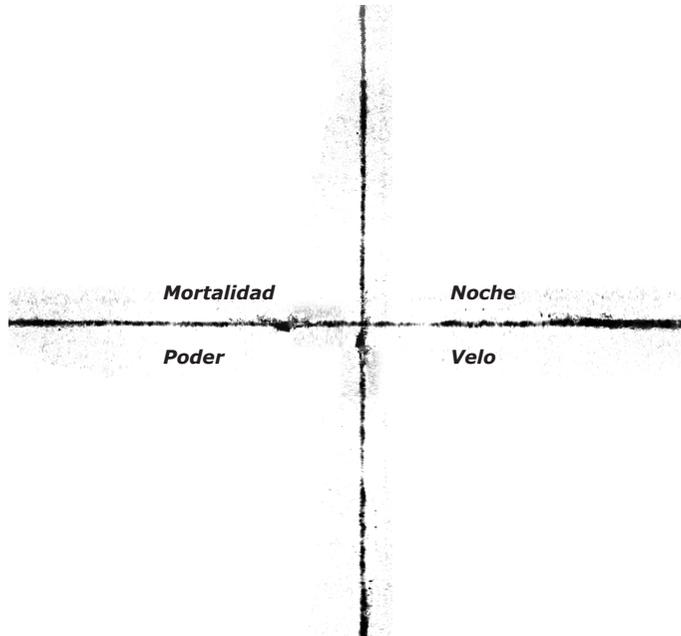


PNJ Y DEUDAS



NOMBRES

Abby, Akai, Binh, Vadim, Pavel, Yolanda, Brittney, Morgan, Sally, Mary Joe, Helen, Elizabeth, Florence, Galina, Mabel, Rose, Lara, Cora, Josephine, Georgia, Chin, Jane, Anastasia, Ayako, Cameron, Onya, Abby, Emerald, Ginger, Harper, Nala, Sabrina, Elena, Victoria, Julie, Piper, Lana, Ashley, Akhil, Marissa, Bosede, Tara, Ajit, Masika, Marie, Fátima, Lena, Julie, Elise, Chloe, Emma, Emilija, Peter, Oscar, Lawrence, Abioye, Frederick, Aravind, Leroy, Hugh, Alice, Leslie, Percy, Alex, Lakshmana, Morris, Keung, Jitinder, Matthew, Chetana, Amanda, Felix, Jake, Claud, Steve, Simon, Christopher, Dayo, Akua Jerome, Augustus, Conrad, Akai, Aran, Hiro, Ichiro, Jing, Ronin, Katya, Faraji, Pierre, Tam, Lukas, Noah, Theo, Jonas, Dominic, Diego, Jack, William, Tanvir, Leon, Neema, Elias, Arthur, Jaoquin, Carter, Samuel, Logan, Jacob.

APELLIDOS

Jensen, Nyman, Bayer, O'Sullivan, Ahmed, Dawson, Schneider, Aliyev, Bolkvadze, Jeon, Kozlov, Brown, Davis, Anderson, Harris, Alonso, Thomson, Lovric, Johansen, García, Martínez, Robinson, Niemi, DeBoer, Clark, Rodríguez, Lewis, Costa, Walker, Patel, Moshe, Young, Hernández, Watanabe, Flores, Romero, Wright, López, Díaz, Mercier, Dey, Scott, Green, Carter, Omer, Pérez, Edwards, Stewart, Sánchez, Reed, Leon, Cook, Morgan, Erikson, Babayev, Brooks, Sanders, Zhōu, Du Bois, Bennett, Matsui, Gruber, Berger, Dupont, Crawford, Gāo, Boyd, Novikov, Ferguson, Mohammed, Long, Yim, Petrov, Petridis, Cohen, Shibata, Nakagawa, Ali, Marino, Han, Yu, Khan, Cruz, De Luca, Vázquez, Rivera, Wong, Ximénez, Silva, Blanchette.

MOTIVACIONES

Además de ponerles un nombre, adscribirlos a una Facción y elegir un aspecto para tus personajes no jugadores, dales motivaciones, objetivos básicos que los impulsen a llevar a cabo actos sencillos por propio interés. Cuando un personaje no jugador se encuentre ante un desafío, piensa qué impacto tiene en su motivación. Si el desafío va en contra de ella, el personaje no jugador hará un movimiento duro y rápido contra la oposición, con la esperanza de derribarla y resolver el problema. Todos los **PNJ esbirros** empiezan con la misma motivación: *servir a los poderosos*.

Motivaciones de ejemplo

Conseguir más poder/dinero/influencia, hacerse un nombre, vengar a un hermano/progenitor/ser querido, destruir el sistema, proteger un lugar o establecimiento neutral, conseguir una dosis de sangre/drogas/sexo, encontrar la forma de poner fin a este réquiem, deleitarme con el derroche sin sentido, proteger mi reputación, resarcir a quien ha sufrido una injusticia, ofrecer perdón a los culpables, descubrir la verdad sobre Watanabe, encontrar el ingrediente perfecto para un ritual, construir algo hermoso en Center City, terminar mi obra maestra, dar a los que no tienen suficiente, ascender puestos en la empresa, encontrar una forma de quedarme en esta ciudad/esta dimensión/este plano, volver a conectar con mi cónyuge/amante tras habernos distanciado, compartir mi dolor con el mundo.

LUGARES

Un solar de construcción abandonado, el despacho de un abogado de dudosa reputación, una plaza de la ciudad con una majestuosa fuente, un puente que está pidiendo a gritos que lo reparen, un oscuro cruce iluminado por una farola que no deja de zumbar, un estadio deportivo en silencio, un callejón entre dos tiendas cerradas, un silencioso andén del metro, el ático de un brillante rascacielos, un cementerio de la ciudad olvidado hace mucho tiempo, el aparcamiento de un vendedor de coches de poca monta, una discoteca de música machacona, un mercado agrícola, un cochambroso bar de *rock*, un restaurante de mala muerte casi a las afueras de la ciudad, un sendero de un parque público por el que la gente sale a correr, un almacén lleno hasta los topes de envíos internacionales, una ajetreada calle del centro un viernes por la

noche, un callejón lleno de basura e inmundicia, el tejado de una casa de ladrillo con las puertas y ventanas tapiadas, la amplia escalinata de un juzgado de la ciudad, la biblioteca del centro al amanecer, una bulliciosa estación de tren, el sótano lleno de tuberías de un complejo industrial, una sala de urgencias con falta de presupuesto, una pista de baloncesto en mitad de la ciudad, un centro cívico sumido en un mar de desesperación.

GRUPOS

Si tu personaje está dirigiendo a un grupo contra otro grupo, entra en juego un movimiento de combate especial. Tu grupo *intercambia daño* con vuestros oponentes según lo establecido: en una pelea a muerte, ambos grupos sufrirán el daño que el grupo contrario sea capaz de infligir. No es probable que tu bando (ni el bando opuesto) vaya a poder irse de rositas.

Cuando **dirijas a un grupo a la batalla contra otro grupo**, tira con Sangre. Si superas la tirada, intercambia el daño según lo establecido. Con un 10+, elige 3 opciones. Con un 7-9, elige 2 opciones:

- Tu grupo sufre poco daño.
- Tu grupo hace un daño terrible.
- Tu grupo toma una posición vital.
- Tu grupo evita daños colaterales.

Cuando un grupo sufra daño, puedes usar las siguientes guías para traducir los números a la ficción:

- **1-2 daño:** algunas heridas, entre leves y moderadas, sin muertos.
- **3-4 daño:** muchas heridas, varias de ellas graves, quizá un par de muertos.
- **5-6 daño:** heridas graves generalizadas, muchos muertos.



CUANDO SEAS EL MC

Objetivos

- Politizar la ciudad y sumirla en tinieblas.
- Mantener las vidas de los personajes fuera de su control y en constante evolución.
- Jugar para descubrir lo que pasa.

Principios básicos

- Muestra ampliamente la ciudad, desde los rascacielos hasta las chabolas.
- Dirígete a los personajes, no a los jugadores.
- Reúne a los personajes, aunque tengan que cruzar límites.
- Coloca a los personajes en el centro de conflictos políticos y personales.
- Oculta tus movimientos en la oscuridad.
- Ponle nombre a todo el mundo, dales motivaciones.
- Trata a todo el mundo según su posición.
- Haz muchas preguntas y construye basándote en las respuestas.
- Hazte admirador de los personajes jugadores.
- Dales a los jugadores la oportunidad de soportar las cosas (tiempo para pensar).
- Mancha las manos de todos los implicados.
- Ponle precio a todo, incluso a la amistad.

Movimientos del Maestro de Ceremonias

- Saca a relucir un conflicto, ya sea antiguo o nuevo.
- Pon en peligro a alguien.
- Haz daño (o intercámbialo).
- Ofrece una oportunidad con un coste.
- Revela un trato hecho en ausencia de los personajes.
- Vuelve un movimiento suyo en su contra.
- Ofréceles o reclámales una Deuda.
- Moviliza recursos para cambiar las probabilidades.
- Avisa a alguien del peligro que se cierne.
- Bloquea, explota o reclama un lugar poderoso.
- Di las consecuencias y pregunta.
- Activa las desventajas de sus cosas.
- Haz un movimiento de Peligro o Facción.
- Después de cada movimiento: «¿Qué haces?».

Movimientos de la ciudad

-
-
-
-

MOVIMIENTOS DE LA MORTALIDAD

- Adaptarse a circunstancias cambiantes.
- Reunirse en gran número para hacer frente a una amenaza.
- Descubrir información que ponga a alguien en peligro.
- Recordarle a alguien sus obligaciones del día a día.

MOVIMIENTOS DE LA NOCHE

- Exhibir un agresivo despliegue de fuerza.
- Amenazar las posesiones o intereses de alguien.
- Reclamar el territorio de necios o débiles.
- Sacar el mayor partido posible de una situación difícil.

MOVIMIENTOS DEL PODER

- Dar prioridad a las consecuencias a largo plazo.
- Augurar místicamente una Tormenta que se avecina.
- Actuar en contra del caos o el cambio.
- Arrebatarse recursos vulnerables o expuestos.

MOVIMIENTOS DEL VELO

- Revelar una diversidad de culturas foráneas e insólitas.
- Ofrecer poder a cambio de una promesa o prenda.
- Llevar algo de un reino a otro.
- Agravar un conflicto por razones misteriosas u oscuras.

RELOJES DE CUENTA ATRÁS IMPROVISADOS



PROTAGONISTAS Y NOTAS