

NAHUAL

—JUEGO DE ROL—

Beta v0.1

APÉNDICE I

Armas

Presento a continuación una rápida lista de armas para usar en los *playtest*. Las armas incluyen **etiquetas** que explico aquí rápidamente:

[n daños] – pues eso, la cantidad de daños que hace el arma.

[área] – su objetivo es un área no una persona, afecta a todo y a todos los que estén dentro del área.

[corto] – alcance del arma, si dos personas pueden tener una conversación gritada están a corto alcance.

[largo] – alcance del arma, puede usarse sólo si el objetivo está a una distancia lejana, si puede verle la niña de los ojos, el objetivo está muy cerca.

[ráfaga] – a discreción del jugador, puede hacer un ataque de **área**, pero enseguida debe **recargar**.

[recarga] – usarlo significa que se debe tomar acción específica para recargar o resetear.

[ruidoso] – todos en la cercanía pueden oírlo y potencialmente identificarlo. Despierta a alguien que

esté durmiendo, asusta a quien no lo espera, hace llorar a un niño, y es en lo general difícil de ignorar.

[toque] – alcance del arma, puede usarse sólo si el objetivo se encuentra al alcance del toque con el brazo extendido (más el largo del arma).

[tosco] – es **ruidoso**, pero además puede pegarle a todos en su área, o puede que no, y deja un desmadre (daños cosméticos, sangre y/o entrañas, etc.)

Armas de fuego

- Revolver .38 (2 daños corto recarga ruidoso)
- Escuadra 9mm (2 daños corto ruidoso)
- Rifle de caza (2 daños largo ruidoso)
- Magnum (3 daños corto recarga ruidoso)
- Escopeta (3 daños corto tosco)
- SMG (2 daños corto ráfaga ruidoso)
- Rifle de asalto (3 daños corto ruidoso ráfaga)

Otras armas

- Cuchillo grande (2 daños toque)
- Bate (2 daños toque tosco)
- Granadas (4 daños toque área recarga tosco)
- Machete (3 daños toque tosco)

Armaduras y resistencia

Cada tipo de armadura ofrece una cierta cantidad de resistencia que se substraerá del daño que se fuese a recibir. Si un personaje trae armadura ligera (resistencia 1), y fuese a recibir 3 daños de un disparo de escopeta, recibe solo 2 (previo a cualquier otro modificador o tirada para aguantar vara).

Tipos de armadura

- Ligera (resistencia 1)
- Media (resistencia 2)
- Pesada (resistencia 3)

Armadura **ligera** incluye chamarras de piel gruesas, equipo de motociclista, chaleco antibalas o el traje de tlacolero (un grueso costal de ixtle, sobre capas de yerba de huastle).

Armadura **media** incluye armadura militar, equipo antimotines, cota de malla medieval o cualquier equipo de protección lo bastante serio y pesado. La armadura **pesada** es muy rara, y ya puede implicar equipo sobrenatural o de muy alta tecnología, estamos hablando de una tecno-armadura a la Ironman o de una armadura de arcángel. Cosas muy caras y muy raras. Por lo general ningún jugador deberá tener acceso a este tipo de armadura al inicio del juego. Y debe trabajar muy duro para conseguir algo así.

APÉNDICE II

Diablos

Los diablos, como las armas también tienen etiquetas. Por lo pronto se presenta en este apéndice el tipo de diablo más común que atraparás un jugador diablero, una bestia salvaje y bruta.

Diablo

4 *daños*, resistencia 1, heridas 8, feroz

Instinto: despedazar

[n *daños*] – la cantidad de *daños* que inflige un diablo.

[resistencia n] – los diablos tienden a tener piel resistente, pero también pueden portar algún tipo de armadura

[heridas n] – la cantidad de heridas que puede sufrir un diablo

[feroz] – el diablo es particularmente brutal al atacar a su presa, +1d6 continuo a las tiradas de FURIA cuando es el diablo quien actúa.

Un diablero puede usar su diablo como si fuese un arma. Sin embargo, ya que es el diablero quien lo entrena y amolda, se usan los atributos del diablero al hacer las jugadas. Es decir, si el diablero ordena a su diablo actuar *a la brava esé*, el jugador usa la FURIA del diablero al hacer la jugada, pero el que inflige y recibe daño es el diablo.

Más adelante se expandirán estas reglas, se explicarán los Intintos, y se incluirán otro tipo de diablos, y otras etiquetas.

Productos de ángel

Productos que un angelero puede “comprar” con la jugada Tablajería.

Producto	Trueque
Carne de ángel (cura 2 heridas)	2
Chingueré (750ml)	4
Corazón del cielo	4
Polvo de ángel (1 kg)	6



Nahual RPG by [Miguel Angel Espinoza](#) is licensed under a

[Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 3.0 Unported License](#). Based on works at <http://angelero.deviantart.com/> and <http://www.apocalypse-world.com/>.



POWERED BY THE
APOCALYPSE

ESTAMOS EN:

¡APOYANOS!