añade “¿Por qué hacen eso los humanos?” a la lista de preguntas que puedes hacer. El DJ te dirá una verdad y una mentira: elige la que te resulte más interesante o útil.

☐ LÍDER DE CONEJOS

Cuando tomas el mando y das órdenes, los demás ganan un +1 a partir de entonces si hacen lo que les has dicho.

☐ MARCADO POR EL CONEJO NEGRO

Cuando los demás crean que has muerto, no lo has hecho. Regresas, herido pero vivo, más adelante, con una historia increíble. Después, descarta este movimiento.

☐ MUERTE PREDESTINADA

Tu destino es aciago y todos saben que no durarás mucho. Pero, ¿de qué manera serás recordado? Empiezas con un Movimiento de Personaje adicional cuando te crees a tu próximo conejo.

☐ ...Y NO LA GUERRA

Cuando te apareas con un conejo, mantienes tu +1 para Ayudarle/Entorpecerle para siempre.

☐ NO TE TENGO MIEDO

Cuando adquieras este movimiento, guarda 1. Cuando te encuentres con un depredador puedes gastar el guardado para declarar de qué manera has vencido a este tipo de depredador anteriormente. Cuando te enfrentes a este tipo de depredador ya no tendrás que Resistir el Pánico.

☐ CUIDADOR

Cuando le des toda tu atención a otro conejo, puedes reducir su Pánico en 2 si les Ayudas.

☐ MENUDA PAREJA

Puedes jugar con otro conejo, pero solo uno de ellos puede avanzar en cada capítulo.

☐ VIDENTE

Cuando tienes una visión de lo que está por venir, pídeles a los integrantes de tu mesa que contribuyan con una sola palabra sobre tu visión. Describe tu visión, procurando incluir cada palabra. El DJ puede hacerte preguntas adicionales sobre ella y luego incorporará tu visión a la ficción.

☐ SENTIDO DEL ESPACIO

Has viajado por todas partes y si alguien se conoce el terreno, ese eres tú. Cuando Prestes Atención usando este sentido, también puedes preguntar “¿Dónde puedo encontrar ____?”

☐ SENTIDO DE LOS OTROS

Te conoces a cada conejo que vive en la madriguera e incluso a algunos de fuera. Cuando Prestas Atención usando este sentido, también puedes preguntar “¿Quién podría saber algo sobre ____?”

☐ ESCURRIDIZO

Cuando eres más pequeño que lo que te retiene, tira+Veloz en lugar de +Fuerte cuando Forcejees.

☐ CUENTA CUENTOS

Cuando cuentas la historia de tus hazañas pasadas o la de uno o más de los PJ's, tira+Astuto. Con un 10+, réstale 3 a la puntuación de Pánico de tus oyentes. Con un 7-9, réstale 1 a su puntuación de Pánico.

☐ CORREDOR VELOZ

No has conocido animal que corra más que tú. Cuando Huyes, interpreta los resultado de 6- como si fuesen de 7-9.

☐ AVISO RAUDO

Cuando alertas a otros de un peligro, cada uno obtiene un +1 a partir de entonces para responder a dicho peligro.

☐ PATEADOR

Cuando abofeteas, pateas o empujas a otro conejo, puedes tirar +Fuerte en lugar de +Astuto a la hora de Hablar Claramente.

☐ DIENTE Y GARRA

Cuando te peleas, tira+Fuerte. Con un 10+, como no huyan se llevarán una cicatriz. Con un 7-9, como no seas tú el que huya, los dos os llevaréis una cicatriz.

☐ APRENSIVO

Cuando le comentas tus problemas a otro conejo, elimina su Pánico y añádelo al tuyo.

the
warren

Referencia para el DJ

Objetivos

Los DJ's tienen tres objetivos distintos durante una partida de The Warren. Estos objetivos deben ser tu única preocupación, no estás aquí para hacer nada más.

Siempre:

- Muestra el mundo de forma naturalista.
- Asegúrate de que los personajes viven momentos excitantes.
- Juega para descubrir lo que pasa.

Principios

Además de los tres objetivos, los DJ's de The Warren también tienen una serie de principios que les sirven de guía para mantener su parte de la conversación. Si los objetivos representan lo que deberías hacer, los principios representan cómo deberías hacerlo.

- Dirígete a los conejos y no a los jugadores.
- Haz que el mundo parezca real usando todos los sentidos.
- Crea situaciones interesantes, no guiones.
- Construye un mundo más grande durante el juego.
- Realiza tus movimientos pero nunca digas su nombre.
- Observa a tus animales no jugadores e ideas a través de un punto de mira.
- Ponle un nombre a cada animal.
- Haz preguntas, construye a partir de las respuestas.
- Se un fan de los personajes.
- Piensa también fuera de escena.
- Dile a los jugadores lo que hacen los humanos, pero interpreta sus acciones para los conejos.

Movimientos

Los movimientos de los DJ son una serie de herramientas que éste puede usar para mantener la ficción en movimiento o dirigirla en una nueva dirección. Los movimientos del DJ suelen hacerse cuando un personaje saca un resultado de 6-, cuando los jugadores ignoran una amenaza inminente, o cuando te miran esperando que les digas qué pasa a continuación.

Cada uno de estos movimientos puede jugarse de forma “suave” o “dura”. Los movimientos suaves introducen una amenaza o complicación: algo a lo que los PJ's pueden responder, superar o evitar. Los movimientos suaves empeoran la situación actual o vaticinan complicaciones futuras, pero no imponen consecuencias irrevocables.

Por el contrario, los movimientos duros introducen la complicación o consecuencia en sí misma: algo a lo que los PJ's tendrán que responder, sufrir, o perder.

Por norma general, querrás empezar con movimientos suaves e ir aumentando hacia movimientos duros cuando los PJ's ignoren un peligro inminente o cuando sus movimientos degeneren en más tiradas de 6-.

- Revela una amenaza inminente.
- Sepáralos.
- Acorralalos.
- Pon a alguno en apuros.
- Introduce a un depredador.
- Aumenta su Pánico.
- Hazles cicatrices.
- Presenta desastres fuera de escena.
- Oblígalos a tomar una decisión difícil.
- Presenta una oportunidad, consecuencia o ambas.
- Vuelve su movimiento en su contra.
- Usa el movimiento de una amenaza o de un depredador.

Pregunta siempre

¿Qué hacéis?

Preguntas sobre la madriguera

- ¿Qué direcciones o puntos de referencia usaría un conejo para localizar la madriguera?
- ¿Qué podéis ver si miráis a vuestro alrededor desde la entrada de la madriguera?
- ¿La madriguera es grande, pequeña o algo intermedio?
- ¿Cómo se fundó la madriguera?
- ¿Qué personalidades famosas tiene, vivas o muertas?
- ¿Qué te dicen tus sentidos sobre la madriguera?
- ¿Cómo se toman decisiones en la madriguera?
- ¿Quién siente descontento sobre cómo son las cosas en la madriguera?
- ¿Cuál es tu posición en la madriguera?
- ¿Qué amenaza acabará con la madriguera si no se la vigila?
- ¿Qué es lo que más les cuesta conseguir a los conejos de la madriguera?
- ¿Qué podrían desear otros sobre vuestra madriguera?
- ¿Qué haría de vuestra madriguera un lugar mejor?
- ¿Qué ____?

Preguntas sobre relaciones

- ¿En quién confías por encima de todos los demás?
- ¿Quién te hace la vida imposible?
- ¿Quién desearías que fuese tu pareja?
- ¿A quién has dejado dormir en tu nido?
- ¿Quién es el conejo más mayor que conoces?
- ¿Quién ha acabado siendo tu rival?
- ¿A quién te gustaría ver al mando?
- ¿Bajo la sombra de quién has estado viviendo?
- ¿Quién conoce tu secreto?
- ¿Quién ____?

Preguntas sobre la situación

- ¿Es de día, de noche, o algo intermedio?
- ¿Por qué estáis todos lejos de la madriguera?
- ¿Cuándo os disteis cuenta de que os habíais perdido?
- ¿Quién está herido o atrapado?
- ¿Qué animal se os acaba de acercar?
- ¿Qué depredador se os acaba de aparecer?

Preguntas sobre qué está en juego

- ¿Qué ocurre cuando nacen los gazapos?
- ¿Qué ocurre cuando mueren los conejos?
- ¿Qué cosas atesoran en la madriguera?
- ¿Qué pasa cuando llega un conejo nuevo?
- ¿Qué relación mantendrá la madriguera con otras madrigueras?
- ¿Qué depredadores aterrorizan a la madriguera?
- ¿Qué otros animales viven cerca?
- ¿Qué problemas causan los humanos?
- ¿Qué pasará si los conejos son expulsados de la madriguera?
- ¿Qué pasa cuando la situación de los conejos dentro de la madriguera, cambia?

Terminar un capítulo

Todos los capítulos terminan. Sabrás que es un buen momento para terminar un capítulo cuando termines la siguiente frase.

- ... y así es como ____.

Momentos buenos para considerar completar esa frase y acabar el capítulo serán:

- ... una Amenaza se resuelve.
- ... se responde a una pregunta sobre qué está en juego.
- ... un personaje importante muere.
- ... un personaje importante da a luz una camada.
- ... los PJ's triunfan sobre un depredador.
- ... los PJ's consiguen un objetivo importante.
- ... te quedas sin tiempo de juego.

Capítulos siguientes

Cuando empieces un capítulo nuevo deberías usar preguntas de nuevo para poner la ficción en marcha otra vez.

- Pregunta sobre las Amenazas del último capítulo.
- Pregunta si ha ocurrido algo nuevo en la madriguera y, a lo mejor, conviértelo en una nueva Amenaza.
- Haz preguntas sobre la situación para empezar in media res.
- Pregunta: “¿Qué hacéis?”

the
warren