

Conflictos

Las situaciones que involucran enfrentamientos básicos que resultan en daño, ya sea físico o mental, se llaman conflictos. Las reglas básicas de conflicto valoran la simplicidad y la rapidez del juego, y se aplican a cualquier interacción hostil, desde abrirse paso a través de un páramo embrujado hasta una acalorada discusión con la gran dama de un club nocturno. Los Narradores y los jugadores pueden dotar a estos conflictos básicos de tantos detalles narrativos como deseen, vistiendo los resultados de los dados con un contexto y detalles ricos.

Para sistemas de conflicto más avanzados, consulta la página 120.

- ◆ El Turno de Conflicto
- ◆ Reservas de Conflicto
- ◆ Armas a Distancia
- ◆ Esquivar
- ◆ Múltiples Oponentes
- ◆ Opciones de Combate y Conflicto

El Turno de Conflicto

Los conflictos ocurren en una ráfaga de golpes, ya sean retóricos o físicos. Cuando cada participante en el conflicto ha actuado una vez (o ha declinado actuar), eso define un turno. Los turnos duran tanto tiempo como la narrativa indique. Un solo y poderoso golpe de una daga maldita podría ocurrir en menos de un segundo y poner fin a una pelea, mientras que un debate punto-contra-punto sobre los detalles más finos de credos y drives con un compañero Inquisitivo podría llevar una hora o más. Por lo tanto, un solo lanzamiento de dados no necesariamente representa un solo movimiento de un bate de béisbol, a menos que el Narrador lo diga.

Al comienzo de cada turno del conflicto, cada jugador declara su intención: lo que quieren lograr. Esto puede ser desde intentar derribar al conductor de una motocicleta en fuga hasta confundir al conserje de un hotel para que el resto del grupo pueda escapar con las víctimas del vampiro, o simplemente buscar refugio.

Ejemplo: Fabian, Tracy y Leah han sido emboscados en las entrañas de un centro de investigación médica, y ahora están luchando por sus vidas. Siguiendo de izquierda a derecha en la mesa, el Narrador les pide que describan sus acciones previstas. Fabian quiere lanzarse a cubierto, Tracy planea activar un “Edge” y Leah busca desgarrar al murciélago enloquecido que la está atacando.

Una vez que todos los jugadores han decidido su curso de acción, el Narrador toma las mismas decisiones para los antagonistas (y cualquier aliado controlado por el Narrador) y luego le dice al grupo qué grupos de dados construir. Los jugadores luego hacen sus tiradas para intentarlo.

Ejemplo: Nadie ataca a Fabian, Tracy es embestida por su objetivo y el murciélago

continúa atacando a Leah.

Reservas de Conflicto

El conjunto de dados que cada participante utiliza en un turno de conflicto se llama su “Reserva de conflicto”. En una pelea, la Reserva de conflicto podría ser Fuerza + Pelea o Entereza + Armas de fuego; en un debate, podría ser Carisma + Persuasión o Manipulación + Etiqueta. Los personajes pueden cambiar de Reserva durante un conflicto, por ejemplo, si recogen una llave inglesa o cambian de táctica en un debate de adulación a intimidación.

Ejemplo: Jennifer dispara a su enemigo usando Entereza + Armas de fuego contra la Destreza + Atletismo de su enemigo, mientras que Malik se enfrenta en un concurso de Fuerza + Pelea contra Destreza + Armas blancas con un bravucón que empuña un machete.

Tanto el atacante como el defensor tiran sus Reservas simultáneamente en un conflicto básico. Al igual que en otros concursos básicos, el bando que obtiene más éxitos gana su turno en ese conflicto. El ganador resta los éxitos del perdedor de su total y aplica el resto como daño a uno de los rastreadores del perdedor: Voluntad o Salud (ver Daño, p. 121).

Si el conflicto es unilateral, como cuando el defensor intenta evitar que le disparen, solo el atacante puede infligir daño. Si ambos participantes pueden causar daño a su oponente, el conflicto es bilateral, y ambos lados cuentan como atacantes. En este caso, las acciones de ambas partes se fusionan en un solo lanzamiento de conflicto. Un empate resulta en que ambas partes infligen daño a la otra con un margen de victoria de uno.

Armas a Distancia

El combate a distancia se resuelve como un concurso, generalmente contra la Destreza + Atletismo del defensor. En casos en los que dos combatientes se atacan mutuamente a distancia, puedes resolverlo como un conflicto de Armas de fuego de dos lados, como se mencionó anteriormente.

Los ataques a distancia estándar asumen que el sujeto tiene acceso a una cobertura limitada, como un automóvil o la esquina de un edificio. Un personaje sin cobertura disponible resta 2 de su reserva de defensa, mientras que una cobertura superior (bolsas de arena, fortificaciones de concreto y obstáculos similares a prueba de balas) otorga un bono de 1-2.

Esquivar

Cuando está involucrado en un conflicto de Pelea o Combate cuerpo a cuerpo, el defensor siempre puede optar por usar su Destreza + Atletismo en lugar de una habilidad de combate para defenderse. Si lo hace, no inflige daño al oponente, sin importar el margen, si gana. A veces es mejor no agitar más al hombre lobo.

Múltiples Oponentes

En un conflicto en el que trabajar en equipo tiene sentido, un personaje que enfrenta a múltiples oponentes pierde un dado de su reserva cuando se defiende contra cada oponente sucesivo que lo ataca. Esto se aplica solo a situaciones en las que el personaje evita estrictamente ataques adicionales.

Para atacar y causar daño a varios enemigos, un personaje debe dividir su reserva de dados, distribuyéndola entre aquellos a los que desea enfrentarse. No se aplica la penalización de la reserva de dados a las reservas divididas, pero cualquier oponente no atacado se defiende normalmente: reserva completa menos un dado por cada oponente anterior.

Ejemplo: El personaje de Tony está luchando contra tres rudos en una plataforma petrolera. Con Destreza 3 y Pelea 4, la reserva de conflicto de su personaje para esquivar es de 7 contra el ataque del primer guardia, seis dados contra el segundo guardia y solo cinco dados contra el tercero. Solo podrá infligir daño al primer oponente. Si quiere atacar a dos de los trabajadores de la plataforma durante el turno, debe dividir sus siete dados en dos reservas: cuatro dados y tres dados, por ejemplo. Luego se defendería contra el tercer rudo con cinco dados, su reserva completa menos uno por cada oponente anterior.



Opciones de Combate y Conflicto

Los juegos del Mundo de Tinieblas generalmente enfatizan la narrativa sobre los detalles tácticos, pero algunas troupes prefieren sistemas de combate y conflicto más detallados. Las siguientes opciones añaden más toma de decisiones y control fino en el combate, así como modelan diferentes tipos de conflictos mediante indicaciones narrativas.

Opciones Adicionales de Conflicto

Las acciones de conflicto no necesariamente deben ser ataques directos contra la oposición. La mayoría de los enfrentamientos involucran objetivos más allá de eliminar a todos los enemigos, y no hay razón para que los jugadores deban enfrentarse a sus oponentes de frente cuando pueden lograr sus objetivos de otras maneras. Considera las siguientes variantes de acción cuando te encuentres en un conflicto.

- ◆ Avance
- ◆ Maniobra
- ◆ Bloqueo
- ◆ Ataque Total
- ◆ Defensa Total

- ◆ Lucha cuerpo a cuerpo (Agarre)
- ◆ Cobertura
- ◆ Armas de Fuego a Corta Distancia
- ◆ Recarga y Seguimiento de Munición
- ◆ Disparos Dirigidos
- ◆ Lesiones Incapacitantes

Acciones Menores

Algunas acciones pueden no justificar una interacción completa, pero aún así son lo suficientemente importantes como para no realizarse de forma gratuita. Estas no deberían ser acciones que requieran una tirada de dados o que puedan ser opuestas de alguna manera. Las acciones menores restan dados de la acción principal de tu personaje, y el Narrador podría establecer un límite en la cantidad de acciones menores posibles en un intercambio. Preparar un arma, manejar equipo, moverse más que unos pocos pasos, hacer un recado o escribir una contraseña podrían ser ejemplos de acciones menores, según la escala del conflicto.

Un personaje que desee realizar solo acciones menores en un turno puede hacerlo, con el Narrador estableciendo un límite en la cantidad de acciones posibles en ese turno.

Conflictos en Movimiento

El movimiento en las historias del Mundo de Tinieblas a menudo se abstrae, pero aún puede ser una parte significativa del conflicto dramático. Tal vez un hombre lobo frenético esté tratando de acercarse a un atacante a distancia, un vampiro acechante intente flanquear a una víctima desprevenida o el conflicto se desarrolle de manera muy móvil, abarcando toda la ciudad.

En general, se maneja el movimiento más allá de lo inmediato como Acciones Menores, pero si el movimiento es significativamente opuesto, también puede tratarse como una Maniobra.

Si es necesario, el Narrador generalmente puede proporcionar un mapa simple del conflicto. ¡En algunos conflictos, el Mapa de Relaciones del grupo incluso podría convertirse en un excelente mapa de conflicto!

Conflictos de un Solo Lanzamiento

Un conflicto no necesariamente debe resolverse como una serie de intercambios “ampliados” como en las reglas básicas. También puede resolverse de manera más “amplia”, especialmente si tiene menos potencial dramático o involucra a menos jugadores. (¡O si implica demasiados actores para convertirse en un conflicto significativo!) Los conflictos de un solo lanzamiento pueden resolver cualquier tipo de conflicto, desde una pelea implacable hasta una noche de superar las historias de peligro y acción de otro grupo.

Simplemente establece una dificultad para la oposición según su poder. Cada jugador que participe en el conflicto realiza un solo lanzamiento de un conjunto de dados de conflicto, sin

repeticiones de Fuerza de Voluntad ni Rasgos específicos de su criatura sobrenatural, a la dificultad establecida. La oposición no tira dados. Cuantos más personajes de los jugadores ganen, mejores serán los resultados. Si la mayoría de los personajes de los jugadores ganan, la oposición podría, por ejemplo, romperse, caer herida, marcharse enfurecida, rendirse o cualquier otra cosa que tenga sentido dramático.

Dificultades de Muestra

1. La oposición es significativamente más débil o el objetivo es fácil de lograr: Dificultad 2.
2. Ambas partes están igualadas o el objetivo representa un desafío significativo: Dificultad 4.
3. La oposición es mucho más fuerte o el objetivo es extremadamente difícil de alcanzar: Dificultad 6.
4. Ajusta la Dificultad en 1 a favor del bando con ventaja en poder sobrenatural.
5. Ajusta la Dificultad en 1 al bando que tiene ventaja en posición, preparación o sorpresa.
6. Luego, cada personaje sufre daño (ya sea en Salud o Voluntad según corresponda) igual a la diferencia entre sus éxitos y el doble de la Dificultad. Este daño no puede ser mitigado por armadura o medios sobrenaturales. La naturaleza del daño depende de la oposición y las armas que estén utilizando; por ejemplo, los agentes bien armados de la Coalición a menudo causan daño Agravado. No reduzcas a la mitad el daño Superficial en este caso.