

- **Hacerles comprar.**

*"Bueno, Keeler, acabas de reabastecerte de munición comprándole a Gramer, eso te cuesta 1-trueque, y cuando vas a marcharte..."*

*"Jangry te mantiene a salvo y en coma inducido durante unos 3 días, y recuperas la conciencia a las 6:00 en tu cuenta atrás. 'Esto te costará 3-trueques, y es precio de amigo', te dice".*

- **Activar las desventajas de sus cosas.**

*"Está demasiado cerca para encañonarla con tu rifle, la tienes encima. Lleva un hacha que parece un cuchillo de carnicero atada a un martillo de carpintero. ¿Qué haces?"*

- **Mencionar las posibles consecuencias y preguntar.**

*"Llegas allí, estás completamente desprotegido, te das cuenta, ¿verdad? ¿Vas de todas formas?"*

*"Sí, puedes pisarle a fondo para llegar a Hatchet City si quieres, pero estarás sin una gota de combustible cuando llegues. Si algo sale mal no podrás escapar. ¿Quieres hacerlo?"*

- **Ofrecer una oportunidad, con o sin un coste.**

*"No crees que se haya dado cuenta de que estás allí. Puedes pegarle un tiro si no te importa dejar atrás a Amni. ¿Quieres hacerlo?"*

*"¡Oh, tío! A juzgar por la forma en que se miran entre ellos no parecen muy contentos. Este sería un momento ideal para presionarles. ¿Lo haces?"*

- **Volver su movimiento en su contra.**

*Hison está sobre el coche de Keeler, y en lugar de dispararle, Keeler decide ir sobre seguro y calar la situación. Pero su jugador la caga en la tirada. "Pregúntame de todas formas", le digo, "pero si actúas de acuerdo a mis respuestas, no tendrás bonificación, y si no lo haces, tendrás un -1".*

- **Hacer un movimiento de amenaza (de uno de tus frentes).**

Echa un vistazo a la sección de Peligros en el capítulo de Frentes, página 136.

Manada de caza, sibaritas, ejecuto-  
res, secta, turba, familia

- ¿HARÁ ROARK LO QUE BRAN LE PIDA?

LAS LLANURAS  
CHAMUSCADAS  
(¿HORNO?)  
(¿CRIADEROS?)

**DESSERTEMENT**

