



# ÁGUILA

*Eres un águila: proyectas seguridad y un porte de realeza. Estratega natural. De carácter fuerte y temperamento obstinado, no soportas que te den órdenes. Eres arrogante, porque vuelas por encima de los demás, muy alto. Esta posición, sin embargo, te permite analizar las cosas con gran precisión.*

## NOMBRE

Ángela, Lorena, Sol, "Chela"  
"Temo", Luis, Antonio, Manuel

## PERSONA

Eres mexicano(a) y eres pobre. Escoge una por cada inciso:

- ♦ conforme, no conforme, andrógino, cambiante
- ♦ joven, maduro, mayor, viejo
- ♦ mirada... penetrante, profunda, fuerte, segura
- ♦ atuendo... elegante, táctico, moderno, práctico

## VICIOS

Matar ángeles y meterse con el Nahual no es enchíleme otra. Elige dos vicios que representen los defectos y el desgaste emocional de tu personaje. Cuando actives un vicio, limpia una condición, vacía tu escala de estrés o marca XP, tú eliges.

### ARROGANCIA

Cuando pones en grave peligro a alguien cercano a ti por tu exagerado sentido de competencia, activa este vicio.

### TIRANÍA

Cuando convences o intimidas a un grupo para abandonar un plan o estrategia en favor de una nueva idea tuya, activa este vicio.

### CRUELDAD

Cuando insultas o degradas a alguien que te importa al señalar sus defectos o errores, activa este vicio.

### DESAFÍO

Cuando desafías o te burlas de figuras de poder a propósito, activa este vicio.

## ESTRÉS ■■■■

Cuando se llene tu escala de estrés, marca una condición y limpia tu escala de estrés.

**GARRA** [0]

**MAÑA** [+1]

**BARRIO** [-1]

**INSTINTO** [+1]

Puedes modificar un atributo inicial agregando +1.

## AFLICCIONES

### PESADUMBRE

-2 para *abrir las puertas de la percepción*

### INSEGURIDAD

-2 para *hacerla de tos*

### DESASOSIEGO

-2 para *evadir un problema*

Si todas tus aflicciones están marcadas, no puedes *invocar o desatar tu nahual*.

## HERIDAS

**LEVES**

**GRAVES**

**MORTALES**

## TU CONEXIÓN CON EL BARRIO

Elige y responde una de las siguientes preguntas. Usa únicamente PNJs para las respuestas.

- Te ves a ti mismo por encima de todos en el barrio. ¿Quién es la única persona que estaba a tu nivel y qué hiciste para hacerla caer?
- En una ocasión ayudaste a un enemigo peligroso del barrio. ¿Quién es y por qué fue la mejor decisión para tus planes a largo plazo?

## RELACIONES

Una vez que todos hayan presentado a su personaje, establezcan las relaciones; elige una de la lista para cada personaje jugador:

- ♦ Piensas que \_\_\_\_\_ es completamente inútil. ¿Por qué estás de acuerdo con que pertenezca al grupo?
- ♦ En una ocasión \_\_\_\_\_ se metió en un problema grave que viste venir con mucha antelación. ¿Por qué no le advertiste?
- ♦ Un error de tu juicio resultó en la muerte de alguien importante para \_\_\_\_\_. ¿Te ha perdonado por tu error?
- ♦ \_\_\_\_\_ siempre está tratando de darte órdenes. ¿Por qué te has contenido de decirle que no esté chingando?
- ♦ \_\_\_\_\_ te admira y siempre sigue tu ejemplo. ¿De qué forma te aprovechas de su admiración?
- ♦ \_\_\_\_\_ es la única persona de la que aceptas un consejo. ¿Por qué confías en su juicio?

## PERTENENCIAS

Tienes un vehículo sólido, tu nido de águila (ver jugada insignia), tu máscara de nahual y dos corazones de la tierra. Elige tu arma preferida:

- Un par de 9mm [corto, ruidoso]
- Un rifle de asalto [corto/largo, ruidoso, ráfaga]
- Un rifle de francotirador [largo, ruidoso, recarga]
- Arco largo [corto/largo, recarga]
- Cuchillos para lanzar [toque/corto, infinito]

---



---



---



---



---



---

# JUGADA INSIGNIA

Tienes esta jugada, está activa todo el tiempo, cuando te transformas y cuando no.

## NIDO DE ÁGUILA

Tienes una guarida escondida: segura, secreta y a salvo. Es difícil de acceder, excepto para ti; dile al grupo qué hace que sea un desafío llegar a ella. En tu nido, tienes toda clase de equipo preparado. Escoge tres categorías de la lista siguiente:

- ARMAMENTO** (armas especializadas, pequeños explosivos, granadas de aturdimiento, munición especial, etc.)
- EQUIPO TÁCTICO Y COMUNICACIÓN** (linternas, dispositivos de visión especial, detectores de movimiento, herramientas tácticas, comunicación de alta tecnología, etc.)
- PROTECCIÓN Y SUPERVIVENCIA** (pads de protección, chalecos, cascos, kit de supervivencia, primeros auxilios, etc.)
- CONTROLES DE SEGURIDAD** (dispositivos para hackeo, identificaciones falsas, decodificadores, cortapernos, arietes, ganzúas, etc.)
- ARTILUGIOS SOBRENATURALES** (amuletos protectores, corazones de la tierra, talismanes, componentes rituales, reliquias antiguas, etc.)
- CONOCIMIENTO ARCANO** (tomos antiguos, una colección de pergaminos, una base de datos críptica, etc.)

Siempre que necesites algo relacionado con alguna de tus categorías seleccionadas, marca tu escala de **nido de águila** para tenerlo ya contigo. Cuando tengas la oportunidad de ir a tu nido a reponer tus suministros, limpia tu escala de **nido de águila**.

# JUGADAS DE TÓTEM

Escoge dos jugadas de tótem. Sólo puedes usar las jugadas de tótem cuando te transformas.

## VISTA DE PÁJARO

Cuando observas una situación tensa desde la distancia, tira con Instinto. En un 10+, toma 3 tantos. De 7 a 9, toma 2. En un fallo, toma 1 y aplica -1 consecutivo. Durante la situación tensa, puedes gastar un tanto para:

- ♦ Matar, inhabilitar o desarmar (tú eliges) a un PNJ de un nivel de amenaza inferior que se encuentre a rango de tu arma.
- ♦ Advertir a un PJ de un daño inminente; este no sufre daño si marca estrés para aprovechar tu advertencia.
- ♦ Dar a otro PJ una orden táctica. Si la cumple, obtiene +1 continuo cuando siga tus instrucciones.
- ♦ Crear una apertura u oportunidad para un aliado o para ti mismo con el fin de escapar o avanzar.
- ♦ Preguntar al Marakame: "¿Cuál es la posición real de mi enemigo?".
- ♦ Cubrir la distancia hacia cualquier personaje que esté fuera de tu alcance antes de que alguien tenga tiempo de reaccionar.

## FRANCOTIRADOR

Puedes tirar con Instinto en lugar de Garra cuando **atacas a alguien** con un arma a distancia.

## ÁGUILA REAL

Cuando impones tu porte de realeza a un PNJ humano, dale una orden y tira con Instinto. En un éxito, sigue tus órdenes o sufre daño grave, su elección. De 7 a 9, puede, en lugar de lo anterior, elegir una opción de la lista:

- ♦ Llevarse con alguien de mayor rango.
- ♦ Hacer tiempo, huir o atrincherarse.
- ♦ Revelar un secreto útil acerca de sus recursos o sus superiores.

En un fallo, te confunde con alguien más y te trata como corresponde.

## ALAS DE ÁGUILA

Puedes marcar estrés para viajar instantáneamente hacia una persona o lugar que conozcas bien o que puedas ver. Marca un estrés extra para llevar algunos aliados contigo; cada uno debe marcar estrés también para completar el viaje. Si tus aliados no pueden marcar estrés, tú puedes marcarlo en su lugar.

# GRADOS DE NAHUALIDAD

Se conocen seis Grados de Nahualidad. Inicias controlando el primer grado. Cuando tu escala de XP se llene, límpiala y elige un avance. Una vez marcados todos los avances de tu grado de control actual, adquieres control del siguiente grado.

## 1ER GRADO: NOVATO

XP

- Elige una jugada de tótem
- Agrega +1 a un atributo (máx. +3)

### CANALIZAR

Marca 1 de estrés para...

- ♦ Potenciar tu vista a nivel telescópico
- ♦ Dar un salto imposible (10 m aprox.)
- ♦ Identificar una debilidad o defecto oculto

## 2DO GRADO: APRENDIZ

XP

- Elige 2 categorías más del **nido de águila**
- Agrega +1 a un atributo (máx. +3)

### CANALIZAR

Marca 1 de estrés para...

- ♦ Volar una distancia corta (100 m aprox.)
- ♦ Hacer un tiro imposible con arma de fuego o arco
- ♦ Crear una impresionante ráfaga de viento

## 3ER GRADO: BRUJO

XP

- Prescindir de la máscara de nahual
- Agrega +1 a un atributo (máx. +3)

### CANALIZAR

Marca 1 de estrés para...

- ♦ Volar por el resto de la escena
- ♦ Ver a través de objetos sólidos
- ♦ Arrojar plumas como navajas al **atacar a alguien**
- ♦ Atravesar un muro sólido

## 4TO GRADO: NAHUAL

XP

- Prescindir del potenciador
- Elige un segundo animal totémico

### CANALIZAR

Marca 2 de estrés para...

- ♦ Cubrir varios kilómetros de distancia de un solo salto
- ♦ Matar cada amenaza vulnerable en el área con una lluvia de plumas navaja
- ♦ Incrementar en un nivel tu daño establecido
- ♦ Sanar una herida, reduciéndola un nivel (tuya o de alguien más)

## 5TO GRADO: KIBAL

XP

- Elige un tercer animal totémico
- Desbloquea la transformación quimérica

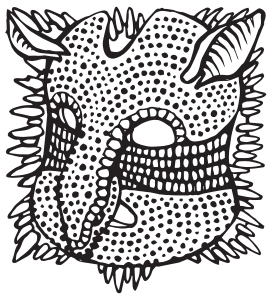
### CANALIZAR

Marca 3 de estrés para...

- ♦ Romper las leyes de la física
- ♦ Convertirte temporalmente en un sol viviente que irradia calor y luz inconmensurable

## 6TO GRADO: POSTOME

Una vez que controlas este grado de Nahualidad, tu personaje ha sobrepasado los límites de la mortalidad. Retira tu personaje y dile al Marakame si quieres que regrese como PNJ o no.



# ARMADILLO

*Eres un armadillo, de naturaleza dura y corazón noble. Escudado por tu código de honor, tienes una debilidad por quienes se encuentran en problemas y haces todo lo posible por protegerlos. Eres un defensor obstinado, un dechado de resistencia y perseverancia.*

## NOMBRE

Mercedes, Rocío, "Berta", Yazmín  
Iván, Jaime, "Paco", Hugo

## PERSONA

Eres mexicano(a) y eres pobre. Escoge una por cada inciso:

- ♦ conforme, no conforme, andrógino, cambiante
- ♦ joven, maduro, mayor, viejo
- ♦ mirada... plácida, tierna, protectora, ferviente
- ♦ atuendo... profesional, autóctono, callejero, desaliñado

## VICIOS

Matar ángeles y meterse con el Nahual no es enchíleme otra. Elige dos vicios que representen los defectos y el desgaste emocional de tu personaje. Cuando actives un vicio, limpia una condición, vacía tu escala de estrés o marca XP, tú eliges.

### DESCONFIANZA

Cuando te entrometes en los asuntos de un amigo o ser querido para descubrir un secreto o verdad, activa este vicio.

### RIGIDEZ

Cuando rechazas una transigencia en una situación complicada por mantenerte firme en tus convicciones, activa este vicio.

### TERQUEDAD

Cuando te rehúsas a huír ante circunstancias terriblemente adversas, activa este vicio.

### PELIGRO

Cuando te lanzas al peligro sin ningún plan o premeditación, activa este vicio.

**ESTRÉS** ■■■■■■

Cuando se llene tu escala de estrés, marca una condición y limpia tu escala de estrés.

**GARRA** [+1]

**MAÑA** [-1]

**BARRIO** [+1]

**INSTINTO** [0]

Puedes modificar un atributo inicial agregando +1.

## AFLICCIONES

### TEMOR

-2 para *atacar a alguien*

### ANSIEDAD

-2 para *acudir a tu conecte*

### FRUSTRACIÓN

-2 para *calar a alguien*

Si todas tus aflicciones están marcadas, no puedes *invocar o desatar tu nahual*.

## HERIDAS

LEVES

GRAVES

MORTALES

## TU CONEXIÓN CON EL BARRIO

Elige y responde una de las siguientes preguntas. Usa únicamente PNJs para las respuestas.

- Alguien ha estado husmeando en el barrio y estás determinado a descubrir por qué. ¿Quién es y por qué es peligroso meterse con esa persona?
- Le ayudaste a alguien en el barrio con un gran problema. ¿A quién ayudaste y qué sucedió recientemente que reavivó el problema o te trajo terribles consecuencias?

## RELACIONES

Una vez que todos hayan presentado a su personaje, establezcan las relaciones; elige una de la lista para cada personaje jugador:

- ♦ En una ocasión rompiste tu código por \_\_\_\_\_. ¿Por qué lo hiciste y qué sucedió que te hizo arrepentirte?
- ♦ Salvaste a \_\_\_\_\_ de una muerte segura. ¿Qué acto terrible tuviste que cometer para hacerlo?
- ♦ Sientes que \_\_\_\_\_ es la única persona en quien puedes confiar para proteger a los inocentes casi tan bien como tú. ¿Se lo has hecho saber?
- ♦ Crees que \_\_\_\_\_ es una terrible influencia para alguien específico en el barrio. ¿Quién es esta persona y qué truco usaste para mantenerlos separados?
- ♦ No puedes confiar en \_\_\_\_\_, incluso cuando no ha hecho nada para ganarse tu desconfianza. ¿Qué tiene que te hace sentir de esta manera?
- ♦ Fallaste en proteger a alguien importante para \_\_\_\_\_. ¿Te ha perdonado por ello? ¿Te has perdonado tú?

## PERTENENCIAS

Tienes un departamento seguro, un vehículo resistente, un celular sencillo, tu máscara de nahual y dos corazones de la tierra. Luego elige uno de la siguiente lista:

- 9mm [corto, ruidoso]
- Escopeta [corto, tosco]
- Cuchillo de carnicero, machete o hacha de mano [toque, tosco]

---



---



---



---



---



# JUGADAS INSIGNIA

Tienes estas dos jugadas, están activas todo el tiempo, cuando te transformas y cuando no.

## **CABALLERO EN ARMADURA BRILLANTE**

Tienes un corazón noble y gentil y un código de honor que tratas de mantener. Siempre ayudas a quienes lo necesitan y proteges a quienes están en peligro.

- ♦ Cuando una persona inocente o indefensa sufre daño y te quedas de brazos cruzados, marca una aflicción.
- ♦ Cuando alguien sale sano y salvo de una situación peligrosa gracias a tus acciones, limpia una aflicción, vacía tu escala de estrés o marca XP.

## **CÓDIGO**

Vives bajo un estricto código y haces todo lo posible por seguirlo. Elige tres opciones de la lista para definir tu código. Siempre que lo rompas, marca una aflicción.

- |   |   |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> Siempre di la verdad                         | <input type="checkbox"/> Nunca rompas una promesa             |
| <input type="checkbox"/> Siempre muestra clemencia hacia tus enemigos | <input type="checkbox"/> Nunca des el primer golpe            |
| <input type="checkbox"/> Siempre evita daños colaterales              | <input type="checkbox"/> Nunca le niegues tu ayuda a un amigo |

## **PROTECTOR**

Cuando proteges a alguien de una amenaza inminente, tira con Garra. En un éxito, lo proteges. De 7 a 9, te cuesta: quedas expuesto a un peligro serio o causas daños colaterales para protegerlo, tú eliges.

# JUGADAS DE TÓTEM

Sólo puedes usar las jugadas de tótem cuando te transformas. Tienes esta jugada:

## **ARMADURA**

Eres más duro que la mayoría. Tienes dos casillas extras de estrés (aun sin transformarte, ya incluidas en tu escala de estrés) y tienes armadura 2 cuando te transformas. Siempre que tengas que marcar una tercera herida mortal, puedes marcar una aflicción en su lugar.

Luego, elige una más:

## **BALA DE CAÑÓN**

Cuando te abres camino destrozando todo a tu paso para llegar a alguien o algo, tira con Garra. En un éxito, llegas a tu objetivo. En un 10+, elige uno. De 7 a 9, elige 2.

- ♦ Te haces daño; marca una herida crítica.
- ♦ Te alteras; marca 2 de estrés.
- ♦ Causas daños colaterales serios.

En un fallo, te abres paso, pero quedas completamente vulnerable al llegar a tu objetivo.

## **CALMANTES MONTES**

Cuando la **haces de tos** para convencer a un PJ de que se calme, desista de una intención violenta o apacigüe a su nahual fuera de control, tira con Garra en vez de Maña.

## **ALMA CÁLIDA**

Cuando abor das a un PNJ hostil con palabras de paz sinceras, tira con Barrio. En un éxito, tu nahual le toca el corazón: se calma, al menos por un momento. De 7 a 9, elige 1. En un 10+, elige 2.

- ♦ El efecto dura por algún tiempo, el PNJ olvida el motivo de su hostilidad.
- ♦ El efecto le hace bajar la guardia; obtienes una oportunidad.
- ♦ El efecto también calma tu corazón; borra 2 de estrés.

En un fallo, el PNJ se aprovecha de tu apertura y arremete en tu contra; te inflige daño según lo establecido y te pone en una posición desfavorable.

# GRADOS DE NAHUALIDAD

Se conocen seis Grados de Nahualidad. Inicias controlando el primer grado. Cuando tu escala de XP se llene, límpiala y elige un avance. Una vez marcados todos los avances de tu grado de control actual, adquieres control del siguiente grado.

## **1ER GRADO: NOVATO**

XP

- Elige una jugada de tótem
- Agrega +1 a un atributo (máx. +3)

## **CANALIZAR**

Marca 1 de estrés para...

- ♦ Ver en la oscuridad con tu olfato
- ♦ Preparar con habilidad sorprendente
- ♦ Oler a alguien para saber si miente

## **2DO GRADO: APRENDIZ**

XP

- Elige una jugada de tótem
- Agrega +1 a un atributo (máx. +3)

## **CANALIZAR**

Marca 1 de estrés para...

- ♦ Dar un salto imposible (10 m aprox.)
- ♦ Bloquear una puerta, haciéndola infranqueable para cualquier amenaza no abrumadora
- ♦ Cavar a través de suelo sólido por una distancia corta (5 m aprox.)

## **3ER GRADO: BRUJO**

XP

- Prescindir de la máscara de nahual
- Agrega +1 a un atributo (máx. +3)

## **CANALIZAR**

Marca 1 de estrés para...

- ♦ Brincar un edificio alto de un salto
- ♦ Sanar una herida de una persona indefensa, marcándola tú
- ♦ Ponerte frente a un carro en movimiento y pararlo en seco
- ♦ Atravesar un muro sólido

## **4TO GRADO: NAHUAL**

XP

- Prescindir del potenciador
- Elige un segundo animal totémico

## **CANALIZAR**

Marca 2 de estrés para...

- ♦ Cubrir varios kilómetros de distancia de un solo salto
- ♦ “Cavar” a través de la realidad hacia un lugar donde hayas estado antes
- ♦ Reducir en un nivel el daño de un ataque dirigido hacia alguien indefenso
- ♦ Sanar una herida, reduciéndola un nivel (tuya o de alguien más)

## **5TO GRADO: KIBAL**

XP

- Elige un tercer animal totémico
- Desbloquea la transformación quimérica

## **CANALIZAR**

Marca 3 de estrés para...

- ♦ Romper las leyes de la física
- ♦ Tachar una aflicción de forma permanente para resucitar a alguien a quien fallaste en proteger. Si todas tus aflicciones están tachadas, puedes dar tu vida en su lugar

## **6TO GRADO: POSTOME**

Una vez que controlas este grado de Nahualidad, tu personaje ha sobrepasado los límites de la mortalidad. Retira tu personaje y dile al Marakame si quieres que regrese como PNJ o no.



# JAGUAR

*Eres un jaguar, depredador perfecto y criatura de la noche. Letal en el combate y el sigilo. Fuerte, audaz, orgulloso y siempre serio. Tu porte imponente y majestuoso inspira respeto y temor. Estás en la cima de la cadena alimenticia.*

## NOMBRE

Francisca, Josefa, Irma, "Lupe"  
Leonel, Fernando, Pedro, "Pancho"

## PERSONA

Eres mexicano(a) y eres pobre. Escoge una por cada inciso:

- ♦ conforme, no conforme, andrógino, cambiante
- ♦ joven, maduro, mayor, viejo
- ♦ mirada... temible, aguda, salvaje, fría
- ♦ atuendo... pulcro, militar, discreto, autóctono

## VICIOS

Matar ángeles y meterse con el Nahual no es enchíleme otra. Elige dos vicios que representen los defectos y el desgaste emocional de tu personaje. Cuando actives un vicio, limpia una condición, vacía tu escala de estrés o marca XP, tú eliges.

### SED DE SANGRE

Cuando matas despiadadamente a una presa indefensa, activa este vicio.

### SOBERBIA

Cuando entras a una situación peligrosa sin refuerzos o ayuda, activa este vicio.

### CRUELDAD

Cuando insultas o humillas a alguien que te importa al señalar sus defectos o errores, activa este vicio.

### INDIFERENCIA

Cuando le niegas tu ayuda o recursos que te sobran a alguien en extrema necesidad, activa este vicio..

## ESTRÉS

Cuando se llene tu escala de estrés, marca una condición y limpia tu escala de estrés.

**GARRA** [+1]

**MAÑA** [+1]

**BARRIO** [-1]

**INSTINTO** [0]

Puedes modificar un atributo inicial agregando +1.

## AFLICCIONES

### FRUSTRACIÓN

-2 para *calar a alguien*

### DESASOSIEGO

-2 para *evadir un problema*

### PESADUMBRE

-2 para *abrir las puertas de la percepción*

Si todas tus aflicciones están marcadas no puedes *invocar ni desatar tu nahual*.

## HERIDAS

LEVES

GRAVES

MORTALES

## TU CONEXIÓN CON EL BARRIO

Elige y responde una de las siguientes preguntas. Usa únicamente PNJs para las respuestas.

- Creciste en el barrio, pero siempre has estado aislado de los demás. ¿Quién es la única persona aquí que consideras cercana a ti?
- Mataste a una amenaza peligrosa para el barrio, alguien está feliz por ello y alguien no. ¿Quiénes son estas personas y por qué se sienten de ese modo?

## RELACIONES

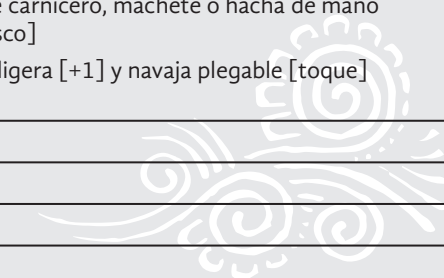
Una vez que todos hayan presentado a su personaje, establezcan las relaciones; elige una de la lista para cada personaje jugador:

- ♦ Ves a \_\_\_\_\_ casi como a un igual. ¿Se lo has hecho saber?
- ♦ \_\_\_\_\_ es la única persona que puede mantener tu violencia a raya. ¿Por qué?
- ♦ \_\_\_\_\_ conoce tu secreto más oscuro. ¿Cuál es?
- ♦ \_\_\_\_\_ cree que eres la mera vena y te sigue a todos lados. ¿Cómo te sientes al respecto?
- ♦ \_\_\_\_\_ te salvó de una muerte segura. ¿Te sientes agradecido o te avergüezas por ello?
- ♦ Mataste a una persona importante para \_\_\_\_\_. ¿Sabe que tú eres el culpable?

## PERTENENCIAS

Tienes un viejo departamento, un coche de tercera o cuarta mano, un teléfono celular barato, tu máscara de nahual y dos corazones de la tierra. Además elige tres de la lista:

- 9mm con silenciador [corto]
- Escopeta [corto, tosco]
- SMG con silenciador [corto, ráfaga]
- Rifle de asalto [corto/largo, ruidoso, ráfaga]
- Cuchillo táctico [toque]
- Cuchillo de carnicero, machete o hacha de mano [toque, tosco]
- Armadura ligera [+1] y navaja plegable [toque]





# JUGADA INSIGNIA

Tienes esta jugada, está activa todo el tiempo, cuando te transformas y cuando no.

## **SUPERDEPREDADOR**

Estás en la cima de la cadena alimenticia. Siempre cuentas como un nivel de amenaza mayor del que normalmente contarías. Además elige qué tipo de depredador eres:

- Salvaje y tosco
- Habilidoso e impresionante
- Eficiente y preciso
- Poderoso y aterrador

# JUGADAS DE TÓTEM

Escoge dos jugadas de tótem. Sólo puedes usar las jugadas de tótem cuando te transformas.

## **ASALTO LETAL**

Cuando asaltas a una víctima desde las sombras, tira con Garra. En un éxito, marca estrés e inflige tu daño establecido. En un 10+, elige 2. De 7 a 9, elige 1.

- ♦ Infliges daño terrible; incrementa el tipo de daño establecido
- ♦ Regresas a las sombras; nadie descubre tu ubicación
- ♦ Mantienes la cabeza fría; no tienes que marcar estrés

En un fallo, inflige tu daño establecido, pero quedas vulnerable a represalias o a ser descubierto.

## **OJOS EN LAS SOMBRAS**

Cuando **calas a alguien** observándolo desde una posición oculta, tira con Garra en lugar de Barrio.

## **RUGIR DE LA JUNGLA**

Cuando lanzas un poderoso rugido para impresionar a tu presa, tira con Garra. En un éxito, pelean o huyen, su elección. Quienes decidan pelear se lanzan sobre ti en un pánico frenético, tienes +1 continuo al confrontarles. De 7 a 9, tu rugido atrae atención no deseada de una nueva amenaza.

## **ATERRADOR**

Tienes +1 en Garra (máx. +3).

## **GUERRERO JAGUAR**

Cuando fueras a sufrir daño, puedes pagar estrés para reducir en un nivel el tipo de herida que debes marcar. Además, siempre que marques daño letal, obtienes +1 consecutivo.

# GRADOS DE NAHUALIDAD

Se conocen seis Grados de Nahualidad. Inicias controlando el primer grado. Cuando tu escala de XP se llene, límpiala y elige un avance. Una vez marcados todos los avances de tu grado de control actual, adquieres control del siguiente grado.

## **1ER GRADO: NOVATO**

XP

- Elige una jugada de tótem
- Agrega +1 a un atributo (máx. +3)

### **CANALIZAR**

Marca 1 de estrés para...

- ♦ Ver perfectamente en la oscuridad
- ♦ Tregar con habilidad sorprendente
- ♦ Detectar la ubicación verdadera de un enemigo

## **2DO GRADO: APRENDIZ**

XP

- Elige una jugada de tótem
- Agrega +1 a un atributo (máx. +3)

### **CANALIZAR**

Marca 1 de estrés para...

- ♦ Dar un salto imposible (10 m aprox.)
- ♦ Volverte invisible ante ojos mundanos
- ♦ Atravesar a la fuerza una puerta pesada de madera

## **3ER GRADO: BRUJO**

XP

- Prescindir de la máscara de nahual
- Agrega +1 a un atributo (máx. +3)

### **CANALIZAR**

Marca 1 de estrés para...

- ♦ Brincar un edificio alto de un salto
- ♦ Disparar un golpe de nahual para destruir una barrera o **atacar a alguien**
- ♦ Voltear un carro con tus manos
- ♦ Atravesar un muro sólido

## **4TO GRADO: NAHUAL**

XP

- Prescindir del potenciador
- Elige un segundo animal totémico

### **CANALIZAR**

Marca 2 de estrés para...

- ♦ Cubrir varios kilómetros de distancia de un solo salto
- ♦ Matar cada amenaza vulnerable en el área en un tornado de garras y dientes
- ♦ Incrementar un nivel tu daño establecido
- ♦ Sanar una herida, reduciéndola un nivel (tuya o de alguien más)

## **5TO GRADO: KIBAL**

XP

- Elige un tercer animal totémico
- Desbloquea la transformación quimérica

### **CANALIZAR**

Marca 3 de estrés para...

- ♦ Romper las leyes de la física
- ♦ Dar un poderoso rugido que provoque un terremoto en un área localizada

## **6TO GRADO: POSTOME**

Una vez que controlas este grado de Nahualidad, tu personaje ha sobrepasado los límites de la mortalidad. Retira tu personaje y dile al Marakame si quieres que regrese como PNJ o no.



# MONO

*Eres un mono: inteligente, inquisitivo y creativo. Un verdadero artista e inventor con increíble talento para crear con tus manos. Tu curiosidad siempre te mete en problemas, pero no puedes evitarlo. Tu necesidad de saber qué es lo que hace que las cosas funcionen es tu pasión... y tu obsesión.*

## NOMBRE

Mercedes, Carmen, Alejandra, "Cuca"  
Simón, Raúl, Ramón, "Toño"

## PERSONA

Eres mexicano(a) y eres pobre. Escoge una por cada inciso:

- ♦ conforme, no conforme, andrógino, cambiante
- ♦ joven, maduro, mayor, viejo
- ♦ mirada... aguda, inquisitiva, brillante, inocente
- ♦ atuendo... colorido, despampanante, desaliñado, elegante

## VICIOS

Matar ángeles y meterse con el Nahual no es enchíleme otra. Elige dos vicios que representen los defectos y el desgaste emocional de tu personaje. Cuando actives un vicio, limpia una condición, vacía tu escala de estrés o marca XP, tú eliges.

### OBSESIÓN

Cuando te rehúsas a cumplir con tus obligaciones o compromisos para trabajar en un proyecto o investigación, activa este vicio.

### CURIOSIDAD

Cuando te pones en peligro por investigar un secreto o un misterio, activa este vicio.

### AVARICIA

Cuando te pones a ti, o a alguien cercano a ti, en peligro para adquirir algo que codicias, activa este vicio.

### INDISCRECIÓN

Cuando le causas dolor o problemas a alguien cercano a ti por revelar sus secretos, activa este vicio.

## ESTRÉS ■■■■

Cuando se llene tu escala de estrés, marca una condición y limpia tu escala de estrés.

**GARRA** [-1]

**MAÑA** [+1]

**BARRIO** [0]

**INSTINTO** [+1]

Puedes modificar un atributo inicial agregando +1.

## AFLICIONES

**INSEGURIDAD**  
-2 para *hacerla de tos*

**DESASOSIEGO**  
-2 para *evadir un problema*

**AGITACIÓN**  
-2 para *andar furtivamente*

Si todas tus aflicciones están marcadas no puedes *invocar ni desatar tu nahual*.

## HERIDAS

**LEVES**

**GRAVES**

**MORTALES**

## TU CONEXIÓN CON EL BARRIO

Elige y responde una de las siguientes preguntas. Usa únicamente PNJs para las respuestas.

- Eres el artista del barrio. Le caes bien a la mayoría de la gente, pero hay una persona que es tu fan número uno. ¿Qué tiene esta persona que te parece tan fastidiosa?
- Recientemente metiste tus narices donde no debías. ¿Cuál secreto peligroso descubriste?

## RELACIONES

Una vez que todos hayan presentado a su personaje, establezcan las relaciones; elige una de la lista para cada personaje jugador:

- ♦ Crea un objeto para \_\_\_\_\_. ¿Qué es? ¿Es hermoso, resistente o letal?
- ♦ Sientes algo especial por \_\_\_\_\_. ¿Qué tiene que excita tanto tu curiosidad?
- ♦ Crees que \_\_\_\_\_ es la persona más bruta e insensible que conoces. Sin embargo, te importa. ¿Por qué?
- ♦ \_\_\_\_\_ cree que todo ese rollo artístico es una pérdida de tiempo. ¿Qué te ha dicho o hecho que te caló de verdad?
- ♦ Metiste a \_\_\_\_\_ en un enorme problema debido a tu curiosidad. ¿Qué pasó y por qué te sientes tan mal por ello?
- ♦ \_\_\_\_\_ te ayudó con algo en lo que estabas trabajando y le debes por ello. ¿Por qué le estás dando vueltas a pagar el favor?

## PERTENENCIAS

Aparte de tu taller, tienes un *smartphone*, tu máscara de nahual y dos corazones de la tierra. Tienes además tres objetos que creaste en tu taller: uno tiene propiedades sobrenaturales, uno es extremadamente bello y uno está maldito. Trabaja con el Marakame para definir qué son y cómo funcionan.

---



---



---



---



---



---



---



---



# JUGADA INSIGNIA

Tienes esta jugada, está activa todo el tiempo, cuando te transformas y cuando no.

## ARTESANO

Tienes un taller donde haces creaciones y experimentos, mezclando partes de ángel con materiales mundanos. Tienes ahí todo el material típico de un taller de artesanías: herramientas, materiales y espacio. Subraya además 3 características especiales de tu taller:

*forja calentada con fuegos infernales; set de herramientas robadas del cielo; cuarto de pruebas sobre-naturalmente resistente; biblioteca de tomos crípticos; cuarto lleno de mugres fuera de este mundo; guardas antiángeles; guardas antidemonios; laboratorio de alta tecnología; antiguo set de alquimia; congelador walk-in lleno de ingredientes raros; kit médico bien equipado; una reliquia misteriosa que aún no sabes cómo funciona*

Cuando vas a tu taller para crear un objeto o estudiar un problema, di qué es lo que estás tratando de conseguir. El Marakame te dirá de 1 a 4 requisitos que debes cumplir para completar tu cometido:

- Primero tienes que \_\_\_\_\_ menor, poco confiable o limitado.
- Te tomará horas/días/semanas/meses completarlo. • Tú y tus compañeros estarán amenazados por \_\_\_\_\_.
- Necesitarás la ayuda de \_\_\_\_\_.
- Lo mejor que podrás conseguir es un resultado • El proceso será terriblemente perturbador, tienes que marcar una aflicción.

# JUGADAS DE TÓTEM

Escoge dos jugadas de tótem. Sólo puedes usar las jugadas de tótem cuando te transformas.

## HOJALATERO

Cuando usas materiales improvisados para crear a la carrera una maquinaria o dispositivo provisional, tira con Maña. En un 10+, elige 1. De 7 a 9, elige 2.

- El objeto es ruidoso de a madre; atrae la atención inmediatamente.
- El objeto es frágil; se romperá después de unos cuantos usos.
- El objeto es difícil de manejar, debes marcar estrés para usarlo.

En un fallo, todas las anteriores. ¡Buena suerte!

## PLUMA MÁGICA

Cuando dibujas una puerta, ventana o trampilla en una pared o barrera, tira con Maña. En un éxito, se vuelve real por un rato y se abre hacia el otro lado. De 7 a 9, no durará mucho o tiene efectos secundarios no deseados, tú eliges. En un fallo, el pasadizo se abre hacia un lugar peligroso y algo sale de ahí o es succionado al otro lado, el Marakame elige.

## ALEBRIJE

Tienes una estatuilla de alebrije que tú creaste, no más grande que un gato. Al transformarte, cobra vida y aparece a tu lado. Cada que cobre vida, elige dos jugadas básicas y dile al Marakame cómo te ayuda tu alebrije con esas jugadas para obtener un +1 a la tirada.

## PSICOMETRÍA

Cuando examinas de cerca una cosa interesante, tira con Instinto. En un éxito, puedes hacer preguntas de la lista. En un 10+, pregunta 3. De 7 a 9, pregunta 1:

- ¿Qué hace que esto jale?
  - ¿Cómo puedo mejorarlo o arreglarlo?
  - ¿Qué fuerzas sobrenaturales han estado cerca de esto recientemente?
  - ¿Qué es lo último que esto atestiguó?
  - ¿Cómo puedo hacer que esto \_\_\_\_\_?
- En un fallo, una disonancia sobrenatural te golpea mientras examines el objeto; pregunta 1, pero tienes -1 continuo por el resto de la escena mientras tratas de acomodar tus pensamientos.

# GRADOS DE NAHUALIDAD

Se conocen seis Grados de Nahualidad. Inicias controlando el primer grado. Cuando tu escala de XP se llene, límpiala y elige un avance. Una vez marcados todos los avances de tu grado de control actual, adquieres control del siguiente grado.

## 1ER GRADO: NOVATO

XP

- Elige una jugada de tótem
- Agrega +1 a un atributo (máx. +3)

### CANALIZAR

Marca 1 de estrés para...

- ♦ Ver un aura alrededor de objetos sobrenaturales
- ♦ Preparar con habilidad sorprendente
- ♦ Abrir o sobrepasar un cerrojo o candado

## 2DO GRADO: APRENDIZ

XP

- Elige 3 nuevas opciones de tu taller
- Agrega +1 a un atributo (máx. +3)

### CANALIZAR

Marca 1 de estrés para...

- ♦ Dar un salto imposible (10 m aprox.)
- ♦ Hacer aparecer una herramienta en tu mano
- ♦ Hacer *parkour* para cruzar sano y salvo un campo de batalla

## 3ER GRADO: BRUJO

XP

- Prescindir de la máscara de nahual
- Agrega +1 a un atributo (máx. +3)

### CANALIZAR

Marca 1 de estrés para...

- ♦ Brincar un edificio alto de un salto
- ♦ Hacer que un dispositivo funcione o no a tu antojo
- ♦ Hackear una red segura en segundos
- ♦ Atravesar un muro sólido

## 4TO GRADO: NAHUAL

XP

- Prescindir del potenciador
- Elige un segundo animal totémico

### CANALIZAR

Marca 2 de estrés para...

- ♦ Cubrir varios kilómetros de distancia de un solo salto
- ♦ Ignorar 1 requerimiento de una tarea en tu taller
- ♦ Crear temporalmente un objeto o dispositivo de la nada
- ♦ Sanar una herida, reduciéndola un nivel (tuya o de alguien más)

## 5TO GRADO: KIBAL

XP

- Elige un tercer animal totémico
- Desbloquea la transformación quimérica

### CANALIZAR

Marca 3 de estrés para...

- ♦ Romper las leyes de la física
- ♦ Crear un clon tuyo con partes de ángel y darle vida. El clon es una copia exacta tuya con jugadas y toda la cosa

## 6TO GRADO: POSTOME

Una vez que controlas este grado de Nahualidad, tu personaje ha sobrepasado los límites de la mortalidad. Retira tu personaje y dile al Marakame si quieres que regrese como PNJ o no.





# PERRO

*Eres un perro. Tienes una personalidad gregaria y una naturaleza leal, pero puedes ser bastante violento cuando te provocan. Y aunque posees un fuerte sentido del deber, tienes un lado salvaje que puede salirse de control. Eres un rastreador extraordinario y el perfecto compañero.*

## NOMBRE

Yolanda, María, Juana, "Chelo"  
Román, Timoteo, Saúl, "Pepe"

## PERSONA

Eres mexicano(a) y eres pobre. Escoge una por cada inciso:

- ♦ conforme, no conforme, andrógino, cambiante
- ♦ joven, maduro, mayor, viejo
- ♦ mirada... tierna, feroz, vigilante, tranquila
- ♦ atuendo... profesional, callejero, agresivo, indigente

## VICIOS

Matar ángeles y meterse con el Nahuatl no es enchíleme otra. Elige dos vicios que representen los defectos y el desgaste emocional de tu personaje. Cuando actives un vicio, limpia una condición, vacía tu escala de estrés o marca XP, tú eliges.

### IRA

Cuando increpas a un miembro de tu manada por un error inocente o torpe, activa este vicio.

### VIOLENCIA

Cuando recurres a la violencia como tu primera solución a un problema, activa este vicio.

### TERQUEDAD

Cuando te niegas a hacer retirada frente a abrumadoras probabilidades de derrota, activa este vicio.

### VENGANZA

Cuando sacrificas un recurso o una relación para vengarte de alguien que te hizo algún mal, activa este vicio.

## ESTRÉS ■■■■

Cuando se llene tu escala de estrés, marca una condición y limpia tu escala de estrés.

**GARRA** [+1]

**MAÑA** [-1]

**BARRIO** [0]

**INSTINTO** [+1]

Puedes modificar un atributo inicial agregando +1.

## AFLICCIONES

### TEMOR

-2 para *atacar a alguien*

### FRUSTRACIÓN

-2 para *calar a alguien*

### PESADUMBRE

-2 para *abrir las puertas de la percepción*

Si todas tus aflicciones están marcadas no puedes *invocar ni desatar tu nahual*.

## HERIDAS

LEVES

GRAVES

MORTALES

## TU CONEXIÓN CON EL BARRIO

Elige y responde una de las siguientes preguntas. Usa únicamente PNJs para las respuestas.

- Eres absolutamente leal y amistoso con tu manada, pero la gente del barrio te tiene un miedo terrible, ¿por qué?
- Consideras a todo el barrio como parte de tu manada. Harías lo que fuera por ellos, y le caes bie a todo el mundo, excepto a una persona. ¿Quién es y por qué te tiene tierra?

## RELACIONES

Una vez que todos hayan presentado a su personaje, establezcan las relaciones; elige una de la lista para cada personaje jugador:

- ♦ \_\_\_\_\_ te ha defraudado en más de una ocasión, pero aun así lo estimas, ¿por qué?
- ♦ \_\_\_\_\_ es tu más vieja amistad, ¿cuál es el momento más difícil que han pasado juntos?
- ♦ \_\_\_\_\_ es como un hermano para ti, pero recientemente lo lastimaste sin querer, ¿cómo se siente al respecto?
- ♦ Siempre le estás echando un ojo a \_\_\_\_\_ porque te importa. ¿Qué viste que hizo recientemente que no te gustó?
- ♦ \_\_\_\_\_ siempre te pide ayuda cuando las cosas se ponen violentas, ¿por qué nunca te puedes negar?
- ♦ Estás enamorado en secreto de \_\_\_\_\_, ¿por qué no puedes decirle lo que sientes?

## PERTENENCIAS

Tienes un viejo departamento, un vehículo de tercera o cuarta mano, un celular barato, tu máscara de nahual y dos corazones de la tierra. Escoge además dos cosas de la lista:

- 9mm con silenciador [corto]
- Cuchillo táctico [toque]
- Cuchillo de carnicero, machete o hacha de mano [toque, toscó]
- Armadura ligera [+1]

---



---



---



---



---



# JUGADA INSIGNIA

Tienes esta jugada, está activa todo el tiempo, cuando te transformas y cuando no.

## JAURÍA

Consideras a los otros PJ como parte de tu jauría. Elige dos opciones de la lista siguiente. Cuando estás con tu jauría tienes esos beneficios.

- CAZADOR.** Cuando un miembro de tu jauría inflige daño, marca estrés para asistirle y hacer que inflija daño terrible.
- CHAROLASTRAS.** Cuando un miembro de tu jauría está por recibir daño, cualquier miembro puede marcar estrés para meterse en medio y recibir el daño en su lugar.
- TERRITORIO.** El barrio respeta a tu jauría. Cuando un miembro de la jauría **acude a su conecte** en el barrio, marca estrés para darle 12+ sin tirar dados.
- ALFA.** Cuando le ordenas a un miembro de la jauría reacio a que haga algo importante por ti, marca estrés para darle 1 XP si lo hace.

# JUGADAS DE TÓTEM

Escoge dos jugadas de tótem. Sólo puedes usar las jugadas de tótem cuando te transformas (con excepción de **guardián**; ver abajo para más información).

## SABUESO

Cuando rastreas a tu presa, tira con Instinto. En un éxito, sabes exactamente dónde encontrarla y puedes seguir su rastro hasta que lo hagas. De 7 a 9, marca estrés. En un fallo, aún sabes dónde encontrarla, pero el Marakame elige uno:

- ♦ La presa sabe que la estás rastreando.
- ♦ Cuando al fin das con la presa, la situación es complicada para ti.
- ♦ Mientras tú sigues a tu presa, alguien más te sigue a ti.

## CAMARADA

Cuando un miembro de tu jauría necesita marcar estrés y tú estás ahí, puedes tomar tú la carga y marcar estrés en su lugar.

## GUARDIÁN

Cuando un miembro de tu jauría está en problemas, puedes sentirlo aunque no estés transformado. Si es así, marca estrés para transformarte (si no lo estás) y aparecer en la escena. Marca otro estrés para llegar con algún recurso útil en mano o en una posición ventajosa, tú eliges.

## PERRO SALVAJE

Cuando desatas tu lado salvaje sobre tus enemigos, marca estrés y tira con Garra. En un éxito, infliges daño terrible y escalas la situación. De 7 a 9, elige uno:

- ♦ Tu ataque desenfrenado te deja vulnerable, te infligen daño a ti también.
- ♦ Tu explosión de rabia te perturba; marca una aflicción.

En un fallo, infliges daño terrible, pero tu ataque salvaje causa daño colateral que no esperabas.

# GRADOS DE NAHUALIDAD

Se conocen seis Grados de Nahualidad. Inicias controlando el primer grado. Cuando tu escala de XP se llene, límpiala y elige un avance. Una vez marcados todos los avances de tu grado de control actual, adquieres control del siguiente grado.

## 1ER GRADO: NOVATO

XP

- Elige una jugada de tótem
- Agrega +1 a un atributo (máx. +3)

### CANALIZAR

Marca 1 de estrés para...

- ♦ Ver perfectamente en la oscuridad por medio del olfato
- ♦ Expandir tu olfato y tu oído a niveles increíbles
- ♦ Olfatear a alguien para saber si está mintiendo

## 2DO GRADO: APRENDIZ

XP

- Elige otra opción de **jauría**
- Agrega +1 a un atributo (máx. +3)

### CANALIZAR

Marca 1 de estrés para...

- ♦ Dar un salto imposible (10 m aprox.)
- ♦ Ver con tu olfato qué pasó aquí recientemente
- ♦ Atravesar a la fuerza una puerta pesada de madera

## 3ER GRADO: BRUJO

XP

- Prescindir de la máscara de nahual
- Agrega +1 a un atributo (máx. +3)

### CANALIZAR

Marca 1 de estrés para...

- ♦ Brincar un edificio alto de un salto
- ♦ Disparar un golpe de nahual para destruir una barrera o **atacar a alguien**
- ♦ Detectar la ubicación de cada miembro de tu jauría
- ♦ Atravesar un muro sólido

## 4TO GRADO: NAHUAL

XP

- Prescindir del potenciador
- Elige un segundo animal totémico

### CANALIZAR

Marca 2 de estrés para...

- ♦ Cubrir varios kilómetros de distancia de un solo salto
- ♦ Dar un aullido que limpia un estrés de cada miembro de tu jauría que lo escuche
- ♦ Incrementar un nivel tu daño establecido
- ♦ Sanar una herida, reduciéndola un nivel (tuya o de alguien más)

## 5TO GRADO: KIBAL

XP

- Elige un tercer animal totémico
- Desbloquea la transformación quimérica

### CANALIZAR

Marca 3 de estrés para...

- ♦ Romper las leyes de la física
- ♦ Viajar al Inframundo para traer de vuelta el alma de alguien fallecido recientemente (con o sin costo)

## 6TO GRADO: POSTOME

Una vez que controlas este grado de Nahualidad, tu personaje ha sobrepasado los límites de la mortalidad. Retira tu personaje y dile al Marakame si quieres que regrese como PNJ o no.



# SERPIENTE

*Eres la Serpiente, un manipulador sensual. Muy social, encantador, pero sin ninguna relación o lazo sincero. Despiadado. Tienes el poder para sanar, pero también el poder de matar con tu veneno. Eres paciente y de sangre fría, siempre esperas el momento oportuno para atacar.*

## NOMBRE

Silvia, Eva, "Lulú", Flor  
Roberto, "Tito", Arturo, David

## PERSONA

Eres mexicano y eres pobre. Escoge una por cada inciso:

- ♦ conforme, no conforme, andrógino, cambiante
- ♦ joven, maduro, mayor, viejo
- ♦ mirada... fría, encantadora, amigable, llamativa
- ♦ atuendo... elegante, sensual, extravagante, engañoso

## VICIOS

Matar ángeles y meterse con el Nahual no es enchíleme otra. Elige dos vicios que representen los defectos y el desgaste emocional de tu personaje. Cuando actives un vicio, limpia una condición, vacía tu escala de estrés o marca XP, tú eliges.

### EGOÍSMO

Cuando manipulas a alguien para tu propio beneficio sin considerar sus sentimientos, activa este vicio.

### ENGAÑO

Cuando engañas a alguien cercano a ti para que entre a una situación peligrosa o se te una en una intriga maliciosa, activa este vicio.

### INDIFERENCIA

Cuando le niegas tu ayuda o recursos que te sobran a alguien en extrema necesidad, activa este vicio.

### INDISCRECIÓN

Cuando le causas dolor o problemas a alguien cercano a ti por revelar sus secretos, activa este vicio.

## ESTRÉS

Cuando se llene tu escala de estrés, marca una condición y limpia tu escala de estrés.

**GARRA** [+1]

**MAÑA** [0]

**BARRIO** [+1]

**INSTINTO** [-1]

Puedes modificar un atributo inicial agregando +1.

## AFLICCIÓNES

### TEMOR

-2 para *atacar a alguien*

### FRUSTRACIÓN

-2 para *calar a alguien*

### AGITACIÓN

-2 para *andar furtivamente*

Si todas tus aflicciones están marcadas no puedes *invocar ni desatar tu nahual*.

## HERIDAS

LEVES

GRAVES

MORTALES

## TU CONEXIÓN CON EL BARRIO

Elige y responde una de las siguientes preguntas. Usa únicamente PNJs para las respuestas.

- Tienes en el bolsillo a un poderoso y peligroso enemigo del barrio. ¿Por qué lo estás seduciendo?
- Eres encantador y amigable con el barrio y todo el mundo te ama. ¿Quién es la única persona que sabe que sólo estás jugando con ellos y por qué sigue guardando el secreto?

## RELACIONES

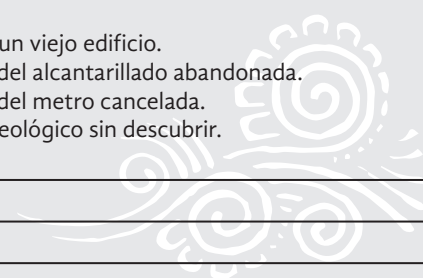
Una vez que todos hayan presentado a su personaje, establezcan las relaciones; elige una de la lista para cada personaje jugador:

- ♦ \_\_\_\_\_ es la única persona que te importa. ¿Qué hizo para ganar tu sincero afecto?
- ♦ Disfrutas teniendo diversión y placer con \_\_\_\_\_. Pregúntale si también lo hace sólo por diversión o si siente algo serio.
- ♦ \_\_\_\_\_ piensa que eres la criatura más hermosa que ha conocido. ¿Te gusta aprovecharte de ello o te parece algo demasiado fácil y aburrido?
- ♦ Tú sanaste a alguien muy importante para \_\_\_\_\_ en el pasado. ¿Cuál es el precio que pediste por este favor?
- ♦ Convenciste a \_\_\_\_\_ de que hiciera algo horrible por ti. ¿Qué fue y cómo se dio cuenta de que sólo lo estabas utilizando?
- ♦ Mataste a alguien por \_\_\_\_\_. ¿Quién fue y por qué lo disfrutaste tanto que ni siquiera pediste algo a cambio?

## PERTENENCIAS

Tienes un vehículo mamalón, un celular sencillo, una navaja o dos (p. ej., navaja automática, cuchillo plegable, navaja mariposa, navaja de barbero, etc.), tu máscara de nahual y dos corazones de la tierra. Además tienes un lugar para pasar la noche que es subterráneo y que sólo conocen las personas en quienes confías. Escoge qué tipo de lugar es este:

- El sótano de un viejo edificio.
- Una sección del alcantarillado abandonada.
- Una sección del metro cancelada.
- Un sitio arqueológico sin descubrir.



# JUGADA INSIGNIA

Tienes esta jugada, está activa todo el tiempo, cuando te transformas y cuando no.

## ENCANTO

Cuando tienes tiempo e intimidad con alguien para trabajar tus encantos, tira con Barrio. En un 10+, obtienes 3 tantos. De 7 a 9, obtienes 2. Tanto para PJ como PNJ, puedes gastar un tanto para pedirle que haga algo por ti, y...

**Para PNJ:** ...mientras tengas tantos en su contra, no puede actuar contra ti. Cuando gastas un tanto, no puede resistirse y debe hacer lo que pides. Si le causas daño o de alguna forma lo alejas, pierdes todos los tantos en su contra. En un fallo, reacciona de forma desproporcionada y hace algo disparatado o extremo por ti, algo que cree que tú deseas.

**Para PJ:** ...cuando gastas un tanto, el PJ obtiene XP si hace lo que pides; si se niega marca una aflicción. En un fallo, el PJ ve tu verdadero rostro; tienes -1 continuo en su contra hasta que hagas algo para ganar su confianza nuevamente.

# JUGADAS DE TÓTEM

Escoge dos jugadas de tótem. Sólo puedes usar las jugadas de tótem cuando te transformas.

## VENENO

Cuando hundes tus colmillos en la piel de alguien e inyectas tu veneno, tira con estrés pagado (máx. +3). En un 10+, obtienes 2 tantos. De 7 a 9, obtienes 1. Mientras el veneno corra por sus venas, gasta tus tantos cuando sea y a la distancia que sea para causarle uno de estos efectos:

- ♦ Infligir un daño mortal sin importar su nivel de amenaza.
- ♦ Atrofiar sus músculos temporalmente para que tenga dificultad al moverse.
- ♦ Infligir daño leve para aumentar su poder físico temporalmente.
- ♦ Sanar una herida, reduciéndola 2 niveles.

En un fallo, tu veneno tiene efectos inesperados fuera de tu control; el Marakame te dice cómo le afecta tu veneno.

## CASCABEL

Cuando haces ruido con tu cascabel en un territorio lleno de amenazas, tira con Barrio. En un éxito, elige cuál PNJ es el único en oírlo; puedes hacer que camine en trance hacia ti o que huya cautelosamente. Si recibe daño, el efecto termina. De 7 a 9, sólo puedes afectar PNJ de igual o menor nivel de amenaza que tú. En un 10+, puedes afectar PNJ de hasta 2 niveles de amenaza arriba de ti. En un fallo, cada amenaza en el área escucha el sonido y te considera hostil; debes marcar estrés si quieres evitar que sepan tu ubicación exacta.

## VÍBORA

Cuando **atacas a alguien** con una navaja o cuchillo pequeño, puedes marcar estrés para incrementar un nivel tu daño establecido.

## OJOS DE SERPIENTE

Cuando tú y un PNJ humano se miran a los ojos a una distancia corta, tira con Barrio. En un éxito, se pierden momentáneamente en tu mirada, elige uno de la lista. En un 10+, puedes mantener su completa atención mientras mantengas contacto visual.

- ♦ No puede resistirse a responder tus preguntas lo mejor posible.
- ♦ Haces que recuerde en voz alta y con increíble detalle cosas de un evento pasado de tu elección.
- ♦ Puedes darle una orden de una palabra que no atente contra su vida directamente; si se rehúsa, debe marcar una herida grave.
- ♦ Puedes plantar o borrar un recuerdo simple en su mente.

En un fallo, elige uno, pero se crea una conexión psíquica que hace que se obsesione contigo y tenga visiones aleatorias sobre tus actividades sin que lo sepas hasta que la conexión se desvanezca.

## FAMILIAR SERPIENTE

Cuando invocas a un familiar serpiente de tu cuerpo, marca estrés. Puedes invocar un máximo de serpientes igual a tu Barrio. Puedes percibir a través de sus sentidos y comunicarte con ellas telepáticamente. En cualquier momento puedes marcar una aflicción para cambiar lugar con un familiar serpiente.

# GRADOS DE NAHUALIDAD

Se conocen seis Grados de Nahualidad. Inicias controlando el primer grado. Cuando tu escala de XP se llene, límpiala y elige un avance. Una vez marcados todos los avances de tu grado de control actual, adquieres control del siguiente grado.

## 1ER GRADO: NOVATO

XP

- Elige una jugada de tótem
- Agrega +1 a un atributo (máx. +3)

### CANALIZAR

Marca 1 de estrés para...

- ♦ Ver perfectamente en la oscuridad, percibiendo el espectro infrarrojo
- ♦ Expandir tu olfato a niveles increíbles
- ♦ Tocar a alguien para saber sus verdaderas emociones

## 2DO GRADO: APRENDIZ

XP

- Elige una jugada de tótem
- Agrega +1 a un atributo (máx. +3)

### CANALIZAR

Marca 1 de estrés para...

- ♦ Deslizarte a través de espacios estrechos
- ♦ Dar un salto imposible (10 m aprox.)
- ♦ Volverte invisible ante ojos mundanos

## 3ER GRADO: BRUJO

XP

- Prescindir de la máscara de nahual
- Agrega +1 a un atributo (máx. +3)

### CANALIZAR

Marca 1 de estrés para...

- ♦ Brincar un edificio alto de un salto
- ♦ Convertirte temporalmente en una serpiente
- ♦ Usar los sentidos de alguien con quien tienes tantos de **encanto**
- ♦ Atravesar un muro sólido

## 4TO GRADO: NAHUAL

XP

- Prescindir del potenciador
- Elige un segundo animal totémico

### CANALIZAR

Marca 2 de estrés para...

- ♦ Cubrir varios kilómetros de distancia de un solo salto
- ♦ Mudar tu piel para sanar por completo tus heridas
- ♦ Incrementar un nivel tu daño establecido
- ♦ Sanar todas las heridas de un aliado

## 5TO GRADO: KIBAL

XP

- Elige un tercer animal totémico
- Desbloquea la transformación quimérica

### CANALIZAR

Marca 3 de estrés para...

- ♦ Romper las leyes de la física
- ♦ Invocar a la diosa serpiente Coatlicue, Madre de los Dioses, para concederte un don o un favor

## 6TO GRADO: POSTOME

Una vez que controlas este grado de Nahualidad, tu personaje ha sobrepasado los límites de la mortalidad. Retira tu personaje y dile al Marakame si quieres que regrese como PNJ o no.



# TLACUACHE

*Eres un tlacuache, gandalla y parrandero. Un ladrón hábil y maestro del engaño. Te encantan la bebida y la buena vida. Odias el deber y el compromiso. Y aunque no eres muy valiente, eres astuto y muy resistente. Cuando te haces el muertito puedes aguantar literalmente lo que sea.*

## NOMBRE

“Marichuy”, Patricia, Rosa, Verónica  
Juan, “Kique”, Marco, Leandro

## PERSONA

Eres mexicano(a) y eres pobre. Escoge una por cada inciso:

- ♦ conforme, no conforme, andrógino, cambiante
- ♦ joven, maduro, mayor, viejo
- ♦ mirada... aguda, traviesa, sinvergüenza, perezosa
- ♦ atuendo... desaliñado, indigente, discreto, lujoso

## VICIOS

Matar ángeles y meterse con el Nahual no es enchíleme otra. Elige dos vicios que representen los defectos y el desgaste emocional de tu personaje. Cuando actives un vicio, limpia una condición, vacía tu escala de estrés o marca XP, tú eliges.

### COBARDÍA

Cuando huyes del peligro en vez de hacerle frente junto a tus compañeros o aliados, activa este vicio.

### PEREZA

Cuando engañas a alguien para que haga algún trabajo por ti, activa este vicio.

### AVARICIA

Cuando te pones a ti, o a alguien cercano a ti, en peligro para adquirir algo que codicias, activa este vicio.

### ADICCIÓN

Cuando ignoras una obligación o responsabilidad por saciar tu adicción, activa este vicio.

## ESTRÉS

Cuando se llene tu escala de estrés, marca una condición y limpia tu escala de estrés.

**GARRA** <sup>[0]</sup>

**MAÑA** <sup>[+1]</sup>

**BARRIO** <sup>[+1]</sup>

**INSTINTO** <sup>[-1]</sup>

Puedes modificar un atributo inicial agregando +1.

## AFLICIONES

### TEMOR

-2 para *atacar a alguien*

### INSEGURIDAD

-2 para *hacerla de tos*

### AGITACIÓN

-2 para *andar furtivamente*

Si todas tus condiciones están marcadas no puedes *invocar ni desatar tu nahual*.

## HERIDAS

LEVES

GRAVES

MORTALES

## TU CONEXIÓN CON EL BARRIO

Elige y responde una de las siguientes preguntas. Usa únicamente PNJs para las respuestas.

- Tus transas son famosas en el barrio, y tú eres el sospechoso común siempre que hay problemas. ¿Quién te da el pitazo siempre que te andan buscando?
- Creciste en las calles del barrio y lo conoces como la palma de tu mano. Nombra a dos personas que crecieron contigo en las calles, una de ellas es tu camarada y moriría por ti, la otra te odia y te quiere muerto, ¿por qué?

## RELACIONES

Una vez que todos hayan presentado a su personaje, establezcan las relaciones; elige una de la lista para cada personaje jugador:

- ♦ Te importa mucho ganarte el respeto de \_\_\_\_\_. ¿Por qué?
- ♦ \_\_\_\_\_ es la única persona a la que no te atreverías a transar. ¿Por qué? ¿Lo sabe?
- ♦ \_\_\_\_\_ sabe de una transa en la que estás trabajando actualmente. Pregúntale por qué no le ha dicho a nadie.
- ♦ \_\_\_\_\_ te hace menos y cree que eres una causa perdida. ¿Tiene razón o quieres demostrarle lo contrario?
- ♦ \_\_\_\_\_ solía juntarse contigo y creía que eras la mamada. ¿Qué hiciste para decepcionarlo?
- ♦ \_\_\_\_\_ cree en ti y siempre te respalda cuando te metes en problemas. ¿Qué es lo que ve en ti?

## PERTENENCIAS

Tienes un departamento mediano lleno de cachivaches robados, un vehículo en regular estado, tu máscara de nahual y dos corazones de la tierra. Luego menciona tres cosas que puedas cargar contigo fácilmente, las que sean. El Marakame te las dará con o sin condiciones o consecuencias, su elección.

---



---



---



---



---



---



---





# JUGADA INSIGNIA

Tienes esta jugada, está activa todo el tiempo, cuando te transformas y cuando no.

## **TAMBACHE**

Siempre cargas contigo un tambache lleno de cachivaches robados. Tiene una escala de agotamiento con 4 casillas; cuando esté llena ya no podrás usar esta jugada. La escala se vacía cuando pasa tiempo o cuando tienes chance de ir a tu departamento a rellenar tu tambache.

Cuando necesitas algún objeto lo suficientemente pequeño para caber en tu tambache, sin importar qué tan caro o especializado, marca una casilla y tira con Maña. En un éxito, lo tienes, di dónde y cómo lo conseguiste. De 7 a 9, elige uno:

- ♦ No funciona bien o es inestable.
- ♦ Tienes que marcar otra casilla de agotamiento.

En un fallo, el Marakame elige uno:

- ♦ Lo tienes, pero aquellos a quienes se lo robaste vendrán por ti en cualquier momento.
- ♦ Vacías el contenido de tu tambache y ni así lo puedes encontrar; marca otra casilla.

# JUGADAS DE TÓTEM

Escoge dos jugadas de tótem. Sólo puedes usar las jugadas de tótem cuando te transformas.

## **MATANGA DIJO LA CHANGA**

Cuando quieres agandallar algo sigilosamente, tira con Maña. En un 10+, lo agandallas sin problemas. De 7 a 9, puedes agandallar o no, pero si lo haces marca estrés, y quienquiera que sea el dueño sabrá que fuiste tú. En un fallo, te descubren antes de poder agandallar y quedas vulnerable.

## **SUERTUDOTE**

Tu nahual distorsiona la realidad en tu favor. Cuando **evades un problema** mientras estás transformado, tira con Maña en lugar de Instinto. En un 9 o menos, puedes marcar estrés para redirigir cualquier dificultad, costo o consecuencia hacia algún personaje aliado en el área; si es un PJ, ese personaje marca XP.

## **HACERTE EL MUERTO**

Cuando quieres hacerte el muertito para despistar al enemigo, marca estrés. Tu cuerpo se verá muerto, incluso no tendrá pulso. Pueden hacerle el daño que quieran, despedazarlo, quemarlo, etc. Cuando decidas terminar el efecto, despertará sin un rasguño.

## **CORREOSO**

Eres un hueso duro de roer. Cuando **aguantas vara** estando transformado, tienes armadura igual a tu Maña.

## **ESPEJISMO**

Cuando te disfrazas con un espejismo, marca 2 de estrés para verte como alguien en específico o 1 de estrés para verte como cualquier persona genérica: un viejo, una joven, un muchacho, etc. Luego tira con Maña. En un 10+, elige 3. De 7 a 9, elige 2:

- ♦ El espejismo permanece en la memoria de aquellos afectados.
- ♦ El espejismo pasará una examinación física.
- ♦ El espejismo se extiende a registros tecnológicos: videos, fotos, etc.
- ♦ El espejismo afectará también ojos sobrenaturales.

En un fallo, el espejismo funciona... pero tiene un defecto o deficiencia sería que puede delatar tu verdadera identidad a quienes presten atención de cerca.

# GRADOS DE NAHUALIDAD

Se conocen seis Grados de Nahualidad. Inicias controlando el primer grado. Cuando tu escala de XP se llene, límpiata y elige un avance. Una vez marcados todos los avances de tu grado de control actual, adquieres control del siguiente grado.

## **1ER GRADO: NOVATO**

### XP

- Elige una jugada de tótem
- Agrega +1 a un atributo (máx. +3)

### CANALIZAR

Marca 1 de estrés para...

- ♦ Ver perfectamente en la oscuridad
- ♦ Tregar con habilidad sorprendente
- ♦ Abrir o sobrepasar un cerrojo o candado

## **2DO GRADO: APRENDIZ**

### XP

- Elige una jugada de tótem
- Agrega +1 a un atributo (máx. +3)

### CANALIZAR

Marca 1 de estrés para...

- ♦ Dar un salto imposible (10 m aprox.)
- ♦ Volverte invisible ante ojos mundanos
- ♦ Hacer aparecer tu **tambache** junto a ti

## **3ER GRADO: BRUJO**

### XP

- Prescindir de la máscara de nahual
- Agrega +1 a un atributo (máx. +3)

### CANALIZAR

Marca 1 de estrés para...

- ♦ Brincar un edificio alto de un salto
- ♦ Manipular la memoria a corto plazo de una persona
- ♦ Sacar de tu **tambache** un objeto demasiado grande para caber ahí (el resto de la jugada aún aplica)
- ♦ Atravesar un muro sólido

## **4TO GRADO: NAHUAL**

### XP

- Prescindir del potenciador
- Elige un segundo animal totémico

### CANALIZAR

Marca 2 de estrés para...

- ♦ Cubrir varios kilómetros de distancia de un solo salto
- ♦ Hacer desaparecer algo, para hacerlo reaparecer después en cualquier momento y lugar
- ♦ Reducir en uno el nivel de daño establecido de un ataque dirigido a ti
- ♦ Sanar una herida, reduciéndola un nivel (tuya o de alguien más)

## **5TO GRADO: KIBAL**

### XP

- Elige un tercer animal totémico
- Desbloquea la transformación quimérica

### CANALIZAR

Marca 3 de estrés para...

- ♦ Romper las leyes de la física
- ♦ Resucitar, aun cuando te hayan hecho pedacitos, derretido en ácido o desintegrado

## **6TO GRADO: POSTOME**

Una vez que controlas este grado de Nahualidad, tu personaje ha sobrepasado los límites de la mortalidad. Retira tu personaje y dile al Marakame si quieres que regrese como PNJ o no.



# VENADO

*Eres un venado, la encarnación de la belleza y la gracia. Ágil y escurridizo, tus movimientos cautivan los ojos que se posan sobre ti. Eres una fuerza a tener en cuenta, una hermosa tormenta de remolinos que corre como el hermano viento y electrifica el aire a su alrededor.*

## NOMBRE

Dulce, Sandra, Citlali, "Lety"  
Gustavo, Adrián, "Chito", Genaro

## PERSONA

Eres mexicano(a) y eres pobre. Escoge una por cada inciso:

- ♦ conforme, no conforme, andrógino, cambiante
- ♦ joven, maduro, mayor, viejo
- ♦ mirada... brillante, dulce, cautivadora, juguetona
- ♦ atuendo... colorido, elegante, despampanante, excitante

## VICIOS

Matar ángeles y meterse con el Nahuatl no es enchíleme otra. Elige dos vicios que representen los defectos y el desgaste emocional de tu personaje. Cuando actives un vicio, limpia una condición, vacía tu escala de estrés o marca XP, tú eliges.

### VANIDAD

Cuando presionas a alguien cercano a ti para que sacrifique algo importante para satisfacer tu vanidad, activa este vicio.

### NARCISISMO

Cuando escalas una situación o pones a inocentes en peligro por acaparar los reflectores, activa este vicio.

### PELIGRO

Cuando te lanzas al peligro sin ningún plan o premeditación, activa este vicio.

### DESAFÍO

Cuando desafías o te burlas de figuras de poder a propósito, activa este vicio.

## ESTRÉS

Cuando se llene tu escala de estrés, marca una condición y limpia tu escala de estrés.

**GARRA** [-1]

**MAÑA** [0]

**BARRIO** [+1]

**INSTINTO** [+1]

Puedes modificar un atributo inicial agregando +1.

## AFLICCIONES

**ANSIEDAD**  
-2 para *acudir a tu conecte*

**FRUSTRACIÓN**  
-2 para *calar a alguien*

**DESASOSIEGO**  
-2 para *evadir un problema*

Si todas tus condiciones están marcadas no puedes *invocar ni desatar tu nahuatl*.

## HERIDAS

**LEVES**

**GRAVES**

**MORTALES**

## TU CONEXIÓN CON EL BARRIO

Elige y responde una de las siguientes preguntas. Usa únicamente PNJs para las respuestas.

- Todos en el barrio se sienten celosos o atraídos por ti, pero hay alguien que te trata como a una persona normal. ¿Quién es y por qué te importa esto?
- Una persona peligrosa y poderosa está loca por ti y te manda regalos todo el tiempo. ¿Quién es y cómo te sientes al respecto?

## RELACIONES

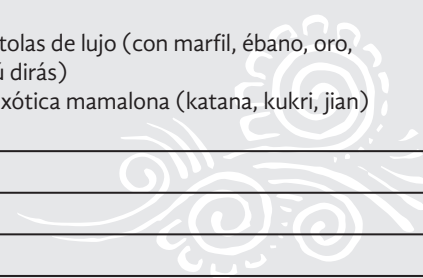
Una vez que todos hayan presentado a su personaje, establezcan las relaciones; elige una de la lista para cada personaje jugador:

- ♦ Dejaste morir a \_\_\_\_\_ cuando te necesitaba. ¿Qué cosa trivial estabas haciendo?
- ♦ \_\_\_\_\_ y tú andan pegando chicle. ¿Estás jugando con sus sentimientos o la cosa también va en serio para ti?
- ♦ Sientes que \_\_\_\_\_ no soporta tu presencia. ¿Crees que es porque te tiene celos o porque está secretamente enamorado de ti?
- ♦ \_\_\_\_\_ es siempre serio y aburrido. ¿Por qué tienes como objetivo personal hacer que se relaje y disfrute los placeres de la vida?
- ♦ \_\_\_\_\_ es la única persona que te hace sentir a salvo. Puedes permitirte bajar la guardia cuando están juntos. ¿Se lo has hecho saber?
- ♦ \_\_\_\_\_ fue capaz de rechazar tu afecto anteriormente. ¿Por qué te sigue carcomiendo esto?

## PERTENENCIAS

Tienes un *smartphone*, tu máscara de nahuatl y dos corazones de la tierra. Luego elige dos de la lista; estos son regalos de admiradores, botín de previos amantes o trofeos del pasado:

- Un departamento en una colonia nice
- Un vehículo chingón (moto, auto clásico, troca)
- Un guardarropa espectacular (con todo tipo de trajes exóticos)
- Un par de pistolas de lujo (con marfil, ébano, oro, diamantes, tú dirás)
- Una espada exótica mamalona (katana, kukri, jian)



# JUGADA INSIGNIA

Estas son tus jugadas insignia; elige una. Está activa todo el tiempo, cuando te transformas y cuando no.

## CAZADOR PRESA

Cuando haces un despliegue de tu garbo y presencia ante un grupo de PNJ, tira con Instinto. En un éxito, todos fijan su total atención en ti por el resto de la escena; puedes exentar a ciertas personas, por nombre, si así lo deseas. En un 10+, tienes +1 continuo contra las personas que has cautivado. En un fallo, todos fijan su atención en ti, pero alguien queda completamente abrumado por tu irresistible presencia; pregúntale al Marakame quién es y cómo reacciona de forma exagerada.

## BESO DEL HIKURI

Cuando te entregas en cuerpo o alma a alguien, tira con Instinto. En un éxito, ambos eligen un beneficio de la lista de abajo. En un 10+, la otra persona queda cautivada por la experiencia; no puede actuar para lastimarte hasta que hagas algo para alejarla.

- ♦ Sanar una herida, limpiar una aflicción o limpiar la escala de estrés.
- ♦ Ganar +1 continuo a **evadir un problema** por el resto de la sesión.
- ♦ Ganar +1 continuo a **calar a alguien** por el resto de la sesión.

En un fallo, te entregas de más; en la intimidad dejas escapar un secreto que hubieras preferido no haberle dicho.

# JUGADAS DE TÓTEM

Escoge dos jugadas de tótem. Sólo puedes usar las jugadas de tótem cuando te transformas.

## ÁGIL

Te mueves con reflejos imposibles en situaciones peligrosas. Cuando **aguantas vara** estando transformado, tienes armadura igual a tu Instinto.

## SEXTO SENTIDO

Cuando **abres las puertas de la percepción**, puedes hacer una pregunta incluso en un 7-9. En un 10+, puedes también nombrar un lugar o un PNJ relacionado con la situación actual; el Nahual te mostrará una visión relacionada, ya sea con su pasado o con su futuro, el Marakame elige.

## VISIONES DEL MICTLÁN

Cuando te lanzas a la batalla sin un plan o premeditación, tira con Instinto. En un éxito, tu nahual te otorga una visión que el Marakame hará realidad, si es remotamente posible. De 7 a 9, elige uno. En un 10+, ambos:

- ♦ Nombra a un PNJ que morirá.
- ♦ Nombra a un PNJ que vivirá.

En un fallo, prevés tu propia muerte; tienes -1 continuo durante la batalla.

## CORNAMENTA RELÁMPAGO

Marca estrés para convertir tu cornamenta en energía eléctrica pura. Si la usas como arma [toque, sobrenatural, brillante], puedes tirar con Instinto en lugar de Garra al **atacar a alguien**.

# STAGES OF NAHUALITY

Se conocen seis Grados de Nahualidad. Inicias controlando el primer grado. Cuando tu escala de XP se llene, límpiela y elige un avance. Una vez marcados todos los avances de tu grado de control actual, adquieres control del siguiente grado.

## 1ER GRADO: NOVATO

XP

- Elige una jugada de tótem
- Agrega +1 a un atributo (máx. +3)

### CANALIZAR

Marca 1 de estrés para...

- ♦ Expandir tu oído a niveles increíbles
- ♦ Brincar con habilidad sorprendente
- ♦ Correr tan rápido como un carro por unos segundos

## 2DO GRADO: APRENDIZ

XP

- Elige una jugada insignia o de tótem
- Agrega +1 a un atributo (máx. +3)

### CANALIZAR

Marca 1 de estrés para...

- ♦ Dar un salto imposible (10 m aprox.)
- ♦ Correr sobre el agua o superficies verticales
- ♦ Cambiar tu atuendo a lo que sea que gustes

## 3ER GRADO: BRUJO

XP

- Prescindir de la máscara de nahual
- Agrega +1 a un atributo (máx. +3)

### CANALIZAR

Marca 1 de estrés para...

- ♦ Brincar un edificio alto de un salto
- ♦ Moverte a velocidad sobrenatural por un instante
- ♦ Visitar los sueños de alguien a quien hayas encontrado anteriormente
- ♦ Atravesar un muro sólido

## 4TO GRADO: NAHUAL

XP

- Prescindir del potenciador
- Elige un segundo animal totémico

### CANALIZAR

Marca 2 de estrés para...

- ♦ Cubrir varios kilómetros de distancia de un solo salto
- ♦ Matar a una amenaza igual o inferior con una embestida de fuego
- ♦ Poner a alguien que te pueda ver en un viaje psicodélico (bueno o malo, tú decides)
- ♦ Sanar una herida, reduciéndola un nivel (tuya o de alguien más)

## 5TO GRADO: KIBAL

XP

- Elige un tercer animal totémico
- Desbloquea la transformación quimérica

### CANALIZAR

Marca 3 de estrés para...

- ♦ Romper las leyes de la física
- ♦ Crear un terrible huracán al correr rápido en círculos

## 6TO GRADO: POSTOME

Una vez que controlas este grado de Nahualidad, tu personaje ha sobrepasado los límites de la mortalidad. Retira tu personaje y dile al Marakame si quieres que regrese como PNJ o no.

# CHANGARRO TACO TRUCK

NOMBRE

Su changarro es un taco truck, y se mueven por la ciudad vendiendo tacos de los ángeles que cazan. Tienen clientes habituales en los lugares que visitan, pero deben mantenerse en movimiento constante porque un grupo élite de ángeles anda tras ustedes para vengarse por una rencilla personal.

## PROBLEMAS

Tienen estos problemas. Hacen todo lo que pueden para mantenerlos a raya, pero es imposible huir de ellos para siempre.

- ♦ **CARCACHA:** Les gustaría tener un camión último modelo para vender sus tacos, pero la verdad es que este viejo cacharro apenas se mantiene en pie. ¡Recen para que no les falle en el peor momento posible!
- ♦ **EN LA MIRA:** Un grupo élite de ángeles tiene una rencilla personal contra ustedes por algo que hicieron. Los persiguen bajo el pretexto de que están vendiendo ilegalmente tacos de ángel. Por suerte, tienen ruedas para huir cuando la cosa se pone fea.

## PROVISIÓN

Su changarro tiene una escala de provisión que representa el producto siendo usado. Es una representación abstracta más que un contador exacto de inventario.

Cuando su escala de provisión esté llena y necesiten marcar uno más, en lugar de eso cada PJ marca estrés.

## GANANCIA

La escala de ganancia representa un extra que sacan de su negocio cuando le va bien. Pueden usarlo para liberar estrés yéndose de **pachanga** (ver las jugadas periféricas), sobornar gente o pagar deudas.

## OBLIGACIONES

Tienen una serie de obligaciones que representan la rutina diaria del negocio. Determinen quién hace qué entre ustedes.

*trabajar en la parrilla, tomar órdenes, comprar suministros, manejar, llevar las cuentas y cobrar, limpiar las áreas de trabajo y los utensilios, sacar la basura, lavar el camión, dar mantenimiento al camión*

## SITIOS CONCURRIDOS

Van constantemente a diferentes sitios concurridos de la ciudad para vender sus tacos y evadir a sus perseguidores, lugares donde se reúne la gente, ya sea por gusto o por necesidad. La clientela es regular siempre que sean más o menos constantes con sus visitas. Aquí hay algunos ejemplos de sitios concurridos, pero ustedes también pueden crear los suyos:

- una arena de lucha de diablos que maneja un viejo amigo
- un bar propiedad de un narco y frecuentado por seres sobrenaturales
- una pequeña iglesia de barrio donde los pobres rezan para atraer ángeles para los angeleros
- un tianguís que abarca todo un barrio y con un mercado negro subterráneo
- una fábrica en las afueras de la ciudad donde los trabajadores procesan una sustancia misteriosa
- un parque de diversiones barato que pertenece en secreto a unos diablos

Cuando venden tacos en un sitio concurrido, pueden marcar el sitio en su lista (ver la jugada de **expendio**). Cada sitio sólo se puede marcar una vez antes de borrarlo. Cuando marquen su cuarto sitio, bórrrenlos todos y marquen 2 de ganancia. Al inicio de la primera sesión, marquen gratis uno de sus sitios concurridos.

**Si pasa una cantidad de tiempo significativa sin que visiten ningún sitio concurrido, bórrrenlos todos y empiecen de cero.**

## TENSIÓN

Tienen una escala de tensión que representa qué tan fácil es para sus enemigos ubicar su posición. Conforme visitan sitios concurridos la tensión puede aumentar (ver la jugada de **expendio**). Cuando está vacía, su estado es **frío** (+1); cuando está llena, ¡es **caliente!** (-3). Al inicio de la primera sesión marquen dos de tensión.

**FRÍO**  **¡CALIENTE!**  
+1 0 0 -1 -2 -3

## JUGADA DE EXPENDIO

Cuando lleven su taco truck a un sitio concurrido para vender sus tacos, tiren con tensión. Si obtienen un éxito, marquen este sitio y escojan uno de la lista. De 7 a 9, el Marakame escoge otro:

- ♦ Se enredan en los problemas de este sitio concurrido.
- ♦ Apenas cubren la demanda local; marquen provisión.
- ♦ Atraen atención no deseada; marquen tensión.

En un fallo, sus perseguidores los atrapan; limpien su escala de tensión y prepárense para lo peor. ¡Las cosas se van a poner feas!

## JUGADAS DE CHANGARRO

Tienen esta jugada:

### ¡FUGA!

Cuando salen a toda prisa de un sitio concurrido para evitar una confrontación, borren este sitio concurrido, después apuesten una cantidad de estrés y tiren (máx. +3). En un éxito, se escapan; escojan uno de la lista. De 7 a 9, el Marakame también escoge uno:

- ♦ Cada PJ marca la cantidad de estrés que apostaron.
- ♦ Causan daño colateral durante su escape.
- ♦ Dejan atrás algo o a alguien importante.

En un fallo, su problema **carcacha** se manifiesta, ¡no podrán ir a ningún lado por ahora! ¡En la madre!

Luego, escojan dos de la siguiente lista:

### **DOÑA CHAYO**

Tienen a una señora mayor que les prepara toda la comida y les ayuda con algunas tareas. Ella tiene una gran sazón y una enorme sonrisa. Muchos clientes vienen a su changarro sólo por ella. Cuando marquen su segundo sitio concurrido, marquen 1 de ganancia gratis si doña Chayo está con ustedes en el changarro.

### **EL MOFLES**

Tienen un amigo cercano —alias el Mofles— que tiene un pequeño taller mecánico. Si su camión los deja tirados, pueden llamarle para que traiga su grúa y los recoja; siempre estará ahí para ustedes. Si le piden al Mofles que arregle su camión, con gusto lo hará y gratis; los pondrá de vuelta en la carretera rápido y con discreción. Cuando haya terminado el trabajo, marquen deuda.

**DEUDA**  Cuando su deuda esté llena, el Mofles le pedirá que lo ayuden con un problema serio. Si lo hacen, limpien toda su deuda; si no, el Mofles les exigirá que le paguen por toda la ayuda que les ha dado: uno de ganancia por cada deuda marcada

### **ALIADOS**

Sus clientes son algo más que clientes; son sus aliados. Saben que su negocio requiere de discreción y les ayudan cuando es posible: les avisan del peligro, les ayudan a empacar o les estorban a sus enemigos. Tienen +1 continuo para la jugada **¡fuga!**

# CHANGARRO CARNICERÍA

NOMBRE

Su changarro es una carnicería, pero no venden al menudeo. Sólo venden carne cruda de ángel a clientes especiales, haciendo entregas directamente a ellos. El negocio es bueno pero la competencia es dura, de tal forma que algunos angeleros envidiosos quieren robarles sus clientes a toda costa.

## PROBLEMAS

Tienen estos problemas. Hacen todo lo que pueden para mantenerlos a raya, pero es imposible huir de ellos para siempre.

- ♦ **INSEGURIDAD:** Su negocio está en una zona que suelen atacar los ladrones. No importa lo mucho que traten de mantenerlo seguro, a veces se las arreglan para entrar y robarles cosas.
- ♦ **COMPETENCIA SUCIA:** Otro grupo de angeleros quiere robarles sus clientes. Usarán todo tipo de tácticas sucias para tumbarles.

## PROVISIÓN

Su changarro tiene una escala de provisión que representa el producto siendo usado. Es una representación abstracta más que un contador exacto de inventario.

Cuando su escala de provisión esté llena y necesiten marcar uno más, en lugar de eso cada PJ marca estrés.

## GANANCIA

La escala de ganancia representa un extra que sacan de su negocio cuando le va bien. Pueden usarlo para liberar estrés yéndose de **pachanga** (ver las jugadas periféricas), sobornar gente o pagar deudas.

## OBLIGACIONES

Tienen una serie de obligaciones que representan la rutina diaria del negocio. Determinen quién hace qué entre ustedes.

*porcionar la carne, afilar las herramientas, comprar suministros, lidiar con el papeleo y la administración, lavar el equipo, tomar y programar órdenes, entregar órdenes, limpiar el área de trabajo, sacar la basura*

## CLIENTES

Los clientes tienen un estatus que determina su actitud hacia ustedes: *firme*, *indeciso* y *no-cliente*. Al inicio del juego elijan dos clientes de la lista de abajo (o defínanlos ustedes); un cliente es firme y el otro es indeciso, a elección de ustedes. Los otros no son sus clientes, todavía.

- ♦ **LA DAMA DE NEGRO**, una misteriosa mujer que tiene un gusto por la sangre cruda de ángel.  
 FIRME |  INDECISO |  NO-CLIENTE
- ♦ **DON FIDENCIO**, un hombre obscuramente rico que alimenta a sus diablos mascotas con carne de ángel.  
 FIRME |  INDECISO |  NO-CLIENTE
- ♦ **CHEF FRANCISCO**, chef de un restaurante exclusivo que sirve platillos de carne de ángel.  
 FIRME |  INDECISO |  NO-CLIENTE
- ♦ **MR. SMITH**, CEO de una enigmática compañía internacional que necesita cadáveres de ángel frescos.  
 FIRME |  INDECISO |  NO-CLIENTE
- ♦ **DR. LARRIETA**, propietario de una clínica privada que ofrece tratamientos especializados a base de carne de ángel para las élites adineradas.  
 FIRME |  INDECISO |  NO-CLIENTE

Si tienen que reducir el estatus de un cliente, este va de firme a indeciso, y de indeciso a no-cliente y viceversa para incrementar el estatus. La única forma de incrementar el estatus de un cliente o ganar un cliente nuevo es con la jugada **entrega especial** (ver más adelante).

## JUGADA DE EXPENDIO

Al inicio de la primera sesión, o cuando pase tiempo, marquen provisión por cada cliente que tienen y tiren con la provisión que marcaron. En un éxito, marquen ganancia por cada cliente, y el Marakame escoge uno. En un 10+, cada PJ marca un estrés por cada cliente o el Marakame escoge uno más de la lista.

- ♦ Uno de sus problemas entra en efecto.
- ♦ Un cliente firme tiene un serio problema del que quiere que ustedes se encarguen.
- ♦ Un cliente indeciso tiene una queja que necesita ser atendida de inmediato.

En un fallo, apenas y salen tablas con las entregas —¡no hay ganancia!—, pero se corre la voz de que son chambeadores: un nuevo cliente potencial toca a su puerta con una oportunidad de negocio turbia pero irresistible.

## JUGADAS DE CHANGARRO

Tienen esta jugada:

### ENTREGA ESPECIAL

Cuando quieren impresionar o compensar a un cliente indeciso o a un no-cliente, visítenlo y ofrézcanle sus servicios. El cliente les da una tarea que necesitan llevar a cabo para él, y el Marakame elige de una a tres opciones de la lista:

- ♦ La tarea es bastante ilegal y peligrosa.
- ♦ Va a hacer enojar a otro cliente o a una facción poderosa.
- ♦ Requiere acceso a un lugar altamente protegido.
- ♦ Requiere la ayuda de un tercero.

Si completan la tarea, incrementen el estatus de ese cliente (de no-cliente a indeciso o de indeciso a firme).

Luego, escojan dos de la siguiente lista:

### QUID PRO QUO

Cuando van con un cliente firme para pedirle un favor, tiren con Barrio. En un éxito, les ayudará lo mejor posible de acuerdo con sus posibilidades. De 7 a 9, el Marakame escoge uno:

- ♦ También tiene un favor que pedirles.
- ♦ Sólo puede ofrecerles ayuda o asistencia limitada.

En un fallo, un enorme problema suyo viene a tocar la puerta justo ahora, y ustedes quedan enredados en él.

### CUARTO FRÍO

Tienen un cuarto frío para almacenar producto extra: 2 casillas especiales que pueden usar para marcar provisión en ellas.

### BIEN EQUIPADO

Su changarro tiene equipo de primer nivel que hace mucho más fácil el trabajo de la carnicería. Tomen +1 continuo al tirar **tablajería**.



# CHANGARRO CANTINA

NOMBRE

Su changarro es un bar tradicional mexicano. Un club social donde toda clase de gente extraña viene a concertar sus negocios turbios y a disfrutar del tequila angelical. También traen sus problemas al establecimiento, con los que tienen que lidiar mientras tratan de mantener contentos a los parroquianos.

## PROBLEMAS

Tienen estos problemas. Hacen todo lo que pueden para mantenerlos a raya, pero es imposible huir de ellos para siempre.

- ♦ **SOCIO:** Alguien invirtió una buena lana en su cantina. De vez en cuando se aparece para pedirles favores y decirles lo que tienen que hacer... como si fuera el dueño del lugar.
- ♦ **CANIJOS PARROQUIANOS:** Algunos de sus parroquianos no pueden dejar de meterse en problemas. Peor aún, continúan trayéndolos a su cantina. Ustedes los quieren y ellos adoran su bar, ¡pero son bombas de tiempo a punto de explotar!

## PROVISIÓN

Su changarro tiene una escala de provisión que representa el producto siendo usado. Es una representación abstracta más que un contador exacto de inventario.

Cuando su escala de provisión esté llena y necesiten marcar uno más, en lugar de eso cada PJ marca estrés.

## GANANCIA

La escala de ganancia representa un extra que sacan de su negocio cuando le va bien. Pueden usarlo para liberar estrés yéndose de **pachanga** (ver las jugadas periféricas), sobornar gente o pagar deudas.

## OBLIGACIONES

Tienen una serie de obligaciones que representan la rutina diaria del negocio. Determinen quién hace qué entre ustedes.

*atender y limpiar el bar, meserear, comprar suministros, lidiar con el papeleo y la administración, lavar los trastes, limpiar los pisos y el baño, encargarse de la caja, sacar a los borrachos, sacar la basura*

## PARROQUIANOS

Algunos de sus parroquianos destacan por extraños o sobrenaturales. Escojan cuatro de la lista (o invéntenlos de cero).

- ROMÁN**, un agente federal corrupto que tiene el don de ver ángeles, pero piensa que son aliens.
- LOBA**, una sicaria con un don para matar ángeles, diablos y gente por igual.
- JUAN GRANDE**, un angelero retirado que tiene un gusto por el chinguere y los bolsillos vacíos.
- HUARACHE**, un diablero infame que tiene grandes habilidades y es un imán para los problemas.
- ZOFIEL**, un ángel que es agente doble y que trabaja para el Cielo y para el Infierno; tiene buen tino para estar en el lugar correcto en el momento justo.
- EL CAÍDO**, un ángel caído, un borrachín que ahoga sus penas en chinguere y que está en camino de convertirse en diablo.

## POPULARIDAD | | | | | | | |----|----|---|----|----|----| | -2 | -1 | 0 | +1 | +2 | +3 | |----|----|---|----|----|----|

Les preocupa mucho su popularidad; su cantina vive o muere por ella. Al inicio del juego su popularidad es de +1. La jugada de **expendio** puede reducir o incrementar su popularidad, pero el Marakame también puede alterarla como resultado de sucesos en la ficción. Si quieren incrementarla, pueden organizar un evento especial para hacer algo de ruido y que la gente conozca su cantina (ver la jugada **party time!** más adelante).

## JUGADA DE EXPENDIO

Al inicio de la primera sesión, o cuando pase tiempo, marquen provisión y tiren con popularidad. En un éxito, marquen ganancia y escojan uno. De 7 a 9, el Marakame también elige uno.

- ♦ Han tenido un servicio desorganizado y descuidado; reduzcan su popularidad en uno.
- ♦ Una conexión del barrio de un PJ (el Marakame elige) viene a pedirles ayuda.
- ♦ Su socio exige una junta para discutir algunos cambios que no les van a gustar.
- ♦ Uno de los parroquianos trae sus problemas a la cantina en el peor momento posible.

En un fallo, su socio ha hecho un trato sin consultar con ustedes y eso ha traído malas consecuencias o problemas a la cantina; el Marakame les dirá cuáles son.

## JUGADAS DE CHANGARRO

Tienen esta jugada:

### **PARTY TIME!**

Cuando hacen una fiesta o un evento especial en la cantina, tiren con preguntas.

- ♦ ¿Están todos trabajando duro en esto? (Si es así, toman +1 y todos marcan estrés).
- ♦ ¿Están siendo generosos con el servicio? (Si es así, toman +1 y marcan provisión).
- ♦ ¿Hubo algún problema recientemente en la cantina? (Si es así, toman -1).

En un 10+, elijan 3. De 7 a 9, elijan 2.

- ♦ Nombren a un PNJ al que invitaron, está en la fiesta, sin peros ni condiciones.
- ♦ El evento les da ingresos extra; marquen 1 en ganancia.
- ♦ El evento aumenta su popularidad; incrementen la popularidad de su changarro en uno.
- ♦ Los parroquianos se comportan y no causan ningún problema.

En un fallo, el evento atrae la atención no deseada de sus enemigos o de alguien que busca causar problemas a sus clientes, el Marakame decide.

Luego, escojan dos de la siguiente lista:

### **DON VICENTE**

Tienen un maestro destilador que hace el mejor chinguere. Algunas veces se presenta borracho al trabajo, pero el chinguere que hace es de cinco estrellas. A sus clientes les encanta. Toman +1 continuo para la jugada **party time!**

### **VENTAJA DE LOCAL**

En su cantina, todos toman +1 continuo para **hacerla de tos y calar a alguien** cuando tratan con PNJ.

### **MÁS QUE UN CLIENTE**

Uno de sus parroquianos (ustedes eligen) es más que sólo un cliente. Es un amigo y un aliado. Cuando le piden un favor en persona, tiren con Barrio. En un éxito, les ayudará lo mejor que pueda. De 7 a 9, el Marakame escoge uno:

- ♦ También tiene un favor que pedirles.
- ♦ Sólo puede ofrecerles ayuda limitada.

En un fallo, su solicitud lo empuja a revelar un secreto desagradable que no les va a gustar. ¡Chíngale!

# CHANGARRO VECINDAD

NOMBRE \_\_\_\_\_

No tienen un negocio como tal, cazan ángeles de vez en cuando y le surten polvo de ángel a un traficante local. Su changarro está ubicado dentro de una vieja vecindad y sus vecinos no paran de compartir sus problemas con ustedes.

## PROBLEMAS

Tienen estos problemas. Hacen todo lo que pueden para mantenerlos a raya, pero es imposible huir de ellos para siempre.

- ♦ **BUENOS SAMARITANOS:** Tienen fama de ayudar a quienes están en necesidad extrema. Cierto o no, la gente viene a ustedes todo el tiempo para pedir ayuda, y a veces vienen en el momento menos apropiado.
- ♦ **CASERO CACIQUE:** el dueño de la vecindad es un verdadero hijo de puta que maneja toda clase de negocios sucios y al que sólo le importa el dinero. Más vale que ustedes y sus vecinos estén al corriente con la renta o usará la menor excusa para echarlos.

## PROVISIÓN

Su changarro tiene una escala de provisión que representa el producto siendo usado. Es una representación abstracta más que un contador exacto de inventario.

Cuando su escala de provisión esté llena y necesiten marcar uno más, en lugar de eso cada PJ marca estrés.

## GANANCIA

La escala de ganancia representa un extra que sacan de su negocio cuando le va bien. Pueden usarlo para liberar estrés yéndose de **pachanga** (ver las jugadas periféricas), sobornar gente o pagar deudas.

## OBLIGACIONES

Debido a que no son un negocio regular, no tienen obligaciones que atender. Son espíritus libres, trabajan sólo cuando quieren. Cuéntenle al Marakame cómo pasan el tiempo con sus vecinos.

## VECINOS

La vecindad es el corazón de su barrio y está llena de vecinos. Definan al menos estos cinco PNJ: Dolores, don Lucho, Beto, Roberta, doña Chela.

- ♦ ¿Quién está metido en un gran lío con una facción poderosa? \_\_\_\_\_
- ♦ ¿Quién cree que ustedes son un peligro para la vecindad? \_\_\_\_\_
- ♦ ¿A quién pueden confiarle sus vidas? \_\_\_\_\_

Sus vecinos saben acerca de su changarro y su chamba ilícita del polvo de ángel. Irónicamente, le agradan a la mayoría porque se sienten seguros con tantos nahuales rondando por el barrio. Después de todo, ¿quién va a meterse con nahuales?

## TRAFICANTE LOCAL

Un traficante local compra su producto. Controla el territorio donde se encuentra su vecindad, y han estado trabajando juntos durante un tiempo. Aunque no son amigos, a veces se echan la mano mutuamente. Seleccionen dos fortalezas para su traficante, el Marakame escogerá dos defectos.

NOMBRE: \_\_\_\_\_

### FORTALEZAS

- Tiene un alto rango en un cartel.
- Su palabra vale.
- Sus matones son disciplinados.
- Confía en ustedes y en su palabra.

### DEFECTOS

- Es extremadamente violento.
- Es una entidad sobrenatural.
- Es adicto a la mercancía que hacen.
- Es codicioso y corto de miras.

## JUGADA DE EXPENDIO

Cuando le llevan producto al traficante local, tiren los dados. En un éxito, marquen uno de provisión y uno de ganancia. En un 10+, elijan dos. De 7 a 9, elijan uno.

- ♦ El traficante no los involucra en sus propios problemas.
- ♦ Permanecen fuera del radar de las autoridades.
- ♦ Marcan uno extra de ganancia.

En un fallo, los problemas del traficante se les vienen encima de forma pesada mientras entregan el producto, y quedan atrapados en medio del desmadre.

## JUGADAS DE CHANGARRO

Tienen esta jugada:

### COSTO DE VIDA

Cuando el tiempo pasa, paguen 1 o 2 de ganancia y tiren con la ganancia pagada. Si no pueden pagar, en su lugar tiren con -2. En un 10+, todo está bien: tienen suficiente para ustedes e incluso para compartir un poco con sus vecinos; uno de ellos trae una oportunidad de negocio o una información jugosa (ustedes deciden) como muestra de gratitud. De 7 a 9, se quedan cortos de lana; marquen un estrés cada quien y dos de provisión como grupo, ya que venden el producto que tenían a la mano para cubrir sus gastos. En un fallo, la única forma de mantenerse a flote es hacer algún trabajo sucio para su casero; tomen el trabajo o marquen todas sus aflicciones.

Luego, escojan dos de la siguiente lista:

### BUENOS VECINOS

Cuando ayudas a un vecino en una situación grave o compartes un momento íntimo, borra una aflicción o vacía tu casilla de estrés, tú eliges.

### LAVANDERAS

Las mujeres que se reúnen en el lavadero comunitario conocen todos los chismes del barrio. Cuando vas con ellas por información, tira con Barrio. En un 10+, elige 2. De 7 a 9, elige una.

- ♦ ¿Dónde puedo encontrar \_\_\_\_\_?
- ♦ ¿Con quién está involucrado \_\_\_\_\_?
- ♦ ¿Cuándo pasó/va a pasar \_\_\_\_\_?
- ♦ ¿De qué secreto o cosa extraña están hablando todos?

En un fallo, pregunta una, pero el chisme se extiende como fuego. Gente no deseada se enterará de que estás haciendo preguntas.

### EN ESTA CASA Y CON MI GENTE...

Dentro de su vecindad, reciben +1 continuo para **andar furtivamente y atacar a alguien** contra PNJ.

# JUGADAS BÁSICAS

## EVADIR UN PROBLEMA

Cuando confías en tu instinto y tus reflejos para **evadir un peligro, una dificultad o un problema**, tira con Instinto. En un 10+, tu reacción te ayuda a salir bien librado. De 7 a 9, las cosas se complican; el Marakame revela una adversidad inesperada o te ofrece un costo que tienes que pagar para salir adelante.

## ATACAR A ALGUIEN

Cuando **atacas a alguien** con violencia, tira con Garra. En un éxito, intercambian el daño establecido. En un 10+, elige uno también:

- ♦ Infliges daño terrible; sube tu daño un nivel.
- ♦ Te defiendes; +1 consecutivo para **aguantar vara**.
- ♦ Creas una oportunidad para ti o para tus aliados.

## HACERLA DE TOS

Cuando la **haces de tos** para conseguir que alguien haga lo que quieres, tira con Maña.

**PARA PNJ:** en un 10+, esa persona muerde el anzuelo y actúa en consecuencia. De 7 a 9, no está muy convencida; el Marakame te dirá qué se requiere para que ceda.

**PARA PJ:** en un 10+, ambas. De 7 a 9, escoge una:

- ♦ Si cede, marca XP.
- ♦ Si se resiste, marca estrés.

## ANDAR FURTIVAMENTE

Cuando **andas furtivamente** para evadir una amenaza vigilante, tira con Maña. En un éxito, pasas de largo o te acercas a tu oposición. En un 10+, escoge 2. De 7 a 9, escoge 1:

- ♦ Capturas un objetivo o recurso expuesto.
- ♦ Traes a otros contigo.
- ♦ Tomas una posición fuerte o segura.

## CALAR A ALGUIEN

Cuando **calas a alguien**, tira con Barrio. En un 10+, pregunta 3. De 7 a 9, pregunta 1:

- ♦ ¿Cuáles son tus verdaderas intenciones?
- ♦ ¿Qué desearías que hiciera?
- ♦ ¿Qué es lo que realmente sientes?
- ♦ ¿Qué temas que pueda pasar?
- ♦ ¿Cómo puedo hacer que tú \_\_\_\_\_?

## ACUDIR A TU CONECTE

Cuando **acudes a tu conecte** por información o recursos, dile al Marakame con quién vas y tira con Barrio. En un éxito, la persona está disponible y puede conseguir lo que necesitas a un precio justo. En un 10+, también selecciona uno:

- ♦ Tu conecte tiene una oportunidad intrigante o provechosa para ti.
- ♦ Tu conecte sabe algún jugoso secreto o información turbia que está dispuesto a compartir.

## ABRIR LAS PUERTAS DE LA PERCEPCIÓN

Cuando **abres las puertas de la percepción**, tira con Instinto. En un éxito, el Marakame revelará algo nuevo o interesante sobre la situación actual. En un 10+, puedes hacer una pregunta al respecto.

## INVOCAR A TU NAHUAL

Cuando **invocas a tu nahuatl** para transformarte en un grado que dominas, responde las preguntas:

- ♦ ¿Llevas tu máscara puesta? Si no, marca estrés.
- ♦ ¿Consumiste algún potenciador? Si no, marca estrés.

Mientras estás transformado tienes acceso a tus jugadas de tótem y a las habilidades de canalizar del grado que activaste e inferiores.

## DESATAR A TU NAHUAL

Cuando **desatas a tu nahuatl** para sobrepasar tus límites y entrar a un grado mayor del que controlas, marca una aflicción y tira. Agrega +1 a tu tirada por cada potenciador que hayas ingerido (+4 máximo). En un éxito, lo haces. De 7 a 9, marca otra aflicción. En un 12+, te transformas brevemente en un grado aún mayor (Quinto Grado como máximo), y tachas una de tus aflicciones ¡de forma permanente!

# JUGADAS PERIFÉRICAS

## INTERVENIR

Cuando **intervienes** en la acción de otro PJ, marca estrés para darle un -2 o un +1 a su tirada. Marca un estrés adicional para también:

- ♦ Mantener tu intromisión oculta de tu objetivo.
- ♦ Evitar exponerte a costos y complicaciones.
- ♦ Crear una oportunidad para otro personaje.

## AGUANTAR VARA

Cuando te dan duro pero **aguantas vara**, tira y agrega tu armadura (si tienes). En un éxito, reduce el tipo de daño que debes marcar. De 7 a 9, el Marakame elige uno:

- ♦ Pierdes control de tu nahuatl momentáneamente.
- ♦ Marcas una aflicción de tu elección.
- ♦ Le das a tu oposición una ventaja u oportunidad.

En un fallo, te agarran mal parado o con la guardia baja; aún puedes elegir reducir el tipo de daño que debes marcar, pero quedarás fuera de la escena.

## PACHANGA

Cuando salen juntos de **pachanga**, tiren con ganancia gastada (máx. +3). En un éxito, borren sus aflicciones y su estrés. En un 10+, ¡la peda estuvo cabrona! Todos se dejan llevar y dejan sus problemas sin atender; uno de ellos les pega duro, el Marakame elige. En un fallo, ¡jarman un desmadre mal pedo! Cada quien limpia una aflicción, pero en grupo deben escoger una opción de la lista o gastar otros 2 de ganancia para compensar a la gente por los daños que causaron:

- ♦ Quedan vulnerables a sus enemigos.
- ♦ Enfadan u ofenden a un poderoso grupo o individuo.
- ♦ Rompen algo, o lastiman a alguien, importante para ustedes.

## PELEAR COMO MANADA

- ♦ Se requieren **al menos 3 PJ** para formar una manada, sin que haya más de un nivel de amenaza de diferencia entre sus miembros.
- ♦ Al formar una manada, **un miembro será declarado como alfa**.
- ♦ El nivel efectivo de la manada es igual al nivel del alfa más uno.
- ♦ Cuando la manada de PJ hace una jugada, **el alfa tira, y el resto de los miembros marca 1 estrés**.
- ♦ Cuando la manada recibe daño, los jugadores deciden quién marca ese daño.

# JUGADAS DE ANGELERO

## CACERÍA

---

### SI ESTÁN CAZANDO EN SU TERRITORIO:

Cuando guías a una manada a cazar ángeles en tu territorio, tira con preguntas:

- ♦ ¿Hay algún nahual depredador entre los cazadores? Toma +1.
- ♦ ¿Todos los angeleros *invocaron a su nahual*? Toma +1.
- ♦ ¿Alguien tiene marcada la aflicción de Temor o Inseguridad? Toma -1.
- ♦ ¿Su territorio tiene alguna Escasez marcada? Toma -1 por cada casilla marcada.

En un éxito, la caza es fructífera; matan un ángel por cada miembro de la manada que participó en la cacería (marcan Escasez). En un 10+, escoge uno de la lista. De 7 a 9, escoge 3.

- ♦ Los hieren durante la cacería; marquen cinco heridas graves divididas entre la manada.
- ♦ Causan daño colateral; el Marakame les dirá las consecuencias.
- ♦ La cacería es difícil; marquen cuatro aflicciones divididas entre la manada.
- ♦ La cacería es escasa; matan dos ángeles menos.

En un fallo, sus enemigos toman ventaja de su ausencia para entrometerse con sus intereses o ponerles una trampa para cuando regresen, el Marakame decide.

### SI NO ESTÁN CAZANDO EN SU TERRITORIO:

Cuando diriges a una manada a cazar ángeles en el territorio de alguien más, marca estrés y selecciona una estrategia; tira con el atributo apropiado. En un éxito, encuentras un grupo de ángeles (aproximadamente cinco) y pones en marcha tu plan; obtienes el beneficio de tu estrategia. De 7 a 9, el riesgo de tu estrategia también entra en efecto. En un fallo, las cosas se ponen feas y quedan a merced de la facción de este territorio. Prepárense para lo peor.

## TABLAJERÍA

---

Cuando destazas ángeles ordinarios en tu changarro para sacar provecho de sus partes, tira con preguntas:

- ♦ ¿Toda la manada está ayudando en la carnicería? Toma un +1.
- ♦ ¿Todos los carniceros tienen sólo una o ninguna aflicción marcada? Toma un +1.
- ♦ ¿Cazaron menos de tres ángeles? Toma un -1.
- ♦ ¿Hay presión por cumplir con un plazo límite? Toma un -1.

En un éxito, limpien su escala de provisión. De 7 a 9, el trabajo fue inquietante: todos los involucrados marquen estrés y díganle al Marakame cómo les afecta.

En un fallo, el trabajo fue particularmente perturbador; todos marquen dos de estrés y describan las reacciones de sus personajes a los horrores que han visto. Pueden borrar algo de provisión, pero alguien debe marcar una aflicción por cada provisión que quieran borrar; dividan esta carga de la forma que quieran entre los personajes que realicen el destace.

## ESTRATEGIAS DE CAZA

- ♦ **MERODEAR** (Maña): te adelantas solo, a hurtadillas, para asegurar la primera presa. **Beneficio:** automáticamente matas un ángel. **Riesgo:** te separas de la manada y quedas rodeado de enemigos.
- ♦ **CARNADA** (Barrio): actúas como carnada: atraes a los ángeles para que se alimenten de tu fe y así los otros cazadores los puedan emboscar. **Beneficio:** los ángeles están rodeados; no pueden escapar sin crear una oportunidad primero. **Riesgo:** los ángeles tienen una oportunidad contra ti antes de que tu manada pueda reaccionar.
- ♦ **ARREDRAR** (Garra): haces una demostración de tu fuerza para asustar a los ángeles y moverlos hacia los otros cazadores. **Beneficio:** los ángeles están desorientados; todos ustedes obtienen un +1 continuo por el resto de la cacería. **Riesgo:** todos menos tres de los ángeles escapan.
- ♦ **LLAMADO** (Instinto): usas a tu nahual para atraer a los ángeles con sonidos e imágenes ilusorias. **Beneficio:** los ángeles son seducidos por el llamado; el nivel de amenaza de tu manada cuenta como un nivel más alto por el resto de la cacería. **Riesgo:** el llamado atrae a otra amenaza peligrosa.

# NIVELES DE AMENAZA

## AMENAZA MUNDANA (NIVEL 0)

- ♦ Una persona común y corriente

## AMENAZA PELIGROSA (NIVEL 1)

- ♦ El grado Novato de transformación
- ♦ Un ángel común
- ♦ Un querubín en forma de bebé
- ♦ Un humano armado y entrenado
- ♦ Un pequeño grupo de humanos desarmados

## AMENAZA LETAL (NIVEL 2)

- ♦ El grado Aprendiz de transformación
- ♦ Un diablo común
- ♦ Un grupo de soldados comunes
- ♦ Una multitud enardecida

## AMENAZA LEGENDARIA (NIVEL 3)

- ♦ El grado Brujo de transformación
- ♦ Un diablo poderoso
- ♦ Un ángel guerrero
- ♦ Una unidad de soldados de las fuerzas especiales

## AMENAZA MÍTICA (NIVEL 4)

- ♦ El grado Nahual de transformación
- ♦ Un karibú en su forma original
- ♦ Un ángel de élite
- ♦ Un diablo ancestral

## AMENAZA CELESTIAL (NIVEL 5)

- ♦ El grado Kibal de transformación
- ♦ Un arcángel
- ♦ Un príncipe demonio

## AMENAZA DIVINA (NIVEL 6)

- ♦ El grado Postome de transformación
- ♦ El arcángel Miguel
- ♦ El arcángel caído Lucifer

## ESTABLECIENDO DAÑO

Enemigos de un mismo nivel de amenaza se infligen daño grave mutuamente.

### SI HAY DIFERENCIA DE NIVEL DE AMENAZA:

- ♦ Usa **daño grave** como punto de partida.
- ♦ Si tu nivel es **mayor** incrementa tu tipo de daño.
- ♦ Si tu nivel es **menor** reduce tu tipo de daño.
- ♦ Si estás **dos niveles arriba o más** eres una amenaza **abrumadora**, matas a tu enemigo instantáneamente.
- ♦ Si estás **dos niveles abajo o menos** eres una amenaza **vulnerable**, no infliges ningún daño a tu enemigo.



# MARAKAME, MAESTRO DE CEREMONIAS

## AGENDAS

- ♦ Haz que el mundo se sienta opresivo y sobrenatural.
- ♦ Somete la vida de los PJ a los caprichos de fuerzas superiores.
- ♦ Juega para ver qué pasará.

## PRECEPTOS

- ♦ Llena todo de corrupción e intriga.
- ♦ Dirígete a los personajes, no a los jugadores.
- ♦ Pon su changarro en el centro de una gran tormenta.
- ♦ Haz tu jugada, pero nunca digas su nombre.
- ♦ Dale a cada quien un nombre, impulsos y un precio.
- ♦ Haz preguntas provocadoras y aprovecha las respuestas.
- ♦ Sé un fan de los personajes jugadores.
- ♦ Recuérdales que son los *underdogs*.
- ♦ Escala las amenazas como corresponde.
- ♦ Piensa en lo que pasa tras bambalinas.
- ♦ A veces, renuncia a la toma de decisiones.

## JUGADAS DE MARAKAME

- ♦ Revela una amenaza sobrenatural.
- ♦ Inflige daño según lo establecido.
- ♦ Inflige estrés o una aflicción.
- ♦ Sepáralos.
- ♦ Pon a alguien en aprietos.
- ♦ Activa la desventaja de sus cosas.
- ♦ Presenta una oportunidad para activar un vicio.
- ♦ Diles las posibles consecuencias y pregunta.
- ♦ Haz una oferta irresistible pero perversa.
- ♦ Vuelve su jugada en su contra.
- ♦ Después de cada jugada: “¿Qué haces?”.

## NOMBRES MEXICANOS

**NOBRES:** Manuel, Andrea, Virginia, Arturo, Miguel, Federico, Juan, Yolanda, Francisco, Berenice, Nadia, Mario, Graciela, Ruth, Estela, Fernando, Enrique, Jaime, Rosario, Irma, Genaro, Tadeo, Xóchitl, Óscar

**APELLIDOS:** García, López, Fuentes, Díaz, Sánchez, Cárdenas, Martínez, Pérez, Duarte, Valencia, Zapata, Álvarez, Olivas, Jiménez, Tejada, Quirarte, Navarro, Flores, Padilla, Hernández, Barrera, Iglesias, Estrada

## HERIDAS

- ♦ **LEVES:** Estas lesiones se recuperan rápido. Cuando pasa algo de tiempo, puedes borrar estas herida sin necesidad de hacer nada especial.
- ♦ **GRAVES:** Estas heridas y cortes profundos no afectan órganos vitales. Si no se cuidan, pueden convertirse en heridas mortales.
- ♦ **MORTALES:** Heridas críticas que te ponen al borde de la muerte. Estas heridas pueden ser incapacitantes y terminar en muerte si no se atienden rápidamente.

### HERIDAS PARA PNJ

Amenazas PNJ tienen un número de casillas igual a su nivel de amenaza en cada categoría de heridas.

## ESTABLECIENDO DAÑO

Enemigos de un mismo nivel de amenaza se infligen daño grave mutuamente.

### SI HAY DIFERENCIA DE NIVEL DE AMENAZA:

- ♦ Usa **daño grave** como punto de partida.
- ♦ Si tu nivel es **mayor** incrementa tu tipo de daño.
- ♦ Si tu nivel es **menor** reduce tu tipo de daño.
- ♦ Si estás **dos niveles arriba o más** eres una amenaza **abrumadora**, matas a tu enemigo instantáneamente.
- ♦ Si estás **dos niveles abajo o menos** eres una amenaza **vulnerable**, no infliges ningún daño a tu enemigo.

## MANADAS

Múltiples individuos pueden coordinarse para formar una **manada**. Esto incrementa su nivel de amenaza cuando se establece el daño.

### MANADAS DE PNJ

- ♦ **MANADA PEQUEÑA:** De 4 a 8 individuos del mismo nivel de amenaza. Una manada pequeña incrementa en 1 el nivel de sus miembros.
- ♦ **MANADA GRANDE:** De 9 a 16 individuos del mismo nivel de amenaza. Una manada grande incrementa en 2 el nivel de sus miembros.

Si hay **más de 16 individuo** divídelos en múltiples manadas, haciendo los grupos tan parejos como sea posible.

### MANADAS DE PJ

- ♦ Se requieren **al menos 3 PJ** para formar una manada, sin que haya más de un nivel de amenaza de diferencia entre sus miembros.
- ♦ Al formar una manada, **un miembro será declarado como alfa**. El nivel efectivo de la manada es igual al nivel del alfa más uno.
- ♦ Cuando la manada de PJ hace una jugada, **el alfa tira, y el resto de los miembros marca 1 estrés**.
- ♦ Al recibir daño, los jugadores deciden quién en la manada marca ese daño.

## NIVELES DE AMENAZA

### AMENAZA MUNDANA (NIVEL 0)

- ♦ Una persona común y corriente

### AMENAZA PELIGROSA (NIVEL 1)

- ♦ El grado Novato de transformación
- ♦ Un ángel común
- ♦ Un querubín en forma de bebé
- ♦ Un humano armado y entrenado
- ♦ Un pequeño grupo de humanos desarmados

### AMENAZA LETAL (NIVEL 2)

- ♦ El grado Aprendiz de transformación
- ♦ Un diablo común
- ♦ Un grupo de soldados comunes
- ♦ Una multitud enardecida

### AMENAZA LEGENDARIA (NIVEL 3)

- ♦ El grado Brujo de transformación
- ♦ Un diablo poderoso
- ♦ Un ángel guerrero
- ♦ Una unidad de soldados de las fuerzas especiales

### AMENAZA MÍTICA (NIVEL 4)

- ♦ El grado Nahual de transformación
- ♦ Un karibú en su forma original
- ♦ Un ángel de élite
- ♦ Un diablo ancestral

### AMENAZA CELESTIAL (NIVEL 5)

- ♦ El grado Kibal de transformación
- ♦ Un arcángel
- ♦ Un príncipe demonio

### AMENAZA DIVINA (NIVEL 6)

- ♦ El grado Postome de transformación
- ♦ El arcángel Miguel
- ♦ El arcángel caído Lucifer

## FACCIONES DE PODER

- ♦ Los Ángeles de la Iglesia
- ♦ Los Demonios del Estado
- ♦ Los Chacales del Narco
- ♦ Los Parásitos del Capitalismo



# TERRITORIOS DE CAZA

Los territorios de caza son lugares donde los ángeles anidan, generalmente lugares con una alta conglomeración de creyentes religiosos: iglesias, hospitales, cementerios, incluso los arrabales.

## TERRITORIO PNJ 1

### UBICACIÓN:

### SITIOS DESTACADOS:

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

### FACCIONES

- ▽△ Los Ángeles de la Iglesia
- ▽△ Los Demonios del Estado
- ▽△ Los Chacales del Narco
- ▽△ Los Parásitos del Capitalismo

### NOTAS:

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

## TERRITORIO PNJ 2

### UBICACIÓN:

### SITIOS DESTACADOS:

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

### FACCIONES

- ▽△ Los Ángeles de la Iglesia
- ▽△ Los Demonios del Estado
- ▽△ Los Chacales del Narco
- ▽△ Los Parásitos del Capitalismo

### NOTAS:

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

## TERRITORIO PNJ 3

### UBICACIÓN:

### SITIOS DESTACADOS:

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

### FACCIONES

- ▽△ Los Ángeles de la Iglesia
- ▽△ Los Demonios del Estado
- ▽△ Los Chacales del Narco
- ▽△ Los Parásitos del Capitalismo

### NOTAS:

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

## TERRITORIO PJ

### UBICACIÓN:

### DETALLES:

---

---

---

---

---

---

---

---

### ESCASEZ

- ◆ Cuando los PJ logran una caza exitosa de ángeles en su territorio, marcan uno de escasez.
- ◆ Cuando el tiempo pasa, limpian una casilla de escasez si los PJ no han cazado allí recientemente.

## CREACIÓN DE TERRITORIO PNJ

### UBICACIÓN

Primero piensa en qué tipo de ubicación define a este territorio. Recuerda que los ángeles anidan en lugares con una alta conglomeración de creyentes religiosos.

### SITIOS DESTACADOS

Define de uno a tres sitios destacados alrededor de la ubicación elegida. Esto te ayudará a tener una idea de lo que podría pasar si la cacería sale mal, o de la forma en que los PJ preparan su estrategia de caza.

### FACCIÓN

Finalmente, cada territorio de caza que no controlan los PJ tiene una facción específica relacionada que lo depreda (▽) o lo protege (△). Elige una para el territorio. Alternativamente, puedes asignar dos facciones, una que lo depreda y otra que lo protege.