

SISTEMA NARRATIVO



*Mecánicas y permutaciones
ampliadas*

WORLD OF
DARKNESS



PARTE DE LAS fortalezas del Sistema Narrativo que emplea *Mundo de Tinieblas* es que el Narrador puede tomar decisiones en el momento. El Narrador siempre determina qué reserva de dados usa un jugador para intentar cualquier hazaña o acción, y siempre puede cambiarla para servir mejor a la narración.

Dicho esto, los personajes suelen intentar las siguientes actividades habituales durante el juego. Estas reservas de dados y reglas existen para guiar al Narrador. Es una decisión consciente que estas directrices puedan usarse en todos los juegos de rol de *Mundo de Tinieblas*, aunque circunstancias concretas en cada juego pueden superponerse a estas sugerencias; por eso son directrices. Por ejemplo, la presa de un Cazador puede tener un poder concreto que inflige un tipo de daño por fuego específico o un espíritu rampante concreto podría ser apaciguado por un tipo concreto de intimidación o celebración de un hombre lobo. Y todo el mundo sabe que la luz del sol es anatema para los vampiros...

Lo que viene a decir que, como Narrador, tienes rienda suelta para usar estas permutaciones como base para diseñar antagonistas inusuales que pongan a prueba las capacidades de las coterias, células, manadas y otras agrupaciones de tus protagonistas.

Mentales

ESTOS SISTEMAS LIDIAN con tareas que involucran los tres Atributos Mentales: Inteligencia, Astucia

y Resolución. Estas pruebas pueden proporcionarte información de lo que sabe el *personaje* pero el *jugador* no. Y también para determinar si el *personaje* sabe algo que el *jugador* sabe.

Creación artística

ALGUNOS PERSONAJES SON artistas, músicos o poetas (o lo eran mientras vivían....) y cultivan una chispa artística como forma de procesar los horrores a los que se enfrentan o contener el tedio de las interminables e inmortales noches. Otros tratan de vestir a su musa con glorias inhumanas. Las cortes de la Camarilla compiten en arte como en todo, mientras que un Cazador podría enorgullecerse de sus habilidades como rapero y un mago podría componer vastos murales de grafitis ocultistas.

Normalmente, los jugadores pueden hacer que sus personajes creen diversas obras de arte a su gusto, pero en algunos casos, cuando desean lograr algo con su arte, como impresionar a alguien, podría ser prudente realizar una tirada.

El Atributo de la reserva varía: Inteligencia es el más común, pero una ingeniosa sátira podría usar Astucia o Manipulación o una delicada talla en marfil podría requerir Destreza o Resolución. El arte plástico usa Artesanía como Habilidad; las artes interpretativas usan Interpretación; la arquitectura y la literatura, Academicismo.

El arte que transmite un mensaje secreto (por ejemplo: amor prohibido, *samizdaty* políticos, códigos ocultistas) usa la Habilidad “codificada” (por ejemplo: Perspicacia, Política, Ocultismo), pero requiere una puntuación mayor en la Habilidad artística “superficial”.

La calidad de la obra depende del número de éxitos que obtenga el artista o de los riesgos que asuma. Un tremendo fallo total podría traicionar secretos involuntarios ante un espectador informado (como una amenaza a la Mascarada para los vampiros); un crítico limpio podría valer un favor.

Documentación

LA RESERVA PARA un intento de documentación, ya sea registrar un archivo o pagar a un estudiante universitario humano para que lo busque, es Inteligencia + la Habilidad relevante (no sólo Academicismo o Ciencias, sino cualquier cosa desde Finanzas a Ocultismo). Después de todo, el personaje aún tiene que dirigir al estudiante.

Con la llegada de Internet, descubrir los hechos básicos, o incluso información algo recóndita, nunca ha sido tan fácil; la dificultad para casi cualquier prueba de documentación mundana es 3 o 4 como mucho. La información muy rebuscada, ocultista o deliberadamente escondida aumenta la dificultad. Esa clase de documentación suele requerir una prueba extendida; un crítico descubre el hecho necesario más rápido o conduce a un secreto o mina de hechos insospechados.

Explosivos

DESDE ARTEFACTOS EXPLOSIVOS improvisados en una cuneta desolada a un Primacord espontáneo en el umbral de una cripta, los explosivos pueden tener un papel dramático en las vidas y no-vidas de los personajes jugadores y quienes les contraríen.

Crear explosivos usa Inteligencia + Ciencias. Construir una bomba requiere suficientes explosivos y una prueba de Inteligencia + Tecnología (o Artesanía para las de la vieja escuela hechas con partes de reloj y cables de colores).

La reserva para usar una bomba o explosivo prefabricados depende de su propósito: volar una caja fuerte o romper un muro usa Inteligencia + Latrocinio; una demolición controlada usa Inteligencia + Ciencias (Ingeniería); crear un coche bomba usa Inteligencia + Tecnología. Simplemente tirar una granada o un cartucho de dinamita es una acción regular de lanzar (ver más adelante).

Un fallo total en cualquier tirada de explosivos puede causar un accidente, arruinar los materiales, detonar los explosivos de forma prematura o tener por resultado algo distinto a discreción del Narrador. Juguetea (con los explosivos) y descúbrelo.

Ocultación

OCULTAR LA PROPIA guarida, limpiar las manchas de sangre, deshacerse de cadáveres, camuflar el Elíseo o un Túmulo... La naturaleza ocultista de los protagonistas de Mundo de Tinieblas exige ocultarse por definición.

Para camuflarse en la naturaleza o enterrar un cuerpo en el exterior de forma indetectable se usa Inteligencia + Supervivencia como reserva. El camuflaje urbano usa Inteligencia + Callejeo, aunque algunos vampiros se ponen creativos y usan Academicismo (Arquitectura) o Artesanía (Diseño de Interiores) para hacer que un edificio parezca otro.

Construir compartimentos falsos o cámaras secretas usa Inteligencia + Artesanía (Carpintería) o Inteligencia + Academicismo (Arquitectura) si confías en tus empleados. Limpiar la escena de un asesinato usa una prueba de Resolución + Latrocinio; la concentración es esencial si quieres eliminar cada gota de ADN.

El resultado de tu prueba de ocultación se convierte en la dificultad de cualquiera que trate de percibir lo que has ocultado.

Percepción

LOS SENTIDOS DEL personaje pueden estar agudamente adaptados a su entorno, afinados por un largo entrenamiento o ser sobrenaturalmente finos. Dependiendo de qué clase de criatura sea, un personaje puede ver sus sentidos desafiados por el olor de un enemigo, distorsionados por la rabia o sobrecogidos por el delicioso aroma de la sangre.

Construye la mayoría de reservas con Consciencia como Habilidad. El Atributo varía dependiendo de si el perceptor detecta algo en el momento (Astucia), reconoce algo (Inteligencia) o escoge algo de una nube de distracciones y detalles (Resolución). «Oyes un sonido» usa Astucia; «Oyes venir al guardia» usa Inteligencia; «A pesar del ruido de la alarma, oyes pasos suaves tras de ti» usa Resolución.

Sentir una ráfaga de aire de una puerta secreta probablemente use Astucia; distinguir a un emboscador probablemente usa Inteligencia; percibir un detalle

muy pequeño tras un largo estudio probablemente usa Resolución. El Narrador debería preguntarse en qué medida la acción depende del instinto o la agudeza sensorial frente a la memoria, o el reconocimiento frente a la pura concentración mental.

Resolución también se aplica en general para detectar signos sobrenaturales en medio de la información mundana que los rodea y percibir las cualidades de la sangre (o Sangre) a pesar de las distracciones del Ansia.

Las pruebas para percibir un objetivo vivo usan el Sigilo del objetivo como dificultad base. Para las contiendas de percepción contra moverse de forma furtiva, usan movimiento furtivo.

Buscar específicamente pistas en la escena de un crimen usa Inteligencia + Investigación. Otras Habilidades también pueden abarcar pruebas de percepción especializadas; por ejemplo, detectar el síntoma de una enfermedad en un humano usa Inteligencia + Medicina.

Preparación

NADA RALENTIZA MÁS el juego que una larga escena de inventario en la que los jugadores enumeran cada objeto concebible o que pudieran necesitar en sus actividades nocturnas. La prueba de preparación evita este escenario al permitir a los jugadores hacer pruebas durante la sesión para ver si previamente se acordaron de llevar algo o de recogerlo.

Los personajes no tiran por objetos distintivos: por supuesto que el Cazador Marcial lleva su pistola, el sigiloso Nosferatu lleva sus ganzúas, etc. Todo el mundo tiene la clase de cosas normales que la gente lleva en los bolsillos: teléfono, navaja, lápiz o lo que sea. Esta prueba abarca cosas ligeramente extravagantes o inusuales: cuerda, una pala o herramientas grandes, teléfonos prepago adicionales. Cuanto menos probable sea el objeto, mayor será la dificultad que debería establecer el Narrador.

El Atributo para una prueba de preparación es Inteligencia; la Habilidad debería de relacionarse con el objeto o su uso de alguna forma. Tira Inteligencia + Armas de Fuego para haber comprado un silenciador, Inteligencia + Artesanía para recordar una llave inglesa o Inteligencia + Ocultismo para sacar un tarot de tu abrigo.

El Narrador debería pedir tiradas sólo si el fallo es interesante y la preparación no es una excepción. ¿Vale la pena una tirada para ver si los personajes recordaron traer sus entradas para el concierto? Quizás no si nada los distrajo, pero huyeron de un coche volcado tras una persecución a toda velocidad, ¿las sacaron de la guantera?

Más importante, ¿no tenerlas llevaría la historia a un insatisfactorio parón?

Rastreo

A DIFERENCIA DE seguimiento (más adelante), rastreo sigue evidencias físicas en la naturaleza (huellas, manchas de sangre, briznas de hierba doblada) para encontrar a un objetivo. La reserva de dados es Astucia + Supervivencia; la dificultad base es igual a la Supervivencia del objetivo. Las inclemencias del clima y el tiempo transcurrido desde que pasó el objetivo también incrementan la dificultad. Los éxitos adicionales proporcionan más información sobre la presa: velocidad, peso estimado, cantidad de gente seguida, etc.

Usar computadoras

Las computadoras son tan esenciales para los crónicas modernas como peligrosas y los personajes inteligentes pueden usarlas para cualquier cosa que vaya de encontrar información a sabotear sistemas de seguridad, pasando por compartir imágenes condenatorias de sus rivales en redes sociales.

Muchas Habilidades simplemente requieren (o asumen) el uso básico de una computadora. Investigación, por ejemplo, apenas funciona en la actualidad sin unas pocas búsquedas en bases de datos. Academicismo y Ciencias igualmente comprenden al menos una búsqueda rápida en Google o JSTOR. Otras Habilidades pueden funcionar en una computadora igual que podrían sin ella (mentir en un bar o mentir en un chat involucran Subterfugio).

Hackear un sistema informático escribiendo o implementando *scripts* de código para subvertirlo usa Inteligencia + Tecnología a una dificultad que depende de la seguridad del sistema (4 para una seguridad corporativa decente, 6 para bases de datos seguras, 8 o más para la NSA). Si el personaje obtiene un fallo total, alerta de su presencia a la seguridad. Si alguien se opone activamente al personaje, resuelve el *hackeo* como un conflicto.

La mayor parte del *hackeo* en el mundo real es ingeniería social: convencer a un asistente administrativo de que vuelva a ingresar su contraseña en línea, mandar *mails* de *phishing* o simplemente comprar una serie de contraseñas a un descontento en línea. Esas acciones usan reservas diferentes (Manipulación + Subterfugio o Inteligencia + Callejeo, por ejemplo) y un fallo total atrae una clase distinta de exposición.

Al final del día, lo que puede lograrse exactamente al *hackear* y cuánto tiempo lleva depende del grupo de juego y, en gran medida, del realismo de tus historias.

Físicas

ESTOS SISTEMAS LIDIAN con acciones que involucran los tres Atributos Físicos: Fuerza, Destreza y Resistencia. Estas acciones suelen requerir una prueba.

No todo aquí es evidentemente una acción; algunas situaciones son peligros ambientales o el resultado de acciones fallidas. Ten en cuenta que estos sistemas pretenden servir al flujo narrativo de la historia en lugar de ser claramente realistas. Si la historia de tu grupo implica sobrevivir en la tundra invernal, podrías preferir un sistema más detallado para el frío y la congelación, por ejemplo, y deberías usar el propuesto como punto de partida.

Allanamiento

ALLANAMIENTO ABARCA ALLANAR una propiedad, evadir dispositivos de seguridad físicos, abrir cerraduras, reventar cajas fuertes... e impedir que otros lo hagan. Las reservas de allanamiento casi siempre usan Latrocinio como Habilidad.

El Atributo de una reserva de allanamiento depende de la tarea principal a realizar; abrir una cerradura o esquivar un sensor láser usa Destreza + Latrocinio, mientras que reventar una caja fuerte o puentear el circuito de una alarma usan Inteligencia + Latrocinio. Percatarse de una cámara oculta podría requerir Astucia + Latrocinio; romper limpiamente un cerrojo podría usar Fuerza + Latrocinio (y puede que algo de ayuda sobrenatural).

Sea cual sea la prueba, hay que superarla en el primer intento contra la seguridad activa o el intruso dispara la alarma. La mayoría de edificios comerciales o grandes instalaciones públicas, como museos, tienen sistemas de seguridad de dificultad 4 o 5; las cámaras acorazadas de bancos e instalaciones de seguridad se refugian tras dificultades mayores. Un edificio gubernamental podría



tener alarmas y cerrojos de dificultad 4 en la puerta principal, pero una dificultad 6 en el ala segura (y 8 para la cámara de materiales peligrosos en su interior). Algunos sistemas sencillamente no pueden reventarse con puntuaciones bajas de Latrocinio; por ejemplo, Latrocinio 1 te permite abrir un candado, pero no un teclado de seguridad ni reventar una caja fuerte.

Establecer un sistema de seguridad usa Inteligencia + Latrocinio. Suma el margen de esa tirada a la dificultad de penetrar en el sistema y a la prueba del vigilante de percibir cualquier intento de pasar desapercibido.

El allanamiento requiere herramientas adecuadas (ganzúas, puenteadores de circuitos, etc.) para evitar un aumento de la dificultad de 1 (herramientas improvisadas) o 2 (tarjeta de crédito y horquilla).

A discreción del Narrador, los personajes pueden ser capaces de usar Inteligencia + Tecnología para penetrar en sistemas de seguridad puramente electrónicos a +1 de dificultad. Una prueba de Inteligencia + Tecnología es prerequisite para tales golpes básicos, como acceder al sistema de videovigilancia o *hackear* el *software* de un edificio inteligente.

Caídas

LOS PERSONAJES QUE sufren caídas reciben 1 nivel de daño superficial por metro de caída descontrolada. Caer de pie (y negar el daño) requiere una prueba de Destreza + Atletismo a una dificultad igual a los metros caídos.

Conducción

NADIE NECESITA UNA tirada de Conducir para operar un vehículo de forma normal. La reserva cuando necesitas una prueba depende de la naturaleza de la complicación: conducir a alta velocidad, hacer maniobras complejas o evitar el tráfico requiere Destreza + Conducir; un clima que dificulta ver en la carretera requiere una acción de Astucia + Conducir.

La dificultad depende de todas estas condiciones, juntas o por separado. En líneas generales, cada posible complicación (velocidad, maniobras, tráfico, clima) suma +1 a la dificultad estándar de 3 (con un coche ligero y sensible) o 4 (con uno pesado y poco manejable). Una versión extrema de cualquier complicación suma +2 de dificultad. Fallar la tirada ralentiza o detiene al conductor.

Un fallo total bajo tales condiciones adversas podría significar un choque o hacer un trompo.

Escalada

ESCALAR SUELE REQUERIR una prueba de Destreza + Atletismo. Si el escalador obtiene un fallo total, queda atrapado o se cae, a discreción del Narrador. Usar cuerdas o equipo de montañismo rebaja la dificultad en 2 o más.

Frío y congelación

TRAS UNA HORA de frío extremo, los jugadores han de tirar Resistencia + Resolución a dificultad 2 para que sus personajes sigan moviéndose. Vuelven a hacer pruebas cada hora, aumentando la dificultad en 1 por tirada. Con un fallo, dejan de moverse. Una hora tras eso, su carne se congela y mueren poco después.

El frío afecta a las distintas criaturas del Mundo de Tinieblas de forma diferente. Por ejemplo, los vampiros no pueden morir por frío, pero pueden sufrir los efectos de la congelación e incluso quedar totalmente congelados a muy bajas temperaturas.

Fuego y quemaduras

A MENOS QUE se use como arma (como en el caso de una antorcha, armas incendiarias o un lanzallamas), el fuego causa daño agravado a la Salud a un personaje en base a la cantidad de cuerpo al descubierto, como determine el Narrador. Meter la mano en una llama expuesta causa 1 punto de daño mientras que ser envuelto por un infierno causaría 3 o más por turno.

Juegos de manos

VACIAR BOLSILLOS, INTERCAMBIAR información de forma subrepticia con un contacto o el simple y llano hurto son juegos de manos igual que los trucos de cartas o escamotear un objeto. Usan Destreza + Latrocinio contra la Astucia + Latrocinio o Consciencia, *lo que sea mayor*, de cualquier testigo.

A decisión del Narrador, la discreción, los engaños y las distracciones, así como las multitudes o la oscuridad, pueden conceder dados adicionales a un personaje con las manos largas.

Lanzar cosas

UN PERSONAJE QUE lance un arma a un objetivo hace una prueba de Destreza + Atletismo.

Para criaturas sobrenaturales especialmente fuertes, esto puede incluir cosas que no suelen considerarse armas, como vigas o coches. Para los Cazadores (y cazadores), esto suele incluir cócteles Molotov o incluso objetos arrojados militares como granadas.

Nadar y entornos acuáticos

LOS PERSONAJES CON 1 punto o más en Atletismo pueden nadar. Para determinar si un personaje hace una larga travesía a nado sin perder el rumbo por la corriente o ahogarse (o hundirse, para los vampiros), tira Resistencia + Atletismo a una dificultad establecida por las condiciones climáticas.

Los vampiros a los que el día pille en aguas someras sufren tanto daño de la luz solar como si estuvieran bajo una capa de nubes.

Ahogamiento

TRAS UN PERÍODO de estrés en el agua (o, uhm, cualquier otro líquido que contenga el entorno), los jugadores han de tirar Resistencia + Resolución a dificultad 2 para que sus personajes *no* empiecen a ahogarse. Hace una nueva prueba cada período, aumentando la dificultad en 1 cada tirada. Con un fallo, comienza a ahogarse. Un período de estrés tras ese momento, sus pulmones estarán llenos de agua (o lo que sea) y se habrá ahogado. Esto suele ser fatal para cualquier cosa que respire, aunque puede ser revivido (antes de morir) con una prueba de Resolución + Medicina a dificultad entre 3 y 5, dependiendo del tiempo pasado sumergido.

El Narrador decide qué es un «período de estrés» dependiendo de la severidad de las circunstancias, la violencia de la corriente, la temperatura del líquido, etc.

Persecución

ANTES O DESPUÉS, casi toda crónica tendrá alguna clase de persecución. Los vampiros pueden tener que perseguir a su presa o huir de un testigo o de operativos de la Coalición. Los hombres lobo pueden tener que perseguir a su objetivo por azoteas urbanas o la naturaleza rural. Los Cazadores pueden verse huyendo o siguiendo a la presa, dependiendo de lo desastrosas que sean las cosas.

Si la carrera enfrenta a dos personajes (o vehículos) igualados o el contrincante más lento tiene alguna ventaja compensatoria (apoyo desde un helicóptero,

conocimiento del bazar de El Cairo), resuelve la persecución como una contienda básica.

Una persecución de vehículos usa Astucia + Conducir para su reserva de dados, dada la importancia de mantener a la presa (o el perseguidor) a la vista.

Una contienda de persecución a pie usa Atletismo como Habilidad. El Atributo en una persecución a pie depende de la persecución: un largo maratón podría usar Resistencia, un *sprint* de unas cuantas calles usa Fuerza y una persecución de *parkour* a varios niveles por los tejados de Bombay usa Destreza.

Dependiendo de la naturaleza de una persecución es posible beneficiarse del trabajo en equipo si más de un personaje está persiguiendo a un objetivo (o puede distraer al perseguidor de forma plausible).

Los jugadores que deseen más drama de una persecución pueden dirigirla como un conflicto en el que los combatientes se infligen daño unos a otros (representando cosas que les cortan el paso o cortos conatos de combate) usando su reserva de persecución. Cualquier combatiente puede ceder en la persecución en cualquier momento (y permitir que la presa escape o que el perseguidor lo atrape). Usa el nivel de los peligros del entorno como daño del arma.

Proezas de Fuerza

LOS NARRADORES DEBERÍAN sentirse libres de establecer una dificultad para realizar cualquier proeza de fuerza basada en el Atributo Fuerza del personaje e ignorar completamente la tabla adjunta. La reserva habitual para levantar o aplastar cosas es Fuerza + Atletismo; para lanzar cosas pesadas, el Narrador podría usar la peor entre Fuerza o Destreza + Atletismo.

Diversas criaturas sobrenaturales también pueden tener modos de afectar a sus puntuaciones de Fuerza, que es por lo que la escala va más allá de 10. Ten en cuenta también que distintos seres sobrenaturales suelen representarse de forma distinta en juegos distintos. Por ejemplo, los vampiros aumentan su Fuerza mediante el Poder Bravura (Potencia 2) en **Vampiro**, pero usarían una reserva de dados estándar o excepcional en **Cazador**.

Para los Narradores que prefieren los números estrictos esta tabla proporciona la Fuerza mínima necesaria para levantar a pulso diversos pesos o realizar proezas de fuerza sin una prueba. Los personajes pueden usar una prueba del Atributo Fuerza + Atletismo para afectar a pesos mayores que los que permiten sus puntuaciones de Fuerza.

Fuerza	Proeza	Peso levantado (kg)
1	Estrujar una lata de cerveza	20 (árbol de navidad, señal de stop).
2	Romper una silla de madera	45 (inodoro).
3	Echar abajo una puerta de madera	115 (tapa de alcantarilla, ataúd vacío, nevera).
4	Romper una plancha de madera; echar abajo una puerta interior estándar	180 (ataúd lleno, contenedor vacío).
5	Reventar una puerta antiincendios de metal; destrozar una verja metálica o una alambrada	250 (motocicleta).
6	Lanzar una motocicleta; romper unas esposas	360 (farola alta).
7	Volcar un coche pequeño; romper un candado	410 (caballo).
8	Romper una tubería; perforar una pared de ladrillos	455 (poste telefónico, piano de cola).
9	Perforar una pared de cemento; romper cadenas; destrozar la puerta de un coche	545 (tronco de árbol, avión pequeño).
10	Rasgar una tubería de acero; doblar una viga de metal	680 (lancha motora).
11	Volcar un coche; atravesar una plancha de metal de 2,5 cm o 1 pulgada	910 (Predator drone).
12	Romper una farola; lanzar una bola de demolición	1,3 toneladas (helicóptero de la policía, coche de carreras).
13	Volcar un todoterreno; lanzar un coche de carreras	1,8 toneladas (coche policial).
14	Volcar un autobús; arrancar de cuajo una puerta acorazada	2,25 toneladas (contenedor de transporte vacío, todoterreno, camioneta pickup).
15	Volcar un camión; arrojar un todoterreno	2,75 toneladas (Hum-vee).

Levantar es cosa de todo o nada. Si fallas la tirada, no pasa nada. A discreción del Narrador, arrastrar un objeto puede ser más fácil que levantarlo; incrementa la Fuerza efectiva del personaje en 1 en tal caso.

Seguimiento

UN PERSONAJE PUEDE seguir a otro si lo mantiene a la vista, idealmente sin que se le perciba. La reserva usada varía considerablemente con quién sabe qué; mientras el perseguidor no haya sido descubierto, se usa Compostura + Sigilo contra la Astucia + Consciencia del objetivo (representando las precauciones normales).



Si la presa tiene éxito, el perseguidor es descubierto. Si éste es descubierto, pero no lo sabe, usa Astucia + Sigilo o Callejeo contra Resolución + Consciencia para deshacerse de la vigilancia. Si todo el mundo lo sabe, ya no es un seguimiento, ¡es una persecución!

Concede dados adicionales al perseguidor en zonas ajetreadas contra un objetivo desprevenido, pero otórgaselos a la presa en su lugar si ésta lo sabe y está tratando de perderle. Asigna un dado adicional en zonas ajetreadas y dos en áreas atestadas o con muchas salidas potenciales y puntos ciegos (por ejemplo, parques boscosos, estaciones de tren, grandes almacenes).

A menos que la posible ayuda consista en maestros del disfraz (o pueda de alguna forma cambiar de forma para asemejarse al objetivo), sólo el bando del perseguidor se beneficia del trabajo en equipo. Los vampiros que usan Ofuscación pueden no requerir hacer pruebas para seguir a mortales.

Sigilo

UN PERSONAJE ESCURRIÉNDOSE (u ocultándose) enfrenta su Destreza + Sigilo contra la Astucia + Consciencia de un personaje que lo vigila (o busca).

La oscuridad, el ruido de fondo u otras distracciones o estar a favor del viento puede añadir un dado a la tirada de quien se esconde; los dispositivos de seguridad, los escáneres o sitios más altos con vistas privilegiadas pueden añadir dados al vigilante.

Como en el seguimiento, los vampiros que usen Ofuscación pueden no tener que hacer pruebas de sigilo. Otros efectos especiales pueden entrar también en juego, como la impresión general que puede proporcionar la habilidad Sentir lo Antinatural de un Cazador o el Don de un hombre lobo que le permite una alerta aumentada.

Sorpresa

LOGRAR SORPRENDER EN una situación de combate suele requerir alguna clase de tirada, como Destreza + Sigilo contra la mejor Astucia + Consciencia a la que se enfrente (recuerda tomar la mitad para grandes grupos de personajes del Narrador para acelerar el juego). Esto incluye ataques de efectos de ocultación sobrenatural como Ofuscación.

Sorpresa puede extenderse a otras situaciones fuera de combate y narrativas. Por ejemplo, una coterie vampírica podría esperar en el Elíseo para acusar al Ancilla les molesta antes de que éste pueda congraciarse con las luminarias de la Camarilla presentes.

El primer ataque o acción generalmente debería hacerse contra una dificultad estática de 1, lo que permite golpes devastadores, emboscadas ingeniosas, o simplemente tener tus herramientas listas para enfrentarte al contrincante antes de que éste sepa qué le golpeó.

Sociales

ESTOS SISTEMAS ABARCAN tareas que involucran los tres Atributos Sociales: Carisma, Manipulación y Compostura. En general, los personajes del Narrador reaccionan a los personajes en base a sus acciones.

A muchos jugadores no les gusta que los dados dicten su respuesta a un personaje del Narrador y suelen preferir interpretar toda una escena de interacción social en lugar de hacer una tirada de contienda básica. Una regla sencilla es que una tirada es razonable si refleja el efecto de un poder sobrenatural que priva a un personaje de su autonomía, pero en circunstancias «mundanas», el personaje del jugador es libre de reaccionar como quiera.

Modificadores estándar de acciones sociales

Actitud	Modificador de dificultad
Leal / Devoto	-1
Amistoso / Débil	± 0
Indiferente	+1
Sospechoso	+2
Agresivo / Antipático	+3
Hostil / Violento	+5

Los individuos *leales / devotos* pueden arriesgar sus carreras y posiblemente sus vidas por ti. Te proporcionarán cualquier información que crean que te ayudará, ya sea solicitada o no, y pueden realizar servicios como vigilar prisioneros, proporcionar cuidados médicos, derribar puertas o distraer a la policía. Seguirán tu guía y estarán de acuerdo con tus planes haciendo pocas preguntas, incluso si parecen peligrosos.

Los individuos *amistosos / débiles* no estarán predisuestos a dañarte y pueden tratar de impedir que otros lo hagan. Responderán a cualquier pregunta que les hagas si parecen razonables o seguras. Recomendarán proveedores de servicios de confianza, hablarán en tu favor u ofrecerán el consejo útil ocasional. Están dispuestos a dejarse convencer por tus planes y accederán si los beneficios son claros.

Los individuos *indiferentes* no se apartarán de su camino para dañarte sin órdenes o beneficios claros. Pueden responder a algunas preguntas, si la cortesía o los beneficios son atractivos. No se levantarán a ayudarte sin una razón clara. Tus planes les parecen arriesgados y estúpidos, pero es improbable que te impidan activamente intentarlos siempre que se puedan mantener al margen de forma segura.

Los individuos *sospechosos* conjeturan que tus intenciones podrían ser inmorales, ilegales o peligrosas de alguna otra forma, pero no tienen razones para dañarte (aún). Responden con mínima cortesía o profesionalidad. Es improbable que escuchen tus planes, a menos que se les muestren razones o beneficios inmediatos de hacerlo.

Los individuos *agresivos / antipáticos* te dañarán si creen que pueden irse de rositas, te vigilan y alentarán a otros a hacer lo propio. Cerrarán el pico en tu presencia u ofrecerán respuestas engañosas a tus preguntas. Te darán malos consejos, si dan alguno en absoluto. No te ayudarán y se opondrán a tus planes a pesar de

sus méritos, a menos que su apoyo sea lo único que los mantenga con vida.

Los individuos **hostiles / violentos** arriesgarán sus carreras, y posiblemente sus vidas, para dañarte y posiblemente matarte. Impedirán activamente que otros te den respuestas, ayuden o reconforten de ninguna forma. Pueden incluso ayudar a tus enemigos, y no hay duda de que harán todo lo posible para sabotear tus planes, aunque no puedan torpedearlos de inmediato.

Con una victoria crítica, el objetivo se vuelve más favorable en un nivel de actitud durante el resto de la escena: por ejemplo, un portero sospechoso pasa a indiferente. Con un fallo total, el objetivo se vuelve menos favorable en un nivel de actitud durante el resto de la escena: por ejemplo, ese portero sospechoso pasa a antipático.

También puedes modificar la dificultad de una prueba social dependiendo del diferencial de poder entre ambas partes, los incentivos ofrecidos y el tipo o la forma de la solicitud.

Circunstancia	Modificador de dificultad
El objetivo tiene mayor rango, estatus o poder	+1 o más
El objetivo tiene menor rango, estatus o poder	-1 o menos
El personaje ofrece a cambio algo valioso o un favor por adelantado	-2
El personaje ofrece alguna motivación significativa (como un favor para los vampiros)	-1 o -2
Las metas personales o políticas del objetivo concuerdan con la solicitud	-1 o -2
Lo solicitado es fácil, seguro o rentable	-1
Lo solicitado es complejo o arriesgado	+2
Lo solicitado es desconocido, peligroso o costoso	+3 o más
Habilidad o Especialidad bien escogida para el objetivo (por ejemplo, Subterfugio (Seducción) para alguien con ganas de sexo)	-1 o -2
Habilidad o Especialidad mal escogida para el objetivo (por ejemplo, Intimidación para un hombre lobo berserker)	+1 o +2

Alternar

CON UNA PRUEBA simple de Carisma + Perspicacia, influyes a otros para que se relajen y diviertan. Alternar abarca hacer que un posible aliado pase un buen rato, aflojarle la lengua a un informador y hacer compañeros de borrachera instantáneos que te ayudan cuando comienza una pelea.

Alternar puede representar diversas situaciones, desde vampiros que buscan recipientes en un club nocturno

a una noche de Cazadores congraciándose con el informador de una Organización, pasando por alguna extraña bacanal de magos antes de un poderoso ritual.

En ciertas circunstancias, los individuos que no pueden o no quieren beber (como los vampiros) *pueden* perder un dado o dos (o tener que hacer una prueba de juego de manos para fingir hacerlo) dependiendo de lo importante que sea para el objetivo compartir una cerveza o algo equivalente. Éste no es un juicio de valor; simplemente representa las actividades sociales esperadas por algunas culturas y subculturas y las consecuencias de no cumplir con ellas.

Charlatanería

UN CHARLATÁN TRATA de obtener un acuerdo de un objetivo al hacer uso de un torrente de medias verdades y atractivos sinsentidos. Las reservas de charlatanería usan Carisma + Subterfugio contra la Composura + Perspicacia del objetivo.

Credibilidad

MOSTRAR UN CARNÉ falso y saltarse una cola, perpetrar un timo o estafa, presentar credenciales falsas para obtener un trabajo, traficar con artefactos falsificados, hacerse pasar por las autoridades... Las pruebas de credibilidad adquieren muchas formas. El estafador usa Manipulación + Subterfugio; el objetivo tira Astucia + Perspicacia.

Podría no ser ni siquiera necesaria una tirada si el fallo no es importante o una dificultad estática baja puede representar que el objetivo en última instancia no tenga interés, como un guardia de seguridad que se preocupe más por mirar el reloj que controlar el acceso a las salas de ejecutivos.

Los documentos falsos de mayor calidad y otras falsificaciones suman 1 o 2 dados a la reserva del estafador; los *hackeos* inteligentes podrían hacer lo mismo si el timo requiere apoyo en línea.

Los Narradores y jugadores interesados en llevar a cabo un timo prolongado pueden establecer una impresionante dificultad adecuada e interpretar una prueba extendida.

Interpretación artística

CUANDO UN PERSONAJE actúa en vivo ante una audiencia, tira Carisma + Interpretación: cuantos más éxitos, mayor la calidad. Igual que con creación artística, siempre indica el propósito tras la tirada. Con un

fallo total, la interpretación fue un absoluto desastre (y el intérprete puede tener ahora nuevos enemigos que no tenía cuando comenzó la actuación).

Interrogatorio

CUALQUIERA PUEDE HACER preguntas. Con interrogatorio, el personaje hace preguntas y tiene ventaja. Interrogar a alguien de forma pacífica (Manipulación + Perspicacia) implica hacer preguntas estratégicas diseñadas para revelar hechos específicos. Usa una contienda básica entre la reserva del interrogador y la Astucia + Compostura del interrogado.

El interrogatorio violento (Manipulación + Intimidación) involucra torturar la mente y/o el cuerpo de la víctima hasta que revela lo que sabe. La víctima resiste con Compostura + Resolución. Independientemente del resultado de la contienda o del turno de conflicto, la tortura daña al objetivo: sufre 1 punto de daño agravado por cada punto de *su propia* Resolución. La tortura física daña la Salud, la mental daña la Fuerza de Voluntad.

Con un fallo total por parte de un interrogador que use tortura, el objetivo muere o entra en Letargo o se vuelve loco.

Dos o más interrogadores pueden usar trabajo en equipo; esta asociación funciona incluso si un interrogador usa Perspicacia mientras que otro usa Intimidación (la clásica treta «poli bueno / poli malo»).

La extensión y relevancia de la información compartida queda a discreción del Narrador. Especialmente tras la tortura, un objetivo suele distorsionar los detalles o inventar hechos adicionales en base a lo que cree que el interrogador quiere oír.

En las crónicas de *Vampiro*, la tortura suele ser una vía rápida para ganar Máculas, en cualquier crónica es un comportamiento inmoral, igual que en la vida real.

Intimidación

INTIMIDACIÓN TIENE DOS efectos: pasivo y activo. El efecto pasivo no implica una prueba; simplemente concede al personaje gran cantidad de espacio, ya sea en un autobús o un bar. Cuanto más alta sea su puntuación de Intimidación, más espacio le otorgan los demás.

La intimidación activa funciona mediante coacción sutil o claras amenazas. La coacción sutil (Manipulación + Intimidación) usa una amenaza percibida: perder el trabajo, ser arrestado, dolor y agonía unos minutos o días después. Esta acción suele ser una

contienda rápida contra la Compostura + Resolución del objetivo. El perdedor recula.

Las amenazas claras (Fuerza + Intimidación) comienzan ahí y pueden escalar a daños físicos menores (arrancar dedos de un mordisco, esa clase de cosas). Esta acción es una contienda contra la Compostura + Resolución o Fuerza + Intimidación del objetivo (la que sea mayor). El perdedor recula; sin importar quién pierda, el personaje con la menor Fuerza sufre el margen en la contienda de intimidación como daño superficial a la Salud.

Oratoria

DE LOS EMOCIONANTES discursos de un general al hábil lenguaje ambiguo de un político, la capacidad de influir en las masas crea y destruye imperios. Cuando tu personaje habla para una audiencia, desde una pequeña junta a una gran multitud, tira Carisma + Interpretación.

Si el personaje no tiene tiempo para preparar el discurso de antemano, puede tirar Inteligencia + Perspicacia para adecuarlo al público (asumiendo que conozca información relevante sobre éste). El éxito en esta prueba reduce la dificultad subsiguiente de oratoria en 1; un crítico la reduce en 2. Un fallo no tiene efecto, mientras que un fallo total incrementa la dificultad de oratoria en 1, ya que el personaje cuele una metedura de pata en el discurso.

Seducción

LA SITUACIÓN Y estilo particular de una seducción determina la reserva usada: negociar un baile de primera en un cotillón implica Compostura + Etiqueta; ligar con alguien en un bar podría comenzar con Carisma + Perspicacia, mientras que hacerlo en el gimnasio podría depender de Manipulación + Atletismo; un encuentro fortuito en una cafetería sería Astucia + Subterfugio. Sea cual sea la situación, el Mérito Aspecto casi siempre añade dados a la reserva.

La seducción puede encajar en ciertos tipos de conceptos de criaturas sobrenaturales como parte de su temática. Muchos vampiros, por ejemplo, son maestros de la seducción, ya que su mismo sustento suele depender de coaccionar a posibles presas a una aventura física. Muchas criaturas sobrenaturales también tienen la habilidad de aumentar Rasgos sociales con Disciplinas, Dones u otros efectos, como Presencia para vampiros.

Como cualquier otra prueba o contienda del juego, el Narrador puede resumir la seducción con una

prueba simple de Carisma + Subterfugio o convertirla en una épica trama en curso a lo largo de la crónica. La atracción y la seducción proporcionan multitud de posibilidades dramáticas.

Ten en cuenta que la seducción implica cierta cantidad de sexualidad y deseo por intimidad de alguna clase con otros. Algunos jugadores pueden sentirse incómodos con ciertas expresiones de seducción o descripciones de contacto amoroso. Asegúrate de establecer fronteras y mantener estándares de juego respetuoso. Cada uno de los libros básicos de Mundo de Tinieblas tiene apéndices dedicados a esta clase de juego respetuoso y más.

Combate y opciones de conflicto

LOS JUEGOS DE Mundo de Tinieblas suelen enfatizar el flujo narrativo por encima del detalle táctico y los sistemas de conflictos. Las siguientes opciones añaden más toma de decisiones y mayor control en el combate, al igual que muestran distintos tipos de conflicto usando apuntes narrativos.



Opciones de conflicto adicionales

NO TODOS LOS conflictos necesitan ser ataques directos a un oponente. De hecho, la mayoría de enfrentamientos implican un objetivo que no depende sólo de eliminar a todos los enemigos y no hay razón para que los jugadores tengan que verse obligados a enfrentarse directamente con sus oponentes si pueden obtener lo que buscan por otros medios. Ten en cuenta las siguientes variantes de acción cuando comience un conflicto.

AVANCE

Trabajar directamente en pos del objetivo (o los objetivos) del conflicto: podría ser hacerse amigo de un Antiguo en una competición por un asiento en el concejo, podría ser destruir evidencias antes de que los matones de la IAO arresten a la célula, incrementar la influencia sobre un proyecto de planificación urbana, *hackear* un sistema de seguridad antes de ser descubierto, Vástagos alimentándose de estudiantes etc. Dependiendo del conflicto, podría ser necesaria una maniobra previa para avanzar con éxito.

Los avances normalmente se tratan como pruebas extendidas (ver los sistemas de dados en el libro básico correspondiente) en las que el jugador tira para acumular tantos éxitos como sea posible.

Ten en cuenta que el avance no siempre es posible en todos los conflictos. El ejemplo básico es el combate, en el que no hay más meta que dañar a la oposición y/o salir de allí como alma que lleva el diablo.

MANIOBRA

Esta opción tiene que ver con obtener una posición ventajosa, sea para ser capaz de emprender otras acciones o para ponerse en una posición superior, como flanquear al enemigo, asegurarse de quedarse a solas con el propio objeto de deseo, obtener acceso a gente importante, encontrar cobertura frente a disparos enemigos, etc.

- Dependiendo de la situación, una maniobra con éxito debería tener como resultado uno de estos beneficios:
Una bonificación en forma de dados para la siguiente acción. Una bonificación de entre 1 y 3 dados más a la reserva suele bastar, quizá dependiendo de los éxitos críticos o del margen obtenido.
Ejemplo: Una finta en combate cuerpo a cuerpo, estudiar la debilidad del oponente antes de lanzar el

insulto perfecto o encontrar las herramientas adecuadas para una Caza.

- Obtener una posición superior. Sea gracias a una distracción, velocidad o sigilo, el atacante puede golpear a su contrincante sin oposición (ver Sorpresa), aunque conseguir la ventaja podría ser muy difícil o requerir acumular suficientes éxitos en una prueba extendida.

Ejemplo: *Flanquear la cobertura de alguien en un tiroteo, abandonar el combate para volver con un ataque sorpresa o trabajar para congraciarse con alguien como ardid para una traición.*

- En algunos casos es necesaria una maniobra para poder realizar un ataque o avanzar hacia el objetivo. El personaje sólo puede atacar al objetivo deseado o acercarse a su meta tras una maniobra con éxito.

Ejemplo: *Encontrar a la presa de la célula en un conflicto que abarca toda la ciudad, arreglárselas para quedarse a solas con un posible recipiente en un conflicto de seducción e intriga, arreglar tus cuentas para tomar el control de una compañía.*

BLOQUEAR

Oponerse activamente a las acciones de otros personajes. Esto podría ser situar a tu personaje frente al atacante, distraer a alguien que intenta obtener apoyos, ayudar a alguien con fuego de cobertura, etc. Cuando bloqueeas, opón el resultado de tu tirada de bloqueo a la acción que estás bloqueando. Esto podría usarse directamente en una contienda (ver la sección de sistemas de dados del libro básico) o podría establecer la dificultad para la acción de otro, a discreción del Narrador.

A veces es posible bloquear el bloqueo de alguien. Si ése es el objetivo, haz la prueba del último eslabón de la cadena primero y, si tiene éxito, el bloqueo previo no tiene lugar.

ATACAR CON TODO

A veces un combatiente desea volverse loco, dejando de lado la seguridad a cambio de un mayor efecto. En ese caso, concede un +1 al daño al atacante, pero no le permitas defenderse contra ningún ataque. Si usa un arma a distancia, esta táctica también vacía el cargador. Esta opción no puede usarse cuando se ataca por sorpresa. Si el ataque falla, todo el que actúe contra el combatiente obtiene un dado adicional a sus reservas el siguiente turno.

DEFENDER CON TODO

Lo contrario a volverse loco. Un personaje que se concentre sólo en su protección y nada más (salvo

quizás por una acción secundaria) recibe un dado de bonificación a todas las tiradas de defensa en ese turno. Si el personaje dispone de una cobertura sólida y puede esconderse por completo tras ella, esta ventaja podría convertirlo en inmune a los ataques a distancia, suponiendo que no lo flanqueen (ver Maniobra).

HACER PRESA

Un combatiente puede intentar apresar, agarrar, derribar o sujetar a un enemigo de alguna otra manera tirando Fuerza + Pelea. Si obtiene más éxitos que su oponente, no causa daño, pero retiene al objetivo impidiéndole moverse y entrar en combate con otros oponentes, aunque el objetivo sigue pudiendo actuar de forma normal contra quien lo apresa. En el siguiente turno, quien realiza la presa puede comenzar con su enemigo una contienda de Fuerza + Pelea. Si quien apresa vence, puede escoger entre las siguientes opciones:

- Dañar a su enemigo en base a su margen de éxitos, como en un ataque normal.
- Morder al enemigo (si es apropiado para su tipo de criatura sobrenatural) por una cantidad apropiada (por ejemplo, los vampiros infligen 2 niveles de daño agravado por los ataques de mordisco; *Vampiro*, pág. 213).
- Mantenerlo inmóvil.
- Si el combatiente inmovilizado vence, escapa y puede moverse libremente el siguiente turno.

No se aplica penalización a los ataques de mordisco contra un enemigo apresado.

COBERTURA

La defensa contra los ataques a distancia suele hacerse con Destreza + Atletismo, lo que representa la capacidad de seguir moviéndose y convertirse en un blanco difícil usando toda la cobertura disponible.

Cobertura	Modificador en dados
Sin cobertura	-2
Sólo ocultación (arbustos, un árbol pequeño contra balas de calibre de fusil)	-1
Cobertura dura (el bloque motor de un coche, la esquina de un edificio de hormigón)	+/- 0
Atrincheramiento (sacos de arena, búnker militar)	+1
Aspillera (ranura de disparo de un vehículo de combate de infantería)	+2

Un objetivo inmóvil carece de reserva de defensa; su protección es una dificultad estática de 1.

ARMAS A DISTANCIA EN COMBATE CUERPO A CUERPO

Si se ve envuelto en un combate cuerpo a cuerpo, quien esgrima un arma de fuego usa Fuerza + Armas de Fuego contra la reserva de Pelea o Pelea con Armas del oponente. Éste no recibe penalización por carecer de cobertura; por el contrario, el usuario del arma de fuego sufre una penalización de 2 dados por apuntar a alguien que no participe en la refriega, así como otro -2 para las armas más largas que una pistola.

RECARGAR Y LLEVAR LA CUENTA DE LA MUNICIÓN

Los sistemas de combate de *Mundo de Tinieblas* no suelen preocuparse del gasto de munición de las armas pequeñas, pero dado que una prueba de ataque en el juego normalmente representa más de un único disparo, puede ser inteligente pedir recargar tras un único ataque con revólveres y otras armas de fuego de escasa capacidad, tras dos ataques con la mayoría de las pistolas y rifles automáticos y tras tres ataques de armas con cargadores de treinta cartuchos o más.

Para la mayoría de las armas (y suponiendo que un revólver tiene un cargador rápido), recargar es una acción secundaria de dos dados.

DISPAROS DIRIGIDOS

El combate suele asumir que los combatientes están tratando de ser tan efectivos como sea posible. Aunque, para dar algo de detalle, algunos grupos de juego prefieren que el combate les permita golpear puntos concretos.

Un combatiente puede desear dirigir sus ataques a una parte específica de su objetivo para producir un resultado que no sea simplemente el mayor daño físico posible: reventar las ruedas de un coche, arrancar un cáliz de la mano del Antiguo o pegarle un balazo en una pierna a un informante que huye. Los disparos dirigidos también se usan para intentar decapitaciones o atravesar el corazón de un vampiro con una estaca (ver el libro básico pertinente).

Para hacerlo, el atacante declara su acción y su objetivo antes de tirar los dados del ataque.

Tras la prueba de ataque, se restan éxitos; acertar a una localización específica no sólo es más difícil, sino que

también hace menos probable obtener un simple impacto en el centro de masa. Normalmente, ese modificador es de -2 éxitos, aunque el Narrador puede alterar la cifra hacia arriba o hacia abajo dependiendo de la naturaleza del objetivo. Acertarle a los neumáticos de un coche podría suponer sólo una penalización de -1, mientras que perforar el conducto del combustible de un avión durante el despegue se hace a -4.

El efecto exacto de un disparo dirigido es decisión del Narrador, pero no debería ser simplemente más daño, dado que se supone que ése es el propósito de los ataques normales. En su lugar, es más probable que con los disparos dirigidos se pretenda menos daño en pos de incapacitación no letal a cambio de una menor efectividad: incapacidad para correr y huir, ruedas reventadas, depósitos de combustible perforados, etc.

HERIDAS INCAPACITANTES

La tabla adjunta presenta efectos adicionales para el daño extremo a la Salud. Tras recibir daño estando Impedido, tira un dado de 10 en la tabla y súmalo el número de puntos de daño agravado que haya en el registro en ese momento. El resultado puede producir más penalizaciones a las reservas de dados (e incluso la muerte instantánea) que se cuentan de forma independiente del daño resumido del registro de Salud.

Daño agravado + tirada

Herida incapacitante

1-6	Aturdido: Gasta 1 punto de Fuerza de Voluntad o pierde un turno.
7-8	Trauma severo en la cabeza: Haz las tiradas Físicas con un -1; Mentales, con un -2.
9-10	Hueso o articulación rotos: Haz las tiradas con un -3 al usar el miembro afectado, o Cegado: Haz las tiradas relacionadas con la visión (incluyendo el combate) con un -3. El Narrador decide qué tiene más sentido en este combate.
11	Lesiones generalizadas: Haz las tiradas con un -2 y suma +1 a todo el daño adicional sufrido.
12	Lisiado: Los mismos efectos que una rotura, pero el miembro se pierde o queda destruido y no puede usarse.
13+	Muerte o una incapacitación adecuada (Letargo para un vampiro).

Acciones secundarias

ALGUNAS ACCIONES PODRÍAN no traducirse en una interacción completa, pero aun así no ser tan nimias como para justificar que hacerlas sea gratuito. Éstas no deberían ser acciones que requieran una tirada y a las que sea posible oponerse de alguna otra manera. Las acciones secundarias sustraen dados de la acción principal del personaje; el Narrador puede poner un límite al número de ellas que es posible realizar durante una interacción. Dependiendo de la escala del conflicto, ejemplos de acciones secundarias podrían ser preparar un arma, manejar un aparato, moverse más de unos pasos, hacer un recado o escribir una contraseña.

Un personaje que sólo quiera llevar a cabo acciones secundarias en un turno puede hacerlo; el Narrador establece cuántas es posible realizar en el mismo turno.

Movimiento en los conflictos

EN MUNDO DE TINIEBLAS, el movimiento suele resumirse, pero aun así puede ser parte significativa del conflicto dramático. Quizá un hombre lobo frenético intente alcanzar a un tirador, un vampiro acechante quiera rodear a una víctima inconsciente o el conflicto sea muy extendido y tenga lugar por toda la ciudad.

Por lo general, trata el movimiento que sobrepase lo inmediato como una acción secundaria, pero si algo se opone significativamente al mismo, también puede ser tratado como una maniobra.

Si es necesario, normalmente el Narrador puede proporcionar un sencillo mapa del conflicto. ¡En algunos casos, el Mapa de Relaciones del grupo podría convertirse en un excelente mapa de conflicto!

Conflictos de una tirada

Un conflicto no necesita resolverse obligatoriamente como una serie detallada de interacciones como en las reglas básicas. También puede hacerse de forma más general, en especial si no alberga tanto potencial para el drama o involucra a pocos jugadores (¡o si involucra a demasiados actores como para que cobre verdadero significado!). Los conflictos de una tirada pueden resolver cualquier clase de conflicto, desde una pelea implacable a una noche intercambiando comentarios ingeniosos y cumplidos en el Succubus Club.

Simplemente, establece una dificultad para la oposición dependiendo de su poder. Entonces, todos los jugadores

que participan en el conflicto hacen una tirada con su reserva para el conflicto, sin repeticiones por Fuerza de Voluntad ni de Rasgos concretos del tipo de criatura sobrenatural (la oposición no tira). Cuantos más personajes jugadores salgan victoriosos, mejor el resultado. Si la mayoría de los personajes jugadores obtiene una victoria, la oposición podría, por ejemplo, quebrarse, caer herida, marcharse echando chispas de rabia, rendirse o cualquier otra cosa que tenga sentido dramáticamente.

DIFICULTADES DE EJEMPLO

- La oposición es notablemente más débil o el objetivo es fácil de alcanzar: dificultad 2.
- Ambos bandos están igualados o el objetivo supone un desafío: dificultad 4.
- La oposición es mucho más fuerte o el objetivo es extremadamente difícil de alcanzar: dificultad 6.

Ajusta la dificultad en 1 para el bando que tenga la ventaja en poder sobrenatural (Disciplinas, Dones...).

Ajusta la dificultad en 1 para el bando que tenga la ventaja respecto a posición, preparación o sorpresa.

Luego, cada personaje jugador sufre un daño (a la Salud o la Fuerza de Voluntad, según sea apropiado) igual a la diferencia entre sus éxitos y *dos veces* la dificultad. No es posible mitigar este daño con armadura o medios sobrenaturales. La naturaleza del daño depende de la oposición y las armas que usa: los agentes bien armados de la Coalición suelen causar daño agravado, por ejemplo. En este caso, no divides por dos el daño superficial.

Opcional: Donde los sistemas de moralidad lo permitan, en vez de aplicar niveles de daño, permite a un jugador mitigar el daño con pérdida o acumulación de Rasgos (como Máculas para los vampiros). Esto representa haber logrado sus objetivos mediante actos de mayor brutalidad.

