Evaluar una situación

| Cuando evalúes una situación, utiliza la creatividad. Con un 7-9, haz una pregunta. Con un 10+, haz dos. Consigues +1 continuo cuando estés actuando sobre alguna de las respuestas.  • ¿Qué puedo usar aquí para \_\_\_\_\_\_\_?  • ¿Quién o cuál es la mayor amenaza?  • ¿A qué debo estar atento?  • ¿Cuál es mi mejor salida/entrada/a través?  • ¿Quién o qué está en mayor peligro? |
| --- |

Buscando una manera de escapar del camino de un jabalí arrasador, explorando el peligro en una cueva misteriosa, evaluando a su oposición en una acalorada negociación, cada vez que intenta recopilar información específica o útil durante un momento tenso, hace que el movimiento de evaluación de una situación. Si simplemente estás contemplando una escena o buscando detalles superficiales sobre una situación, no activas este movimiento.

El DJ te dice todo lo que podrías querer saber a nivel superficial, incluso si te dice: "A simple vista, no estás seguro, no lo puedes decir". Una vez que comiences a examinar una situación con más detalle, busques información específica o desees encontrar respuestas a cualquiera de las preguntas enumeradas en este movimiento, entonces estarás evaluando una situación.

Lo más importante es que el DJ siempre responde las preguntas de forma completa y honesta. Cuando preguntas: "¿Quién o qué es la mayor amenaza?" su respuesta es la mayor amenaza. Si aparece alguien nuevo o la situación cambia, entonces la respuesta puede cambiar, pero en el momento en que haces la pregunta, puedes saber que la respuesta es completa y verdadera.

Independientemente de las respuestas que obtengas, obtendrás +1 continuo cuando actúes en función de esa información. Esto significa que siempre que actúes en función de esas respuestas, sumas +1 a todos los movimientos que realices. Si la situación cambia significativamente, como si aparece una amenaza nueva y mayor o si encuentras una manera de salir de la situación, entonces esta bonificación ya no se aplica. Es posible actuar sobre múltiples respuestas a la vez, en cuyo caso acumulas el bono continuo de +1, siempre y cuando no excedas el límite de +4 en una tirada (incluidas tus estadísticas).

Guía y consuelo

| Cuando intentes guiar y consolar sinceramente a otra persona, tira con Armonía. Si aciertas, ellos eligen una de estas opciones:  • Aceptan tu guía y tu consuelo. Pueden eliminar una condición o 2 puntos de fatiga, y tú puedes hacerles una pregunta; deben responder con sinceridad.  • Te rechazan. Te infligen una condición y tú, en respuesta, alteras su equilibrio.  Con un 10+, si aceptan tu orientación y consuelo, también puedes cambiar su equilibrio. |
| --- |

Ofrecer consejos sobre la vida a un amigo mientras le preparas una taza de té, tender la mano a alguien que sufre para demostrarle que no está solo, enseñar a un compañero a controlarse a sí mismo mediante un ejercicio de Control Elemental… Cada vez que intentas consolar, orientar o dirigir el curso de acción de alguien a través de la sabiduría, y no de la persuasión, estás usando este movimiento. Esta acción te permite ayudar a otros a aclarar sus condiciones y fatiga, al tiempo que aprendes sobre sus sentimientos actuales… siempre y cuando se abran a ti. ¡Es posible que la persona a la que intentas guiar y consolar no quiera escuchar ningún consejo y, en cambio, te rechace! Eso duele, pero aún así les haces pensar, aunque no acepten tus palabras u ofertas de consuelo.

Para provocar este cambio, debes ofrecer sinceramente consuelo u orientación a otra persona. Si engañas a alguien siendo amable, lo estás engañando, no orientando ni consolando. Si intentas desesperadamente que actúe de una determinada manera por tu bien, probablemente estés usando el movimiento “Apelar”. Si le estás presionando para que actúe de acuerdo con sus propios valores, le estás “Llamando la atención sobre sus principios.” Cuando orientas y consuelas, estás siendo sincero y mostrando a la otra persona que te preocupas por ella y por cómo se siente. Puede que le estés ofreciendo sabiduría o consejos, pero no estás consiguiendo que haga algo en ese mismo instante, solo estás tratando de guiarle hacia un lugar mejor, hacia un mejor equilibrio. Preguntarle a alguien si está bien es un comienzo, pero necesitas ofrecer orientación o consuelo para desencadenar el movimiento (incluso si no sabes exactamente qué está pensando cuando lo haces).

El momento más obvio para guiar y consolar a alguien es cuando se comparte un momento tranquilo, como mientras se acampa o después de una situación tensa, ¡pero no es el único momento en el que puedes acercarte!

Por ejemplo, podrías intentar guiar y consolar a un PNJ después de intercambiar golpes en un combate. Quizás te enfrentes a un compañero estudiante de esgrima que te culpa por no haber protegido la vida de vuestro maestro común. Puedes ver la ira y la culpa en sus ojos mientras esquivas sus salvajes golpes, así que envainas tu espada y le dices: «Sé que estás sufriendo; yo también. Pero matarme no traerá de vuelta al maestro Yeong. Todos intentamos salvarla; ahora debemos trabajar juntos para honrar su memoria». El DJ describe a tu compañero de clase luchando por contener las lágrimas mientras te apunta con su espada con voz temblorosa; para saber si tus palabras le llegan, ¡el DJ dice que lo estás guiando y consolando!

Intimidar

| Cuando intimidas a un PNJ para que retroceda o ceda, tira con Pasión. Si obtienes un resultado positivo, ellos eligen una opción. Con un resultado de 10 o más, tú escoges una opción que ellos no pueden elegir.  • Huyen para escapar o buscar refuerzos.  • Retroceden, pero se mantienen alerta.  • Ceden con algunas condiciones.  • Te atacan, pero desequilibrados; el DJ les marca una condición. |
| --- |

Exigir la rendición de un líder de una banda Daofei a punta de lanza después de eliminar a sus secuaces, utilizar la peligrosa reputación de tu familia para presionar a un contrabandista para que te entregue un objeto robado, amenazar a un portero para que te deje entrar en una casa de apuestas exclusiva... Cada vez que amenazas a un PNJ para que se retire o se rinda con palabras o puños, lo estás intimidando. Puedes intimidar a un PNJ con amenazas físicas y palabras duras, pero también puedes intimidarlo fácilmente con demostraciones de poder, chantaje u otras tácticas más sutiles. Siempre que intentes asustarlo o presionarlo para que se rinda o ceda, haz el movimiento.

Si consigues un éxito al intimidar, tu objetivo (no tú) elige una de las cuatro opciones en función de sus objetivos y la ficción. Si consigues un 10+, limitas las acciones del PNJ eliminando una opción antes de que elija, empujándolo aún más en la dirección que deseas. Si quieres obligar a un PNJ a rendirse sin huir, elimina su opción de «correr para escapar o buscar refuerzos». Si no te importa que huya, pero no quieres llegar a las manos (otra vez), di que no puede «atacarte desequilibrado».

Ten en cuenta que solo puedes apuntar a PNJ con este movimiento; si quieres empujar a tus compañeros a hacer (o no hacer) algo, debes probar una táctica diferente (como llamarlos la atención, ver página 138). Aunque podáis discutir entre vosotros sobre lo que es correcto hacer en ese momento, los PJ de Avatar Legends: The Roleplaying Game encuentran otras formas de resolver las diferencias y tienen más capacidad de acción que los PNJ.

Apelar

| Cuando Apelas a un PNJ al que le importe tu opinión para que te ayude, te apoye o actúe, tira con Armonía. Con un resultado de 7 a 9, necesitarán algo más (pruebas de que es lo correcto, orientación para tomar las decisiones adecuadas o recursos que les ayuden) antes de actuar; el DJ te dirá qué necesitan. Con un resultado de 10 o más, actuarán de inmediato y harán todo lo posible hasta que la situación cambie. |
| --- |

Suplicar a un posadero amistoso que te esconda de los soldados de la Nación del Fuego que te persiguen, pedir a un prisionero agradecido al que acabas de liberar que se quede y te ayude en lugar de escapar, pedir a un mentor que te enseñe una técnica de control que cree que aún no estás preparado para aprender... Cada vez que intentas obtener ayuda o un favor de un PNJ, estás Apelando. Esta jugada es para algo más que pedir un favor o pedirles que te respalden. Si le pides a un PNJ algo pequeño (especialmente algo que no le cuesta nada) o le pides ayuda que ya está dispuesto a darte, no activas este movimiento. Si se muestra reacio a ayudarte, la petición podría costarle algo o ponerlo en peligro, o hay otras cosas en juego que podrían hacer que se resista, entonces tienes que suplicarle para conseguir su ayuda.

Otra cosa importante a la hora de activar este movimiento es que el PNJ debe preocuparse por lo que tú piensas. Si intentas convencer a un PNJ totalmente hostil, a un PNJ que no te toma en serio o a un PNJ cuya vida y bienestar no se ven afectados por ti de manera significativa, no podrás persuadirlo. Para que un PNJ se preocupe por lo que tú piensas, necesitas tener una relación establecida con él o hacer algo para causarle una buena impresión: podrías ser su mentor o un miembro de su familia, o demostrar tu competencia a través de tus acciones o ayudándole.

En general, esta acción abarca la persuasión que no se basa en la sabiduría o la filosofía, sino que se centra en la acción inmediata.

Si intentas guiar a alguien hacia (o alejarlo de) el equilibrio, entonces lo estás guiando y consolando; si intentas que actúe de una manera específica en ese momento, estás apelando.

Tentar a la suerte

| Cuando tientes a la suerte en una situación arriesgada, di lo que quieres hacer y tira con Pasión. Si obtienes un resultado positivo, lo consigues, pero te cuesta mucho esfuerzo; el DJ te dice cuánto te cuesta. Con un resultado de 10 o más, tu audacia da sus frutos a pesar del coste; el DJ te dice qué otra oportunidad afortunada te brinda la vida. |
| --- |

Nadar por los rápidos tras un barco pirata, convencer a alguien de que no le estabas robando después de que te pillaran con las manos en la masa, saltar para atrapar un artefacto de valor incalculable antes de que se rompa en el suelo mientras tienes las manos y los pies atados... Cada vez que confías en el destino y la suerte para salir adelante en lugar de en tus habilidades o entrenamiento, estás tentando a la suerte. Si intentas algo complicado o arriesgado fuera del alcance de tu entrenamiento (control de elementos, armas o tecnología) o de uno de tus trasfondos, activas este movimiento. Un personaje que nunca ha navegado antes tiene que tentar a la suerte para dirigir un barco en medio de una fuerte tormenta, mientras que un PJ que ha servido en la tripulación de un barco pirata podría confiar en sus habilidades y entrenamiento para hacer lo mismo.

Esto actúa como un movimiento comodín para hacer cualquier cosa arriesgada que no se pueda traducir claramente en ninguno de los otros movimientos básicos. Si el resultado de tu acción peligrosa es incierto o si confías en la suerte para llevar a cabo una acción arriesgada, necesitas tentar a la suerte. No es necesario que haya mucho en juego para que realices este movimiento, ¡solo tiene que haber una incertidumbre interesante sobre los resultados!

En algunos casos, es posible que intentes hacer algo que simplemente está más allá de tus habilidades y entrenamiento, o que esperes tener un golpe de suerte. El DJ puede decirte directamente que no puedes hacerlo dadas las circunstancias o simplemente decirte qué pasa cuando lo intentas.

Confíar en tus habilidades y entrenamiento.

| Cuando confíes en tus habilidades y entrenamiento para superar un obstáculo, obtener una nueva perspectiva o realizar una costumbre familiar, tira con Concentración. Si obtienes un éxito, lo consigues. Si obtienes un 7-9, lo consigues de forma imperfecta y el DJ te dice cómo tu enfoque podría tener consecuencias inesperadas; acepta esas consecuencias o marca 1 punto de fatiga. |
| --- |

Utilizar habilidades de supervivencia en la naturaleza para apaciguar a un oso-armadillo enfadado, usar la etiqueta cortesana para mezclarte con la fiesta de un noble de la Nación del Fuego, crear agarres en una pared de piedra para infiltrarte en un recinto... Cada vez que utilizas tu experiencia y conocimientos para superar una complicación o un riesgo importante, estás confiando en tus habilidades y entrenamiento.

Cuando intentas hacer algo arriesgado que no está cubierto por ninguna de las otras jugadas y que implica tu entrenamiento, uno de tus antecedentes u otras habilidades, utilizas esta jugada. Al igual que tentar a la suerte, esta jugada comodín cubre muchas cosas, pero requiere más especificidad.

Para saber si puedes confiar en tus habilidades y entrenamiento, necesitas saber cuáles son. Al comienzo del juego, los indicadores más claros de esto son tu entrenamiento (control elemental, armas o tecnología) y tus trasfondos. Si tu personaje solía trabajar en el Ayuntamiento de Ciudad República (utilizando los antecedentes Urbano y Privilegiado), es lógico que puedas confiar en tus habilidades y formación para jugar a la política y navegar por la burocracia, conocer la ciudad y encajar en la alta sociedad. Si eres un maestro aire, puedes confiar en tu dominio del aire para amortiguar tu caída desde un tejado, desviar proyectiles con una ráfaga de viento o incluso, con suficiente entrenamiento, detectar el peligro solo con las vibraciones del aire.

Tu libro de jugadas también puede señalar cosas en las que puedes confiar, como la carga y la tradición del Icono o el pasado mancillado del Sucesor.

Lo importante es tomar nota de cuáles son estas habilidades y entrenamientos a medida que surgen, y tener en cuenta lo que está fuera de tu área de especialización. A medida que juegues, ganarás más habilidades y aprenderás qué cosas puede hacer tu personaje con su entrenamiento. Tu personaje puede llegar a dominar una amplia gama de habilidades y talentos, pero al comienzo del juego, solo puedes confiar en tus habilidades y entrenamiento hasta cierto punto.

Los efectos reales de este movimiento también abarcan muchos aspectos. En primer lugar, puedes intentar superar obstáculos. Por lo general, se trata de obstáculos físicos, como barreras o peligros, pero también pueden ser obstáculos sociales. Tu dominio del fuego puede ayudarte a reducir la puerta a cenizas, pero tu educación como sirviente en la alta corte de la Nación del Fuego puede ayudarte a entrar en las dependencias del servicio de la mansión local sin levantar sospechas. Incluso puedes «superar un obstáculo» para acabar rápidamente con enemigos poco peligrosos, si es necesario: golpear a dos guardias despistados en la nuca podría dejarlos inconscientes con un solo movimiento, gracias a tus habilidades y entrenamiento, evitando así el combate. «Superar obstáculos» es una idea bastante abierta que casi siempre significa «resolver un problema con tu entrenamiento o tus habilidades».

También puedes intentar obtener nuevos conocimientos. Cuando recurres a tus habilidades y entrenamiento para hacerlo, estás utilizando tu experiencia o habilidades específicas para buscar información más concreta que la que podrías encontrar simplemente examinando una escena o incluso evaluando una situación. Puedes utilizar tu entrenamiento para mejorar o ampliar tus sentidos, como el control de la tierra para localizar a un atacante oculto a través del sentido sísmico, o para obtener conocimientos especializados que otras personas sin tus habilidades podrían pasar por alto, como un tecnólogo que descubre cómo apagar un dispositivo experimental que se ha vuelto loco.

Tu trasfondo también determina qué tipo de información puedes obtener:

Un PJ forajido puede identificar y descifrar las firmas de los ladrones en forma de grafitis, un PJ monástico puede identificar el significado de la iconografía religiosa, etc. Siempre que quieras aprender algo que vaya más allá de evaluar una situación, puedes confiar en tus habilidades y formación si se trata de algo que dominas.

Por último, puedes intentar realizar una costumbre familiar. Este aspecto de confiar en tus habilidades y entrenamiento suele referirse a acciones sociales (como encajar en algún lugar), pero también abarca ritos, rituales y prácticas específicos basados en tu entrenamiento o antecedentes. Un PJ privilegiado de una familia noble puede intentar infiltrarse en una subasta ilícita sabiendo qué decir, mientras que otro PJ con antecedentes monásticos recluidos podría necesitar arriesgarse para integrarse. Un PJ con antecedentes en la naturaleza de la Tribu Agua del Sur podría confiar en sus habilidades y entrenamiento para llevar a cabo el rito de iniciación de esquivar el hielo, dirigiendo su barco a través del peligro para demostrar que ha alcanzado la mayoría de edad. Si intentas sortear un obstáculo o navegar por una situación que has experimentado antes como parte de tus antecedentes o entrenamiento, probablemente se trate de una costumbre familiar.

Dado que esta acción abarca tantas cosas diferentes, puede resultar tentador utilizarla para todo, así que asegúrate de no estar activando una acción diferente en su lugar. Por lo general, si hay otra acción que encaja mejor, utilízala. Si estás observando una zona sitiada para ver qué es útil, qué está en peligro, etc., estás evaluando una situación, incluso si tienes experiencia como ingeniero de asedio. Pero si utilizas esa experiencia militar como ingeniero de asedio para localizar específicamente los puntos débiles estructurales para su demolición (obteniendo nueva información), estás confiando en tus habilidades y entrenamiento en lugar de evaluar una situación. El DJ tiene la última palabra sobre qué movimiento es el adecuado.

Engaño

| Cuando engañes a un PNJ, tira con Creatividad. Si obtienes un resultado positivo, caerán en la trampa y harán lo que tú quieras por el momento. Con un resultado de 7 a 9, elige una opción. Con un resultado de 10 o más, elige dos.  • Tropiezan; obtienes +1 para actuar en su contra.  • Actúan de forma imprudente; el DJ te dice qué oportunidad adicional te brindan.  • Se comprometen en exceso; quedan engañados durante algún tiempo. |
| --- |

Fingir estar enfermo para atraer a un guardia a tu celda, disfrazarte de espíritu oscuro para ahuyentar a los intrusos, convencer al capitán de un barco para que te deje pasar con documentos falsos... Cada vez que utilizas tu ingenio y tus habilidades para engañar, confundir o engañar a los PNJ, estás engañando a un PNJ. Esta acción abarca todo tipo de engaños, desde mentiras descaradas hasta crear distracciones. Ya sea que estés fingiendo para entrar o salir de algún lugar, engañando o distrayendo a alguien, o convenciendo a un PNJ de una falsedad por alguna razón, se trata de un engaño. Sin embargo, si solo mientes sin intención de empujar al PNJ a actuar, no estás engañando. Y si mientes de una manera particularmente ridícula y completamente increíble, el PNJ tendría que ser tonto para caer en la trampa, entonces probablemente estés tentando a la suerte. Cuando actives esta acción, primero dile al DJ lo que intentas que haga el PNJ. Si no estás intentando que haga algo en ese mismo instante, entonces aún no lo estás engañando. Si tienes éxito, morderá el anzuelo y hará lo que tú quieras, pero solo durante un breve periodo de tiempo. A continuación, podrás elegir cómo caerá en tu trampa: puede que se desconcierte o se ponga nervioso momentáneamente, cometa un error que puedas aprovechar o se lo trague todo. Una tirada de 7 a 9 te permite elegir una de estas opciones, mientras que un truco particularmente eficaz con una tirada de 10 o más te permite elegir dos.

Fallar en un intento de engaño puede tener muchas consecuencias diferentes. El resultado más obvio es que tu objetivo te descubra en tu mentira o descubra tu engaño. También es posible que simplemente te sigan el juego, pero que revelen una nueva complicación sobre la situación en el proceso. Incluso podrían creer tu engaño de tal manera que te llame demasiado la atención: no solo convencerás al personal de la ópera de que estás sustituyendo a un artista enfermo, sino que te dirán que estás a punto de perder tu entrada y te empujarán al escenario.

Ayudar

| Cuando realices una acción adecuada para ayudar a un compañero, marca 1 punto de fatiga para darle un +1 a su tirada (después de la tirada). No puedes ayudar de esta manera en un intercambio de combate. Dirigir el viento hacia las velas mientras tu compañero navega tu barco entre rocas escarpadas, separarse para buscar pistas en un templo abandonado, montar una actuación dramática para ayudar a vender la estafa de tu compañero... Cada vez que intervienes y ayudas en las acciones de otro PJ, estás ayudando a un compañero. Esto puede ayudarles a tener éxito, ya sea mejorando su tirada de un 6 (un fallo) a un 7, ¡o de un 9 a un 10! |
| --- |

Para ayudar a un compañero, debes prestarle asistencia de alguna manera y marcar fatiga. No basta con decir «te estoy ayudando» y marcar fatiga: ¡tienes que explicar cómo estás ayudando a tu compañero a tener éxito! Si, por ejemplo, está reparando un Satomóvil saboteado en plena carrera, gritarle consejos desde el otro lado de la concurrida pista no va a servir de nada. Si no se te ocurre ninguna forma de ayudar o no puedes marcar fatiga, tu personaje se ha quedado sin ideas en ese momento o está agotado y no puede ayudar a otro PJ.

Como se ha mencionado anteriormente, ayudar a un compañero solo puede aumentar su tirada en 1. Si tu ayuda no hace que tu compañero alcance un rango de éxito (es decir, ayudar en una tirada de 6 o 9), no hay necesidad de ayudar, ya que no cambiará el resultado de su movimiento. Tampoco puedes ayudar más de una vez en el movimiento del mismo aliado, incluso si tienes fatiga para gastar. Sin embargo, puedes contar con el resto de tus compañeros: ¡varios aliados pueden ayudar en el mismo movimiento! Para ello, todos los que presten ayuda a la tirada de ese PJ deben describir cómo ayudan en ese momento y deben gastar 1 punto de fatiga cada uno.

Puedes ayudar a un compañero en la mayoría de los movimientos, excepto en el movimiento de postura en los intercambios de combate. (Para más información sobre el movimiento de postura, consulta la página 148). Esto se debe a que la velocidad y el caos del combate enfatizan tus acciones individuales. Cuando estalla una pelea, se supone que, en general, estás haciendo todo lo posible para defenderte a ti mismo y a los demás involucrados. En lugar de ayudar en los enfoques individuales en sí, puedes seguir utilizando técnicas como Ready o Bolster para aplicar efectos de estado útiles a tus aliados o al entorno, y puedes coordinar tu estrategia en cada intercambio.

Sé fiel a tus principios.

| Cuando actúes de acuerdo con los valores de un principio, marca 1 punto de fatiga para tirar con ese principio en lugar de con la estadística que tirarías normalmente. |
| --- |

El Martillo quiere golpear a un PNJ antagonista al que culpa de una mala situación, pero se da cuenta de que su objetivo no es un genio malvado... sino que está asustado y siendo manipulado por otros. En lugar de ceder a sus instintos, el Martillo le tiende la mano a la otra persona y le dice que entiende por lo que está pasando y que quiere ayudarle, no hacerle daño. El Martillo está guiando y consolando a ese PNJ, pero también está siendo fiel a su principio de Cuidado.

Cada vez que realices una acción que se ajuste a uno de los dos principios de tu libro de jugadas en tu pista de equilibrio, puedes cumplir con tu principio antes de hacer tu movimiento. En lugar de tirar con la estadística que normalmente te indica el movimiento, tiras con el valor del principio en tu pista de equilibrio. Esto significa que, a medida que tu pista de equilibrio se inclina hacia un lado, tiras con una bonificación cada vez mayor cuando cumples con tu principio en esa dirección. De esta manera, puedes compensar una estadística baja o negativa cumpliendo con tu principio si ese principio coincide con tu acción. Sin embargo, esto no es algo que puedas hacer todo el tiempo: ¡esforzarte por encarnar un principio de esta manera siempre cuesta 1 punto de fatiga!

Para activar este movimiento, tu acción debe cumplir dos condiciones. En primer lugar, debe ser una acción que active un movimiento con una tirada de estadísticas (básica, del libro de jugadas, incluso el movimiento de postura); si un movimiento te indica que tires sin modificadores, no puedes cumplir tu principio, al igual que no puedes hacerlo si el resultado de un movimiento no requiere que tires los dados. En segundo lugar, debe ajustarse a los valores de uno de tus principios. Cuando el Ícono intimida a alguien para que se retire, no basta con que diga que está cumpliendo con su principio de Rol, sino que debe describir y mostrar cómo está utilizando su creencia en su posición y su estatus como Ícono en ese momento, para poder utilizar su Rol en lugar de su Pasión.

Si quieres cumplir con tu principio pero no estás seguro de cómo hacerlo, habla con el DJ o con el grupo sobre cómo puedes hacer que tus acciones se ajusten al principio que intentas cumplir. El DJ podría decirte que necesitas hacer un poco más para cumplir verdaderamente con ese principio, o que tal vez necesites seguir otro curso de acción para cumplir con el principio.

Llamar la atención a alguien

| Cuando llames abiertamente la atención a alguien para que actúe según sus principios, desplaza tu equilibrio del centro, luego nombra y sigue su principio. Si aciertas, se le pedirá que actúe según lo que tú digas; debe hacerlo o marcar una condición. Si obtienes un 7-9, ellos desafiarán tu visión del mundo a su vez; marca 1 de fatiga o desplazarán tu equilibrio como ellos elijan. Si fallas, pueden exigirte que actúes de acuerdo con uno de tus principios; marca una condición o actúa como te piden. |
| --- |

Cuando realizas esta acción, le recuerdas a alguien (un PJ o PNJ) uno de sus principios y le pides que tome medidas inmediatas relacionadas con ese ideal. Puedes recordarle sus responsabilidades, rogarle que actúe de acuerdo con sus ideales o señalarle que sus acciones son incompatibles con sus creencias. No puedes activar esta jugada de forma sutil, debes pedirles abiertamente que lo hagan. Cuando los personajes de Avatar: La leyenda de Aang o La leyenda de Korra le dicen a alguien a la cara o delante de otros que debe dar un paso adelante o actuar de cierta manera apelando a sus creencias o utilizando sus propias palabras en su contra, ¡están llamando la atención a alguien!

Cuando realice este movimiento, primero debe desplazar su propio equilibrio fuera del centro, lo que representa que su personaje adopta una postura firme y defiende lo que cree. A continuación, nombre el principio que exige que su objetivo cumpla y siga el valor de ese principio, lo que significa que debe seguir su equilibrio, no el suyo propio. Es más fácil influir de esta manera en alguien que cree firmemente en sus principios, mientras que es mucho más difícil llegar a alguien cuya visión del mundo se ha alejado de una creencia.

Recuerda que debes nombrar el principio de tu objetivo para realizar este movimiento: debes saber exactamente cómo apelar a sus creencias. Si ya conoces el principio de alguien (como otro PJ o un PNJ cuyo principio has aprendido a través de otro movimiento), estás listo para continuar. Si crees que conoces el principio de un PNJ y lo mencionas, puedes intentar nombrar su principio. Si estás lo suficientemente cerca como para nombrar esencialmente la misma idea, puedes realizar esta acción incluso si no eres exactamente correcto en la formulación. El DJ es el árbitro final para decidir si estás lo suficientemente cerca o no. Por ejemplo, si el principio de un PNJ es la Justicia y le pides que cumpla con su principio de la Ley, el DJ puede decidir que estás lo suficientemente cerca.

Si aciertas, tus palabras surten efecto y tu objetivo se ve obligado a actuar según tus órdenes, ¡pero aún así no tiene por qué hacerlo, ya que no has controlado su mente de ninguna manera! Tu objetivo sigue teniendo la capacidad de elegir entre hacer o no hacer lo que le has pedido, incluso aunque sienta la influencia de sus principios. Si no elige hacer lo que le pides, debe marcar una condición, ya que siente un conflicto interno entre lo que quiere y su obligación. Con una tirada de 10+, ahí termina todo, pero con una tirada de 7-9, tu objetivo también te lanza una pulla que te obliga a dejar que cambie tu equilibrio a su antojo (a menos que marques fatiga). Si marcas fatiga, te esfuerzas por rebatir o ignorar su presión.

Si fallas, sigues llamando la atención a tu objetivo, pero este no solo desvía tus palabras, sino que aprovecha el momento para centrarse en ti, presionándote para que actúes de acuerdo con uno de tus principios. Tus palabras no conectan con él o redirige tu intento de presionarlo. Esto no tiene por qué ser hostil o agresivo, pero al igual que cuando llamas la atención a alguien, su respuesta tiene peso. Cuando Hammer no consigue convencer a una líder comunitaria para que se enfrente a unas bandas locales, esta responde que atacar a las bandas solo servirá para enfurecerlas aún más; aceptará ayuda para resolver la situación, pero exige a Hammer que respete su principio de «Cuidado», haciéndole prometer que negociará con las bandas en lugar de recurrir a la violencia. Hammer debe aceptar las condiciones del PNJ o marcar una condición y seguir su propio consejo.

Ten en cuenta que, si fallas, te ves obligado a actuar de acuerdo con uno de tus principios, pero no se te llama la atención. La decisión de hacer lo que se te pide o marcar una condición está integrada en el resultado de esta jugada. Esto significa que, si fallas al llamar la atención a alguien, no puedes negarte a hacerlo para rechazar la demanda que te hacen como resultado.

Rechazar una llamada

| Cuando rechaces una llamada de un PNJ para que cumplas con tus principios, actúa según esos principios. Si aciertas, haz lo que te dicen o marca 1 punto de fatiga. Con un 10+, sus palabras te afectan profundamente; también debes inclinar tu equilibrio hacia el principio al que te han llamado. Si fallas, te mantienes firme; elimina una condición, elimina 1 punto de fatiga o inclina tu equilibrio, tú eliges. |
| --- |

Los PNJ pueden pedirte, y lo harán, que cumplas con uno de tus principios, al igual que tú puedes pedirles a ellos que cumplan con los suyos. Cuando lo hagan, debes elegir: aceptar sus palabras y hacer lo que te piden (te guste o no), o rechazarlas y realizar este movimiento. El PNJ no tiene por qué conocer tu principio; depende del DJ decirte cuándo su petición de acción coincide con tus conflictos internos.

Cuando un PNJ te pide que cumplas con uno de tus principios y tú lo rechazas, debes tirar el dado según el principio en cuestión. Si eres idealista y tienes +2 en Perdón y -2 en Acción, tiras con +2 si rechazas una petición de Perdón o con -2 si rechazas una petición de Acción. Pero este movimiento es contrario a la mayoría: si rechazas una petición, querrás sacar un resultado bajo, no alto. Esto significa que es más fácil rechazar a los PNJ que te piden que cumplas con el principio que estás descuidando... y mucho más difícil resistirte a cumplir con lo que crees.

A diferencia de casi todos los demás movimientos, tienes más control cuando obtienes un fallo para rechazar una petición: un fallo significa que te mantienes firme frente a la influencia del PNJ. De hecho, tu resiliencia te permite eliminar una condición, eliminar 1 punto de fatiga o cambiar tu equilibrio como tú elijas.

Si decides cambiar tu equilibrio, puedes alejarte del principio invocado para mostrarles en qué crees realmente o rechazar rotundamente sus demandas. También puedes acercarte al principio invocado, mostrando que, aunque has decidido no seguir sus demandas o su interpretación del principio, tu compromiso con esa idea fundamental sigue siendo firme.

Si obtienes un resultado positivo al rechazar una llamada, te obligan a detenerte en seco; tal vez en el fondo sabes que tienen razón, o tal vez han tocado un punto sensible. Tienes dos opciones: hacer lo que te dicen o marcar 1 punto de fatiga. Con un resultado de 10 o más, debes elegir y también inclinarte hacia el principio por el que te han llamado.

Resiste el cambio de equilibrio.

| Cuando te resistas a que un PNJ cambie tu equilibrio, tira los dados. Si obtienes un resultado positivo, mantienes tu equilibrio actual a pesar de sus palabras o acciones. Con un resultado de 10 o más, elige dos. Con un resultado de 7 a 9, elige uno.  • Elimina una condición o marca un avance actuando de inmediato para demostrar que están equivocados.  • Cambia tu equilibrio hacia el principio opuesto.  • Descubre cuál es su principio (si tienen alguno); si ya lo sabes, obtén +1 contra ellos. |
| --- |

La mayoría de los NPC son personajes complejos con sus propias creencias, objetivos y sentimientos, ¡igual que tus personajes! A medida que interactúas con ellos, pueden intentar que veas el mundo como ellos lo ven, cambiando tu equilibrio mientras te orientan, defienden sus creencias, intentan manipularte o te dicen cómo son realmente las cosas. En estos momentos, quieren cambiar tu opinión o desafiar tus creencias, en lugar de pedirte que actúes de inmediato de una determinada manera (como cuando se llama la atención a alguien). Es más que ofrecer una opinión diferente: cambiar tu equilibrio representa cambiar activamente lo que piensas (con buena intención o no). Puedes dejar que te moldeen y muevan tu equilibrio en la dirección que ellos elijan... o puedes oponerte a ellos y resistirte a cambiar tu equilibrio.

Cuando te resistes a cambiar tu equilibrio, no solo estás eligiendo ignorar las palabras de un PNJ, sino que estás rechazando cualquier cambio en tu equilibrio, el estado actual de tus principios y creencias. Si aceptas sus palabras, estás abierto a cambiar tu perspectiva en ese momento; si te resistes, te mantienes firme en tus convicciones.

Cuando te resistes a cambiar tu equilibrio, no solo estás eligiendo ignorar las palabras de un PNJ, sino que estás rechazando cualquier cambio en tu equilibrio, el estado actual de tus principios y creencias. Si aceptas sus palabras, estás abierto a cambiar tu perspectiva en ese momento; si te resistes a ellas, te mantienes firme en tus convicciones.

Para resistirte, tiras sin modificadores (no se aplica ninguna estadística). Si obtienes un resultado positivo, te mantienes firme a pesar de sus acciones y palabras, lo que significa que tu equilibrio permanece donde está, y eliges una respuesta de la lista de opciones (o dos si has obtenido un 10 o más).

Si eliges «eliminar una condición o marcar un crecimiento», debes actuar inmediatamente para demostrar que el PNJ se equivoca. Por ejemplo, si intentan cambiar tu Guardián hacia la Autosuficiencia afirmando que tus amigos siempre te decepcionarán, y logras resistirte, debes demostrarle al PNJ que está equivocado, tal vez demostrando tu Confianza en tus compañeros. Hacerlo te revitaliza (al eliminar una condición) o representa un momento de introspección que te ayuda a aprender sobre ti mismo o a cambiar (al marcar un crecimiento).

Si decides «cambiar tu equilibrio hacia el principio opuesto», no solo estás negando el intento del PNJ de cambiar tus creencias, sino que estás afirmando activamente creencias opuestas a lo que ellos han dicho. No tienes que hacer nada especial en la ficción, pero suele ser bueno decirle a tu grupo cómo pueden saber que te has fortalecido frente a la influencia del PNJ.

Si decides «aprender cuál es su principio», obtendrás información sobre el PNJ mientras intenta empujarte hacia (o alejarte de) uno de tus principios. Su intento de alterar tu equilibrio revela su propia filosofía subyacente o (si ya la conoces) profundiza tu comprensión de ella. Una vez que conozcas el principio de un PNJ, podrás empezar a realizar acciones que requieran conocerlo, como llamar la atención al PNJ (página 138).

Sin embargo, si intentas resistirte a cambiar tu equilibrio y fallas la tirada, las palabras del PNJ te afectarán con especial dureza. Quizás sepan cómo provocarte, utilizar tus miedos o inseguridades en tu contra, o simplemente decir lo correcto en el momento adecuado. Para reflejar que te han golpeado en un punto de presión emocional, debes marcar una condición y cambiar tu equilibrio dos veces en la dirección que elija el DJ. Casi siempre, eso coincide con la dirección elegida por el PNJ —al fin y al cabo, sus palabras te han pinchado y te han cambiado—, pero es posible que el DJ te cambie dos veces en la dirección opuesta si la ficción lo requiere. ¡También es posible que esto te haga perder el equilibrio!

Recuerda que solo puedes resistirte a cambiar tu equilibrio cuando un PNJ intenta cambiarlo. Por lo general, esto solo ocurre durante el juego normal, cuando te dicen algo, no como resultado de otro movimiento. Si otro PJ te aconseja o desafía tu forma de pensar, puede intentar guiarte y reconfortarte, pero solo cambiarás tu equilibrio si obtiene un 10+ en la tirada o si tú lo rechazas en respuesta. Si un PNJ cambia tu equilibrio durante un intercambio de combate al poner a prueba tu equilibrio (página 156), no puedes resistirte a cambiar tu equilibrio. El ritmo rápido de un intercambio significa que no hay tiempo suficiente para rechazar o procesar el cambio causado por cualquier técnica dada.

Perder el equilibrio

| Si tu equilibrio se desplaza más allá del final de la pista, pierdes el equilibrio. Te obsesionas con ese principio hasta un punto que no es saludable ni para ti ni para quienes te rodean. Elige una de las siguientes opciones:  • Ceder o someterte a tu oposición.  • Perder el control de ti mismo de una manera destructiva y dañina.  • Tomar una medida extrema en consonancia con el principio y luego huir. |
| --- |

Después, cuando hayas tenido tiempo para recuperarte y volver a centrarte, desplaza tu centro un paso hacia el principio que has sobrepasado y elimina todas tus condiciones y fatiga. Restablece tu equilibrio en tu nuevo centro.

A medida que te vas afianzando en tus costumbres y creencias, es posible que te inclines más por un principio que por otro. ¡Esto puede ser algo bueno! Tu firme creencia en uno de tus principios hace que sea beneficioso estar a la altura de tu principio cuando realmente importa. Sin embargo, estás al borde del peligro: te costará mucho negar una llamada de atención sobre ese principio tan fuerte y, si cambias aún más tu equilibrio, lo perderás. Cuando lo haces, te obsesionas tanto con ese principio que acabas causando problemas a ti mismo y a los demás. Pierdes el equilibrio.

Solo puedes perder el equilibrio en la pantalla. En todos los casos, cuando pierdes el equilibrio, de alguna manera quedas fuera de la acción posterior. A veces puedes huir. A veces puedes quedar inconsciente. Puede que sigas estando en la escena, pero no eres un participante activo: no puedes responder a alguien si intenta guiarte y consolarte, y no puedes realizar la mayoría de los movimientos ni ser proactivo, al menos no todavía. Es un poco como si te sacaran del juego: no eres un agente activo hasta que has tenido tiempo de recuperarte.

Si eliges «ceder o someterte a tu oponente», te sientes tan abrumado por el principio que te rindes y decides abandonar en lugar de seguir resistiendo. Si tu oposición quiere que hagas algo, en lugar de simplemente rendirte, elegir esta opción significa que haces lo que ellos quieren que hagas. Para elegir esta opción, necesitas una oposición a la que ceder; no puedes rendirte o ceder sin una fuerza opuesta.

Si «pierdes el control de ti mismo de una manera destructiva y dañina», tu obsesión con ese principio te lleva a arremeter contra las personas y el mundo que te rodean. Podrías perder el control de tu dominio del fuego y lanzar una llamarada mientras descargas tu frustración, o dejarte llevar por tu creencia en el Progreso hasta tal punto que destruyes una reliquia familiar de valor incalculable. Pase lo que pase, algo se destruye o alguien sale herido (física o emocionalmente). Si «tomas una medida extrema en consonancia con el principio y huyes», tu fijación temporal en ese principio significa que haces algo drástico en pos de esa creencia. Esto es un comodín para otros tipos de acciones extremas e intensas que podrías llevar a cabo y que muestran tu compromiso excesivo con tu principio. Lo que sea que hagas tiene que ser costoso y tener consecuencias: no es extremo si acabas más o menos en el mismo lugar al otro lado. Después de tomar la medida, huyes de la escena y no puedes volver: estás fuera hasta que la escena cambie. Si tu centro se desplaza más allá de +3 o -3, entonces podría ser el momento de cambiar tu estrategia o retirar a tu personaje.

Movimiento de Entrenamiento

| Cuando pases tiempo con un maestro aprendiendo y entrenando una nueva técnica, tira los modificadores de las siguientes preguntas:  • ¿Tu equilibrio está alineado con tu centro o no tienes condiciones? Si es así, suma +1.  • ¿Compartes tú y tu maestro al menos un trasfondo? Si es así, suma +1.  • ¿Tu maestro está de acuerdo con tus razones para entrenar y aprender? Si no, resta -1.  • ¿Es fácil de comprender la técnica según tu entrenamiento, experiencia y habilidades actuales? Si no, resta -1.  Con un acierto, aprendes la técnica y tu maestro cambia tu equilibrio. Con un 10+, la aprendes con facilidad y te lleva el menor tiempo posible. Con un 7-9, te lleva más tiempo de lo normal o debes marcar dos condiciones. Con un fallo, aún no puedes aprender la técnica porque necesitas otra lección antes de dominarla por completo. Tu maestro te indicará qué tarea adicional debes realizar para alcanzar el estado mental correcto; hazla y aprenderás la técnica. |
| --- |

"Pasar tiempo con un maestro aprendiendo y entrenando una nueva técnica" significa que debes tener un maestro y tiempo. No puedes aprender una técnica en medio de un combate (sin movimientos especiales). El tiempo puede variar, especialmente según los resultados del movimiento, pero una buena regla general es esperar al menos medio día, si no más. Además, necesitas la atención del maestro durante una parte significativa de ese tiempo; entrenar es más que una simple lección rápida y un día de práctica por tu cuenta.

Al tirar, no sumas ninguna de tus estadísticas. En su lugar, respondes a las cuatro preguntas proporcionadas. Dos de ellas otorgan un +1 si respondes "sí" y dos imponen un -1 si respondes "no". Suma el saldo de estas preguntas y tira con ese total, teniendo en cuenta todas las respuestas.

"¿Tu equilibrio está alineado con tu centro o estás libre de condiciones?" significa que aprendes mejor cuando eres estable, con control de ti mismo, en equilibrio. El "o" en la pregunta significa que si cumples cualquiera de las dos, obtienes un +1. Por lo tanto, si tu balance está alineado con tu centro, obtienes un +1, o si no tienes condiciones marcadas, obtienes un +1.

"¿Compartes tú y tu profesor al menos un trasfondo?" significa que te resulta un poco más fácil aprender de un profesor con quien tienes algo en común. No se te penaliza por ser diferente, pero la similitud puede facilitar el progreso; así que si respondes afirmativamente a esta pregunta, obtienes un +1 en el proceso.

"¿Está de acuerdo tu profesor con tus razones para entrenar y aprender?" significa que tu profesor entiende por qué quieres entrenar (la verdadera razón, no las mentiras o medias verdades que hayas intentado usar con él) y lo aprueba. En raras ocasiones, tu profesor podría entender tus razones para entrenar sin que se lo expliques. ¡Incluso podrías haberle mentido, solo para que él se diera cuenta de tus mentiras! Pero la gran mayoría de las veces, si has ocultado tus razones, tu maestro no conocerá las verdaderas y, por lo tanto, no podrá estar de acuerdo con ellas. Cuando tu maestro no está de acuerdo con tus razones para aprender, le resulta más difícil enseñarte; existe una brecha fundamental entre ustedes que dificulta el entrenamiento. Por lo tanto, si la respuesta a esta pregunta es no, recibes un -1 en el movimiento.

"¿Es fácil de aprender la técnica según tu entrenamiento, experiencia y habilidades actuales?" significa que las técnicas difíciles, complicadas o extrañas son más difíciles de aprender. Las técnicas más poderosas suelen ser más complicadas de aprender. Del mismo modo, las técnicas raras pueden ser aún más complicadas de aprender, y las técnicas relacionadas con formas especializadas de control que el PJ aún no ha aprendido (técnicas de control de metal, técnicas de control de sangre, técnicas de control de combustión) son las más difíciles. (Para más información sobre el control especializado, consulta la página 216). El DJ es el árbitro final sobre si la técnica es fácil de comprender o no, pero debe centrarse en el alcance de las habilidades del PJ y en todas las técnicas que ha aprendido hasta el momento. En general, si existe alguna duda sobre si la técnica debería ser comprensible para el PJ, la respuesta es "no" y se aplicará un -1 a la tirada.

"Con un impacto, aprendes la técnica y tu maestro cambia tu equilibrio" significa que tomas la técnica al nivel aprendido, y tu maestro puede cambiar tu equilibrio en la dirección que elija; retomar sus lecciones sí cambia tu equilibrio al menos un poco.

"Con un 7-9, o bien lleva más tiempo de lo normal, o bien debes marcar dos condiciones" te plantea una difícil elección. Si marcas dos condiciones, terminas el entrenamiento emocionalmente frustrado o desconcertado, pero con éxito. Sin embargo, si te tomas más tiempo de lo normal, le estás dando al DJ una oportunidad de oro para hacer una jugada, para decir que algo sucede mientras estás ocupado entrenando y que no puedes afectar, detener ni interferir. Podría dejarte fuera de la próxima pelea, o podría ser que algo terrible le suceda a la ciudad. ¡Prepárate!

“Si fallas, aún no puedes aprender la técnica porque necesitas otra lección antes de dominarla por completo” significa precisamente que no puedes completar tu entrenamiento aquí y ahora sin esfuerzo adicional. “Tu maestro te dirá qué tarea adicional debes realizar para alcanzar el estado mental correcto; hazla y aprenderás la técnica” significa que tu maestro te asignará otra tarea. Esa tarea te lleva a un viaje, te cambia la mentalidad y te conduce a una nueva comprensión, permitiéndote aprender la técnica por completo. En cuanto completas la tarea, obtienes la técnica al nivel de aprendizaje, pero el DJ es quien decide si la tarea está completa o no.

Cuando el DJ te asigna una tarea, esta se relaciona de alguna manera con la naturaleza de la técnica y las lecciones que el maestro podría enseñar sobre el mundo, las personas y el equilibrio. No tiene por qué ser tan complicada como una condición de maestría —normalmente es algo que puedes hacer en una sesión—, pero ese marco puede ser útil para pensar en tareas apropiadas.