

CREACIÓN DE PELIGROS

CREAR UN PELIGRO (páginas 320-333)

Elige un tipo y subtipo de Peligro.

Crea un elenco de personajes no jugadores y una descripción.

Asigna lo que está en juego a las marcas de un reloj de cuenta atrás (opcional).

Diseña los movimientos personalizados necesarios (opcional).

TIPOS DE PELIGROS

Revolución

- **Idealismo** (Impulso: ansía sacrificio, propio o ajeno).
- **Revuelta** (Impulso: ansía justicia, rápida y sangrienta).
- **Huelga** (Impulso: ansía respeto y seguridad).
- **Turba** (Impulso: ansía violencia y ver sus deseos saciados).
- **Plaga** (Impulso: ansía aceptación).

Maniobra política

- **Golpe de estado** (Impulso: robar el poder en momentos de debilidad).
- **Finta** (Impulso: dejar a un enemigo al descubierto).
- **Alianza** (Impulso: satisfacer a otro para ganarse su favor).
- **Anexión** (Impulso: conseguir control sobre otros).
- **Sabotaje** (Impulso: crear y explotar debilidades).

Pasión

- **Venganza** (Impulso: atacar sin previo aviso).
- **Amor** (Impulso: proteger).
- **Belleza** (Impulso: sacrificar).
- **Rabia** (Impulso: tratar con injusticia y causar dolor).
- **Envidia** (Impulso: tomar más de lo que le corresponde).

Ritual

- **Robo** (Impulso: quitarle algo a otro).
- **Contención** (Impulso: capturar y retener).
- **Destrucción** (Impulso: causar muerte y ruina).
- **Vínculo** (Impulso: crear puentes y conexiones).
- **Restauración** (Impulso: curar y arreglar).

Territorio

- **Erupción** (Impulso: quemar o consumir).
- **Ilusión** (Impulso: tentar y cautivar).
- **Fortaleza** (Impulso: negar la entrada).
- **Expansión** (Impulso: crear y multiplicarse).
- **Atolladero** (Impulso: capturar y apresar).

PELIGRO

Nombre:

Tipo/Impulso:

Elenco de personajes:

Descripción:

Reloj de cuenta atrás:

3:00

6:00

9:00

10:00

11:00

12:00

Movimientos personalizados:



PELIGRO

Nombre:

Tipo/Impulso:

Elenco de personajes:

Descripción:

Reloj de cuenta atrás:

3:00

6:00

9:00

10:00

11:00

12:00

Movimientos personalizados:



PELIGRO

Nombre:

Tipo/Impulso:

Elenco de personajes:

Descripción:

Reloj de cuenta atrás:

3:00

6:00

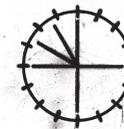
9:00

10:00

11:00

12:00

Movimientos personalizados:



PELIGRO

Nombre:

Tipo/Impulso:

Elenco de personajes:

Descripción:

Reloj de cuenta atrás:

3:00

6:00

9:00

10:00

11:00

12:00

Movimientos personalizados:



CREACIÓN DE TORMENTAS

CREAR UNA TORMENTA (páginas 333-345)

Elige una obligación fundamental.

Asigna Peligros a la Tormenta.

Crea más Peligros (opcional).

Elige un Ojo y traza conexiones.

Obligaciones fundamentales

Comunidad Deber Familia

Lealtad Honor Justicia

Fraternidad

Movimientos de Pasión

Agotar un recurso, despilfarrándolo por completo.

Atacar con temerario desenfreno.

Mostrar lo que hay en su corazón.

Sacrificar mucho para conseguir una ventaja crucial.

Sacrificar mucho para mandar un mensaje.

Sacrificar mucho para nada.

Aferrarse a la razón, la tradición o la injusticia.

Suplicarle ayuda con un problema peligroso a alguien.

Arruinar algo a propósito, con crueldad o por estupidez.

Movimientos de Ritual

Liberar algo que estuviera sellado.

Invocar algo nuevo y original.

Desatar el caos, el terror o la muerte.

Matar a alguien importante de manera pública y violenta.

Matar a alguien insignificante sin hacer ruido ni llamar la atención.

Atar a alguien o algo a un lugar.

Arrebatarse recursos de forma encubierta o ingeniosa.

Alterar o corromper una faceta de la ciudad.

Explotar un conflicto o conquista no relacionados.

Movimientos de Territorio

Cambiar la posición, el emplazamiento o la distribución de un lugar.

Presentar un nuevo camino o estructura.

Sellar algo de forma evidentemente mágica.

Sellar algo de forma común y corriente.

Hacerse con algo por la fuerza y con rapidez.

Plagar e invadir todo cuanto alcanza la vista.

Mostrar la realidad subyacente.

Movimientos de Maniobras políticas

Revelar un plan demasiado avanzado para detenerlo.

Ofrecer una alianza, temporal o duradera.

Exhibir un punto débil para que todo el mundo lo vea.

Exhibir un punto fuerte ante un público limitado.

Atacar a alguien cautelosamente, con reservas.

Atacar a alguien de repente, sin previo aviso.

Sacar provecho de las dudas o demoras con acciones resueltas.

Exigir indemnizaciones o retribuciones.

Comprar a los aliados de alguien.

Movimientos de Revoluciones

Haz un sacrificio para convertir las ondas en olas.

Muestra la naturaleza del mundo que habita.

Insulta, enfréntate u ofende a alguien poderoso.

Ofrece algo, pero con implicaciones personales.

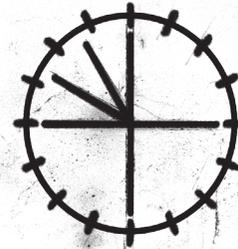
Ofrece algo, pero con resultados turbulentos e inciertos.

Captura a alguien poderoso e influyente.

Pon en peligro algo vulnerable y crucial.

Destruye a una figura pública, un lugar simbólico o un grupo.

Rechaza la ayuda: aumenta la gravedad con amenazas.



EL OJO

