

JUGADAS BÁSICAS

ACTUAR BAJO PRESIÓN

Cuando estás en problemas y quieres actuar bajo presión tira TEMPLE. Si tu éxito es **épico (4+)**, consigues lo que querías hacer y tienes un +1d6 consecutivo. Si es **fuerte (2-3)**, lo haces sin problemas. Si es **débil (1)**, reculas, dudas o te trabas. El Marakame te ofrece un resultado peor, un truco difícil, o una elección desagradable.

A LA BRAVA ESÉ

Cuando quieres conseguir algo a la brava esé, sin importar mucho tu propia seguridad, tira FURIA. Si tu éxito es **épico (4+)**, aplicas las 4 opciones, y además elige 1 que tendrá doble efecto. Si tu éxito es **fuerte (2-3)**, elige 3 opciones, si es **débil (1)**, elige 2 opciones:

- Dominas completamente a tu enemigo.
- Sufres poco daño (-1 daño). De lo contrario sufres daño normal.
- Infliges daño terrible (+1 daño). De lo contrario infliges tu daño normal.
- Impresionas, consternas o aterrorizas a tu contrincante.

AMEDRENTAR

Cuando quieres amedrentar a alguien para que haga lo que quieres, tira FURIA. Esto implica violencia inminente y enfascarse con la persona que se amedrenta. Si tu éxito es **épico (4+)**, no tienen opción y hacen lo que quieres. Si es **fuerte (2-3)**, pueden elegir entre forzar tu mano y recibir daño o recular y hacer lo que quieres. Si es **débil (1)**, pueden elegir 1 opción:

- Quitarse de tu camino.
- Atrincherarse en un lugar a seguro.
- Darte algo que creen que quieres.
- Recular lentamente, las manos donde las puedas ver.
- Decirte lo que quieres saber (o lo que quieres oír).

TANTEARLE EL AGUA A LOS CAMOTES

Cuando estás en una situación tensa y quieres tantearle el agua a los camotes, tira AGUDEZA. Si obtienes un éxito puedes hacer preguntas de la lista al Marakame. Siempre que aproveches sus respuestas obtienes +1d6. Si tu éxito es **épico (4+)**, puedes hacer 3 preguntas, las que sean, no limitadas a la lista. Si es **fuerte (2-3)**, elige 3. Si es **débil (1)**, elige 1 pregunta.

- ¿Cuál es la mejor ruta de escape / forma de colarse dentro / escabullirse?
- ¿Cuál enemigo es el más vulnerable para mí?
- ¿Cuál enemigo es la mayor amenaza?
- ¿De qué debo estar atento?
- ¿Cuál es la ubicación real de mi enemigo?
- ¿Quién está en control aquí?

SEDUCIR/MANIPULAR

Cuando quieres seducir o manipular a alguien para obtener algo de ellos, tira PASIÓN.

Para personajes no jugador:

Si tu éxito es **épico (4+)**, hace lo que le pides sin pedir nada a cambio y se obsesiona contigo. Si es **fuerte (2-3)**, te pide que prometas algo primero, pero si lo haces, tú eliges si después mantienes o no tu promesa. Si es **débil (1)**, te pide que prometas algo primero, si lo haces debes cumplir tu promesa. Además necesitan de una garantía concreta ahora mismo.

Para personajes de jugador(a):

Si tu éxito es **épico (4+)**, aplica ambas opciones, pero si lo hace marca 3 puntos de experiencia en lugar de 1. Si es **fuerte (2-3)**, aplica ambas. Si es **débil (1)**, aplica 1 opción:

- Si lo hace, marca experiencia.
- Si se rehusa es actuar bajo presión.

Lo que haga después, depende del personaje.

ESCUDEÑAR A UNA PERSONA

Cuando quieres escudeñar a una persona durante una interacción tensa para descubrir sus intenciones, tira AGUDEZA. Si tu éxito es **épico (4+)**, obtienes 3 movidas, y no estás limitado a las preguntas de la lista. Si es **fuerte (2-3)**, obtienes 2. Si es **débil (1)**, obtienes 1. Mientras interactúas con esa persona puedes gastar tus movidas para preguntar a su jugador alguna de estas preguntas (1 pregunto por 1 movida):

- ¿Tu personaje dice la verdad?
- ¿Qué esta sintiendo realmente tu personaje?
- ¿Qué es lo que tu personaje pretende hacer?
- ¿Qué es lo que tu personaje desearía que yo hiciera?
- ¿Cómo puedo convencer a tu personaje de _____?

AYUDAR/INTERFERIR

Cuando quieres ayudar o interferir en una tirada que alguien está haciendo, tira VÍNCULO. Si tu éxito es **épico (4+)**, aplicas +2 aciertos (ayudar) o -3 aciertos (interferir). Si es **fuerte (2-3)** o **débil (1)**, aplicas +1 acierto (ayudar) o -2 aciertos (interferir); pero cuando es débil tú quedas expuesto al fuego, peligro, retribución o pagas algún costo.

EXPERIENCIA



POWERED BY THE APOCALYPSE

CLÉMENT+ESPINOZA WWW.NAHUALRPG.COM

NAHUAL

JUEGO DE ROL

NOMBRE _____

OFICIO _____

ARQUETIPO _____

NAHUAL _____

ANIMAL TOTÉMICO _____

APARIENCIA

FURIA
 DESTACADO a la brava esé, amedrentar

TEMPLE
 DESTACADO actuar bajo presión

AGUDEZA
 DESTACADO tantearle el agua, escudriñar

PASIÓN
 DESTACADO seducir/manipular

NAHUALIDAD

TONAL

FRUSTRACIÓN

RABIA

Cuando desahogas frustración y la conviertes en rabia para actuar violentamente, gasta 1 punto de frustración para agregar +1d6 consecutivo a las jugadas que usen el atributo FURIA (máximo +3d6 por jugada).

HERIDAS
MORTAL CRÍTICAS

AGUANTAR VARA

Cuando recibes daño y quieres aguantar vara tira FURIA. Si el éxito es épico (4+), eliges 2 opciones, si es fuerte (2-3), eliges 1:

- Absorbes -2 daños, el Marakame elige 1 de la lista de éxito débil.
- Absorbes -1 daño.
- Aprovechas la oportunidad para hacer 1 daño a tu atacante.

Si es débil (1), absorbes -1 daño y el Marakame elige 1 opción de la lista siguiente:

- Pierdes tu equilibrio y caes al suelo.
- Sueltas lo que sea que estés sujetando.
- Pierdes de vista a alguien o algo que tenía tu atención.
- Te pierdes de algo importante.

En un fallo, el Marakame puede elegir 1 de estas opciones:

- Estás fuera de combate: inconsciente, atrapado, incapacitado o en shock.
- Es peor de lo que parece. Recibes +1 daño extra.
- Elegir 2 de la lista de éxito débil.

