

El Maestro de Ceremonias

Principios

- Abraza el melodrama.
- Dirígete a los personajes, no a los jugadores.
- Haz que los monstruos parezcan humanos y viceversa.
- Haz que las etiquetas importen.
- Dales a todos una vida complicada.
- Encuentra el gancho.
- Haz preguntas provocativas y construye desde las respuestas.
- Sé fan de los protagonistas.
- Trata a los secundarios como si fuesen coches robados.
- Dales a los secundarios motivaciones simples y divisivas.
- A veces, renuncia a tomar decisiones.

La lista

- Júntalos.
- Sepáralos.
- Diles las posibles consecuencias y pregunta.
- Haz daño (como se ha establecido).
- Toma medidas drásticas.
- Haz que su movimiento se vuelva en su contra.
- Piensa en la peor consecuencia posible.
- Expón un secreto peligroso a la persona equivocada.
- Toma una hebra sobre alguien.
- Pregona el abismo.
- Activa su yo oscuro.
- Cada turno: “¿Qué haces?”.

Movimientos de madurar

Hacer sentirse bien

Cuando **haces sentirse bien a alguien**, tira sexy. Con un 10 o más, escoge dos de las siguientes opciones:

- El otro recibe un avance.
- El otro elimina una condición.
- El otro marca experiencia.
- Recibes un avance.

Con 7-9 los puedes tentar a hacer lo que quieras, como si acabases de gastar una hebra.

Poner en evidencia

Cuando **pones en evidencia a alguien**, tira frialdad. Con un 10 o más, escoge una de las siguientes. Con 7-9, escoge una de las siguientes, pero das una mala impresión y recibes una condición a cambio.

- El otro pierde una hebra sobre alguien.
- El otro se queda sin habla, se derrumba o se larga.

Intervenir en un acto violento

Cuando **intervienes en un acto violento** contra otro, tira voluble. Con un 10 o más, te interpones y necesitan ocuparse de ti antes. Sea quien sea a quien estás protegiendo, puede reaccionar y recibe un avance para su acción. Con 7-9 estás en medio del fregado y el agresor escoge entre lo siguiente:

- Retrocede.
- Se lleva el daño que quieras hacerle cuando se abre paso.
- Redirige la violencia contra ti.

Compartir tu dolor

Cuando **compartes tu dolor**, tira oscuro. Con un 10 o más, escoge dos. Con 7-9, escoge una:

- Quítate una condición.
- Quita una condición de alguien que te escuchase.
- Recibe un avance para ayudarte.
- Aquellos que te escucharon reciben un avance para ayudarte.