

CAZADOR

LA VENGANZA

Kit de Herramientas
del Narrador



CAZADOR

LA VENGANZA

Kit de Herramientas del Narrador

Autores: Jose Garcia, TK Johnson, Andrew Peregrine y Rob Wieland.

Desarrolladora: Elisa Teague y Cat Evans.

Productor asociado de juegos de rol: Kevin Schluter.

Directora creativa: Sarah Robinson.

Portada: Mark Kelly.

Edición: Freja Gyldenström.

Ilustradores: Tomas Arfert, Peter Bergting, Krzysztof RabidBlackDog Bieniawski, Mollie Penman y Paulina Westerlind.

Gerente de adquisición de arte: Trivia Fox.

Diseñadora gráfica: Sarah Robinson.

Editor: Shawn Banerjee.

Consultora cultural: Stephanie Cohen.

Equipo de Mundo de Tinieblas

Vicepresidente: Sean Greaney.

Director creativo: Justin Achilli.

Editor: Karim Muammar.

Director artístico: Tomas Arfert.

Gerente de marketing: Jason Carl.

Gerente de socios: Dhaunae De Vir.

Desarrollador de la comunidad: Marty «Outstar» Zych.

Gerente de licencias: Nikola Filipov.

Gerente de campañas: Viktor Bovallius.

Renegade Game Studios

Presidente y editor: Scott Gaeta.

Vicepresidenta de ventas y marketing: Sara Erickson.

Interventora: Robyn Gaeta.

Directora de operaciones: Leisha Cummins.

Gerente de proyectos asociada: Katie Gjesdahl.

Gerente de ventas: Kaitlin Ellis.

Comercio electrónico: Nick Medinger.

Gestor de ventas y programas de marketing: Matt Holland.

Community manager: Jordan Gaeta.

Productor sénior de juegos de tablero y cartas:

Dan Bojanowski.

Productor asociado de juegos de tablero y cartas: Jimmy Le.

Productor sénior de juegos de rol: Kevin Schluter.

Desarrollador jefe, Mundo de Tinieblas: Juhana Pettersson.

Desarrollador de productos, juegos de rol: Jason Keeley.

Diseñador de juegos sénior: Matt Hyra.

Diseñadores de juegos: Dan Blanchett y Christopher Chung.

Directora de diseño visual: Anita Osburn.

Directora creativa, juegos: Jeanne Torres.

Directora creativa, juegos de rol: Sarah Robinson.

Producción creativa: Todd Crapper, Noelle Lopez y Gordon Tucker.

Producción de vídeo: Katie Schmitt.

Gerente de atención al cliente: Jenni Janikowski.

Atención al cliente: Bethany Bauthues.

Finanzas: Madeline Minervini.

Edición en español

Dirección: Manuel J. Sueiro.

Responsable de línea: Héctor Gómez Herrero.

Producción: Sergio M. Vergara.

Traducción: Héctor Gómez Herrero.

Corrección: Alejandra «Argéntea» González.

Maquetación: Marcos Manuel «EnOch» Peral Villaverde.

Coordinador editorial: Luis Fernández.

Distribución: Pilar M. Espinosa.

Comunicación: José Valverde y Elena Alonso.

Edición: Héctor Gómez Herrero, José Lomo, Luis Fernández, Juan Sixto y Rocío Peirano.

Apoyo editorial: Pedro J. Ramos y Antonio D. Ortiz.

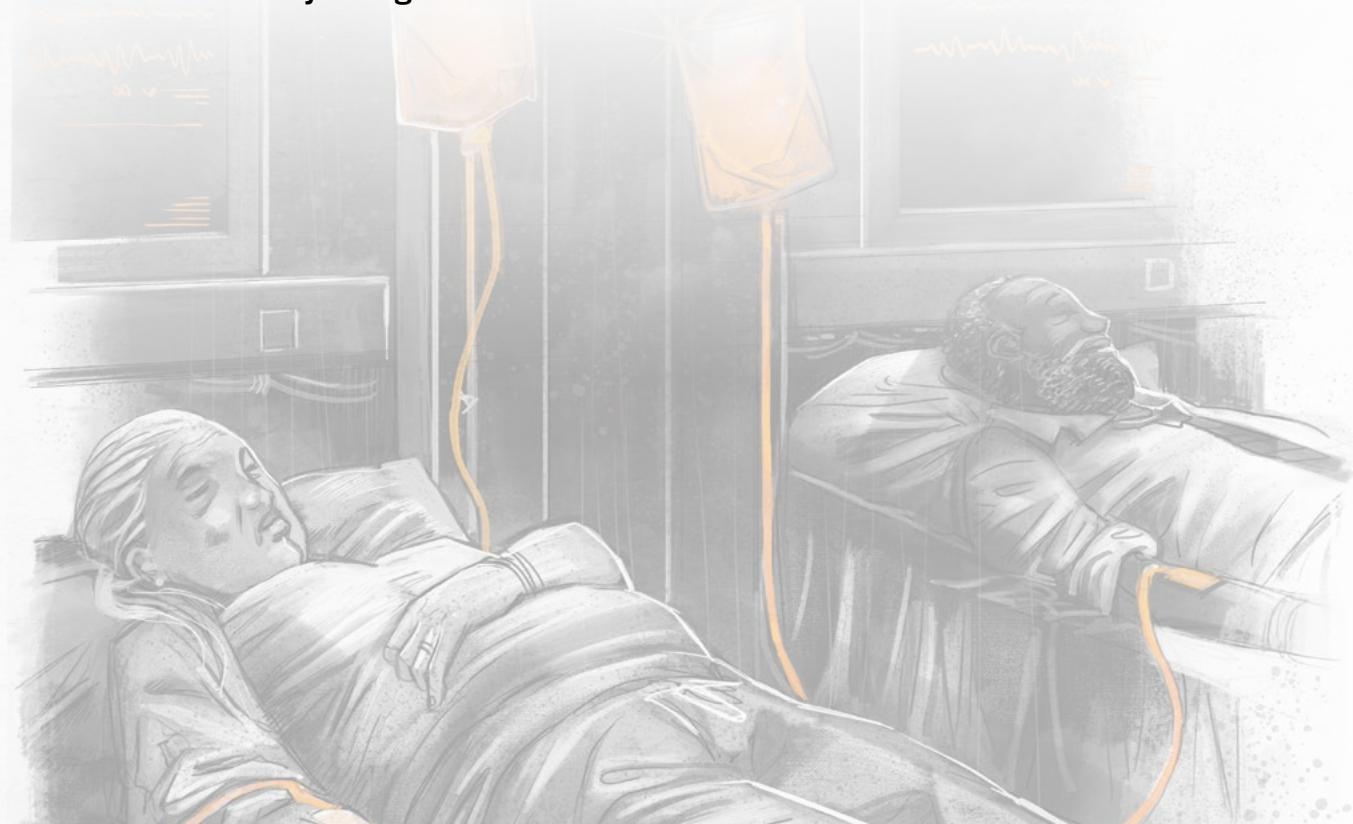


ISBN: 978-84-19594-42-6

Depósito legal: M-23680-2023

TABLA DE CONTENIDOS

Introducción	5
Capítulo 1: Sistema Narrativo	
Mecánicas y permutaciones adicionales	6
Mentales	6
Físicas	9
Sociales	13
Combate y opciones de conflicto	16
Capítulo 2: 50 Testigos	20
Capítulo 3: Susurros en el Viento	26
La Caza	26
La presa	27
Complicaciones	28
Señales de alarma	28
Parte uno: Un sueño siempre sangrante	30
Parte dos: Una trinidad que nunca será	32
Mapa de Chatterley Hall	37
Parte tres: Derrama tu luz rota	39
Cabos sueltos	41
Aliados y antagonistas	42





12:14 AM Objetivo eliminado, como se solicitó.

Objetivo eliminado.

12:23 AM ¡Reunión en el punto de entrega en 1 hora!

12:24 AM ¿Quieres que entregue el cuerpo para revisarlo?

INTRODUCCIÓN

Ningún Cazador con una pizca de sentido común va a trabajar sin las herramientas correctas para el trabajo. Tener la información y activos correctos a mano permite hacer el trabajo sin problemas... y puede mantener viva a alguna gente. La relación entre Narrador y jugadores es la antítesis de la que hay entre Cazador y presa, pero tener las herramientas correctas aún ayuda.

La Pantalla del Narrador de **Cazador: La Venganza** tiene toda la información esencial que el Narrador necesita para una referencia rápida durante las partidas. El material adicional en este kit de herramientas da cuerpo a un segundo nivel de información.

Aquí encontrarás reglas expandidas para usos comunes (y menos comunes) de las habilidades. Se presentan subsistemas para todo, desde creación artística a persecuciones de coches. Son añadidos opcionales y una forma de hacer de los desafíos dentro del juego más distintivos y profundos; recompensan a los personajes que se especializan en ciertas áreas. Podrían incluso darte gran cantidad de nuevas ideas para escenas y tramas que introducir en tus crónicas de **Cazador**.

Estas reglas se aplican a cualquier juego de **Mundo de Tinieblas** al que juegues. Añadirán posibilidades adicionales a los personajes de **Vampiro: La Mascarada** con la misma facilidad que a la gente y monstruos de una partida de **Cazador: La Venganza**.

Este libro también incluye cincuenta testigos. Estos personajes secundarios con nombre, ocupación, notas y un breve resumen de «lo que vieron» pueden usarse en cualquier escena según sea necesario. Ya escojas un nombre de la lista o hagas girar toda una historia en torno a uno de los eventos de la que esta gente fue testigo, quitarán mucha de la carga de improvisar personajes menores de la nada.

El último capítulo del *Kit de Herramientas* es una historia autoconclusiva de **Cazador: La Venganza**: «Susurros en el Viento», adecuada como aventura de una sesión, partida introductoria o interludio en una crónica mayor; enfrenta a los Cazadores a una estrella del rock largo tiempo muerta y a sus devotos fans y ofrece la oportunidad de probar algunos de los nuevos sistemas presentados en este kit. Esta presa podría estar más asustada de los Cazadores que ellos de ella, pero eso sólo la hace más desesperada y peligrosa ■

Capítulo 1: SISTEMA NARRATIVO

Mecánicas y permutaciones adicionales

Uno de los puntos fuertes 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, algunas actividades comunes ocurren repetidamente con frecuencia durante el juego, así que proporcionamos algunas directrices para ellas aquí. 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 infinge un tipo de daño por fuego específico o el encanto de un vampiro podría funcionar mediante canales inusuales.

Como Narrador, puedes cambiar las reservas de dados para crear antagonistas inusuales que pongan a prueba las capacidades de las coteries, células, manadas y otras agrupaciones de tus protagonistas. Estas reservas de dados estándar ayudan cuando necesitas una decisión rápida para mantener el juego en movimiento, y muestran unas cuantas formas menos obvias de usar ciertos Atributos.

Mentales

Estos sistemas lidian con tareas que involucran los tres Atributos Mentales: Inteligencia, Astucia y Resolución. Estas pruebas determinan lo que un personaje sabe, percibe o deduce. También abarcan actos de creación impulsados por lógica y perspicacia: escribir código o crear arte, por ejemplo; además de otros usos, como se describe aquí.

Creación artística

Algunos personajes cultivan una chispa artística como forma de procesar los horrores a los que se enfrentan o aportar algo de pasión y emoción a un mundo frío y oscuro. Otros usan sus talentos como fuente de ingresos o como parte de su vida en las sombras: un Cazador podría marcar su barrio con grafitis para rastrear a una presa o comunicarse con otros Cazadores, o ganarse el pan componiendo sintonías sin alma para agencias de publicidad y así subvencionar su Caza.

Los jugadores no suelen necesitar hacer tiradas para hacer un dibujo, componer una canción o crear otra pieza de arte.

Sin embargo, si están buscando un efecto concreto (impresionar a alguien o hacer dinero con ese trabajo) vale la pena tirar para ver si el resultado alcanza las expectativas de la idea del artista.

El Atributo de la reserva varía: Inteligencia vale para una obra de arte creada con planificación y reflexión. Para un concurso de *freestyle* donde un rapero improvisa las líneas en el momento y responde a lo dicho por su oponente, se podría usar Astucia para pensar en la respuesta perfecta o Manipulación para provocar a alguien. Una delicada talla en marfil podría requerir Destreza o Resolución. El arte con un producto físico final, como la escultura, la pintura o las labores textiles usa Artesanía como Habilidad; las artes interpretativas, Interpretación; la arquitectura y la literatura, Academicismo.

Cuando el arte transmite un mensaje secreto (por ejemplo: amor prohibido, *samizdat* político, códigos ocultistas) usa la Habilidad apropiada para el contenido del mensaje (por ejemplo: Perspicacia, Política, Ocultismo), pero requiere una puntuación mayor en la Habilidad artística.

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 permitir que una presa sepa que la célula está tras ella); un crítico limpio podría valer un beneficio adicional, como atraer la atención de un contacto útil.

Documentación

La reserva para un intento de documentación depende del tema que a investigar: bioquímica es Ciencias; historia antigua, Academicismo; y revisar la información bancaria de una presa, Finanzas. Documentación suele requerir Inteligencia, pero revisar especialmente a conciencia inmensas cantidades de datos podría requerir Resolución.

Hacer que otro haga la documentación (dirigir a un doctorando, por ejemplo) recurre a Manipulación + la Habilidad relevante, y luego a la reserva basada en Inteligencia del propio documentador para encontrar la información en sí.

La dificultad para casi cualquier prueba de documentación mundana va de 1 a 4. 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 información insospechada.

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 cómo se use. Detonarla suele ser una prueba de Inteligencia + Latrocínio, pero una demolición controlada a una distancia segura podría usar Ciencias (Ingeniería) y emplear un complejo detonador, Tecnología. 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 el material de forma prematura o tener otros resultados peligrosos.

Ocultación

Un Cazador astuto hace que sus operaciones sean discretas. Esto significa ocultar su refugio, camuflar su alijo de armas u ocultar un arma de reserva donde sea fácil de alcanzar.

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 + Callejero, aunque un personaje podría ponerte creativo y usar Artesanía (Diseño de Interiores) para ocultar un objeto a plena vista.

Construir compartimentos falsos o cámaras secretas usa Inteligencia + Artesanía (Carpintería) o Inteligencia + Academicismo (Arquitectura). Limpiar la escena de un asesinato usa una prueba de Resolución + Latrocínio; la concentración es esencial si de verdad quieres limpiar la escena de un crimen (limpiarla a nivel forense).

La dificultad va de 1 (ocultar algo pequeño o poco reseñable) a 5 o más (camuflar un edificio u ocultar algo en un contexto totalmente inapropiado). El margen de la prueba de ocultación se convierte en la dificultad para percibir algo ocultado.

Percepción

Los sentidos del personaje pueden estar agudamente adaptados a su entorno, afinados por un largo entrenamiento o ser sobrenaturalmente finos.

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; «Reconoces el ruido del percutor de una pistola» usa Inteligencia; «A pesar del ruido de la alarma, oyes pasos suaves tras de ti» usa Resolución.

Considera si la acción depende de instinto o agudeza sensorial (Astucia), de memoria o reconocimiento (Inteligencia) o de concentración (Resolución). Percibir una corriente de aire de una puerta cerrada usa Astucia; darse cuenta de alguien oculto tendiendo una emboscada usa Inteligencia; percibirse de una minúscula imperfección en un enorme y detallado cuadro usa Resolución.

Las pruebas para percibir un objetivo vivo usan el Sigilo del objetivo como dificultad base. Cuando éste trata de ocultarse activamente, ver Sigilo (más adelante).

Algunas pruebas de Percepción usan otras Habilidades, en las que se aplica una disciplina concreta. Revisar la escena de un crimen en busca de pistas o evidencias usa Inteligencia + Investigación, identificar los síntomas de una enfermedad 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 o preparativos obvios: claro que la célula ha traído estacas para cazar vampiros, y que el escritor tiene su libreta. Todo el mundo tiene la clase de cosas normales que la gente lleva en los bolsillos o en el bolso. Esta prueba abarca cosas un poco extravagantes o inusuales: cuerda, una pala u otras herramientas grandes, teléfonos prepago adicionales. Cuanta menos razón tuviera el personaje para preparar un objeto, mayor será la dificultad que debería establecer el Narrador.

El Atributo para una prueba de preparación es Inteligencia; la Habilidad debería 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 ramito de salvia.

Pide tiradas sólo si el fallo es interesante. ¿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 datos es Astucia + Supervivencia; la dificultad base es igual a la Supervivencia del objetivo o su margen en una prueba de Destreza + Supervivencia si está tratando de evitar que lo sigan. 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, tamaño, cantidad de gente (o animales) que ha pasado, etc.

Usar computadoras

Los personajes inteligentes pueden usar computadoras (o *tablets*, o *smartphones*) para cualquier cosa que vaya de encontrar información a sabotear sistemas de seguridad, pasando por compartir imágenes condenatorias de sus rivales en redes sociales.

Se asume que los personajes están familiarizados con el uso básico de computadoras: nadie necesita tirar para mirar Instagram o imprimir un archivo. Igualmente, los personajes pueden usar muchas de sus Habilidades *a través de* una computadora. Una búsqueda de Google podría ser parte de una prueba de Investigación, o hacer minería de datos parte de una prueba de Academicismo o Ciencias. Cuando se decide qué Habilidad usar, piensa qué está tratando de conseguir el personaje, no el método que usa.

Usa una prueba de Tecnología cuando un personaje está escribiendo código, *hackeando* un sistema o haciendo que algo de *software* (o *hardware*) haga algo que no se supone que deba hacer.

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 (1 o 2 para una red pequeña y con seguridad pobre, 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.

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 Latrocínio 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 + Latrocínio, mientras que reventar una caja fuerte o puentear el circuito de una alarma usan Inteligencia + Latrocínio. Percatarse de una cámara oculta podría requerir Astucia + Latrocínio; romper limpiamente un cerrojo podría usar Fuerza + Latrocínio (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 Latrocínio; por ejemplo, Latrocínio 1 te permite abrir un candado, pero no un teclado de seguridad ni reventar una caja fuerte.

Establecer un sistema de seguridad usa Inteligencia + Latrocínio. 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 requisito 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 o aproximadamente 2 niveles por piso de un edificio. 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. Las situaciones complicadas requieren una prueba: 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. 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 (hasta un mínimo de 1).



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 arrojadizos 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, otros líquidos), los jugadores han de tirar Resistencia + Resolución

a dificultad 2 para que sus personajes *no* empiecen a ahogarse. 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.

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 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.

Persecución

Antes o después, casi toda crónica tendrá alguna clase de persecución. 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 lugar), 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.

Proezas 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 (<i>Predator drone</i>).
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 <i>pickup</i>).
15	Volcar un camión; arrojar un todoterreno	2,75 toneladas (Humvee).

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 Narradores que quieren 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

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.

Las 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 datos estándar o excepcional en **Cazador**.

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. 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.

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 Callejero 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 escurre; 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, un Cazador podría interrumpir a una presa tras escoger a una víctima, pero antes de que se alimente.

Si un personaje o célula sorprende a un objetivo, 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** conjecturan 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 puedes 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.

Dependiendo de la cultura y la gente implicadas, los individuos que no pueden o no quieren beber 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.

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.

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 Compostura + Perspicacia del objetivo.

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 física, el objetivo muere o entra en Letargo (para vampiros). Un fallo total en tortura mental vuelve al objetivo incoherente durante el futuro próximo y lo deja con problemas mentales a largo plazo.

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.

La tortura es un comportamiento inmoral, igual que en la vida real, y deja una marca en quien la perpetra, así como en la víctima: los Narradores deberían sentirse libres de aumentar la Desesperanza si un Cazador recurre a estas tácticas.

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 cuela 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.

Algunas presas están dotadas de forma natural para la seducción. 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. Las criaturas sobrenaturales suelen tener la habilidad de aumentar Rasgos sociales con sus poderes, así que deberían tener reservas de dados excepcionales.

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

Los conflictos no necesitan ser ataques directos a un oponente. La mayoría de enfrentamientos implican un objetivo más allá 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.

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.

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

Avance

Trabajar directamente en pos del objetivo (o los objetivos) del conflicto: 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, etc. Dependiendo del conflicto, podría ser necesaria una maniobra previa para avanzar con éxito.

Los avances normalmente se tratan como pruebas extendidas en las que el jugador tira para acumular tantos éxitos como sea posible.

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.

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 bloques, 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.

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.

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, ver pág. 18) 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).

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, desarmar a un oponente 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.

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.

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).
- 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.

Heridas incapacitantes

La tabla Heridas severas presenta efectos adicionales para el daño extremo a la Salud. Tras recibir daño estando Impedido, tira un dado de 10 en la tabla y súmale 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 severa
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	<p>Hueso o articulación rotos: Haz las tiradas con un -3 al usar el miembro afectado, o</p> <p>Cegado: Haz las tiradas relacionadas con la visión (incluyendo el combate) con un -3.</p> <p>El Narrador decide qué tiene más sentido en este combate.</p>
11	<p>Lesiones generalizadas: Haz las tiradas con un -2 y suma +1 a todo el daño adicional sufrido.</p>
12	<p>Lisiado: Los mismos efectos que una rotura, pero el miembro se pierde o queda destruido y no puede usarse.</p>
13+	<p>Muerte o una incapacitación adecuada (Letargo para un vampiro).</p>

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.

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, quizás 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.

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.

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 de superar las historias de peligro y acción de la célula.

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.

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 divididas por dos el daño superficial ■



Capítulo 2: 50 TESTIGOS

Abogado

Nombres: Felix / Bailey / Matilda Palmer.

Persona de aspecto cansado con un traje arrugado, que persigue ambulancias en busca de su nuevo caso.

Alguien que no era humano, pero cuando parpadeó ya no estaba ahí. Lo achaca a estar agotado.

Agente de policía

Nombres: Jing / Chen / Liling Xiao.

Agente fuera de servicio, increíblemente molesto por no tener su placa y su pistola.

Un crimen cometido cerca; le frustra no poder hacer nada al respecto él mismo.

Animador

Nombres: Huw / Seren / Catrin Davies.

Adolescente con uniforme de animador y con una sudadera atada a la cintura.

Durante el entrenamiento, la única vez que el entrenador se preocupó de qué estaba pasando fue cuando una chica se cayó y se cortó la mano. No estaba preocupado, sino más bien fascinado.

Asistente ejecutivo

Nombres: Giovanni / Celeste / Laura Moretti.

Persona vestida a la moda limpiándose café de la ropa y del carné corporativo en torno al cuello.

Un coche ha chocado directamente contra la esquina de un edificio justo junto a él. Vio al conductor salir y marcharse caminando antes de que llegase la ambulancia.

Artista callejero

Nombres: Bernie / Rainbow / Caitlyn Haas.

Alguien fornido con ropas brillantes y pintura facial, haciendo malabares con bolos.

Alguien pasó y lanzó un billete de 100 \$ en su cubo, pero nunca le vio la cara. El dinero apesta a azufre.

Banquero

Nombres: Samuel / Lee / Amy Vinke.

Alguien con pelo oscuro, gafas y un traje muy bonito. Es sereno y profesional.

Alguien trató de abrir una cuenta con una cantidad desorbitada de dinero. Al salir a conocer al nuevo cliente, no estaba ahí y el recepcionista no recordaba la conversación.

Barman

Nombres: Vance / River / Dawn Werner.

Alguien alto e intimidante que lleva pantalones de vestir y una camisa abotonada.

Unos cuantos clientes se quejaron de una extraña figura al fondo del bar, aunque él no ha visto nada.

Basurero

Nombres: Jacob / Stretch / Gabbie Wallace.

Persona alegre y habladora con una chaqueta naranja reflectante y botas de trabajo.

Cosas raras en la basura de la calle: un carné de conducir, varios bolsos, un hueso.

Bibliotecario

Nombres: Jonah / Avery / Willow Shaw.

Persona baja de mediana edad a quien le sienta bien el pelo gris.

Alguien ha robado varios libros de mitología y religiones antiguas disparando la alarma antirrobo al salir corriendo.

Cajero de comida rápida

Nombres: Nicholas / Morgan / Collette West.

Adolescente metiendo su camisa de trabajo en una mochila mientras se apresura a marcharse tras su turno.

Un cliente del servicio a automóviles ordenó 800 \$ de comida y llenó su coche por lo demás vacío de bolsas.

Camarero

Nombres: Gavin / H. / Rae Richards.

Alguien irritado que oculta su uniforme bajo una sudadera con capucha mientras se toma un descanso a escondidas para fumar.

Un grupo de adolescentes ha montado un buen lío en el restaurante. El camarero trata con clientes terribles todos los días, pero esta panda era extrañamente intimidante.

Camarero de zumería

Nombres: Kalani / Pali / Makani Kekoa.

Adolescente sobreexplotado con una sonrisa forzada, una visera de color rosa brillante y una camisa a juego de una zumería local.

Un cliente le preguntó qué podían licuar en zumo y qué no, quedó muy decepcionado cuando supo que todos los ingredientes eran frutas y verduras. Se marchó sin comprar nada.

Chef

Nombres: Basir / Zain / Hanan Shadid.

Aún con una chaqueta de chef desabrochada con una camisa negra lisa debajo. Malhumorado e intimidante.

Un cliente reservó una mesa grande, ordenó una comida completa para cada asiento, luego se sentó durante varias horas solo, hablando animadamente. No había tocado nada de la comida para cuando se marchó.

Ciclista

Nombres: Chen Zi / Zhang Lanmei.

Alguien con ropa de ciclismo de alta gama que trata de reparar una bici dañada.

Alguien se metió en la calzada e hizo que girase bruscamente y chocase su bici. La persona ni siquiera pareció darse cuenta.

Conductor de vehículo compartido

Nombres: Basil / Sage / Rosie Moore.

Veinteañero que murmura malhumorado a su aplicación de vehículo compartido.

Su último pasajero apestó el coche como un cadáver putrefacto.



Corredor

Nombres: Dylan / Cameron / Wendy Nguyen.
Quién es: Alguien a mitad de su treintena vestido con pantalones de chándal y camiseta de tirantes, que escucha música en sus auriculares mientras corre calle abajo.
Qué ha visto: Varios otros corredores de su ruta habitual no se han presentado el último par de días. Una parte apartada del camino le da mala sensación.

Cosplayer

Nombres: Tavon / Tay / Talisa Cook.
Quién es: Adolescente vestido como un personaje de anime popular con un grupo de amigos vestidos de forma semejante ruidosos y risueños.
Qué ha visto: Un raro trató de comprar algunos de sus disfraces y herramientas, como si intentase disfrazarse.

Doctor

Nombres: Chesmu / Mika / Angeni Tsosie.
Quién es: Alguien atento y amable que viste ropa casual, ahora mismo consternado.
Qué ha visto: Alguien tuvo un ataque al corazón de forma repentina, justo en la calle. Murió. Fue espantoso.

Dueño de cafetería

Nombres: Amir / Ferdi / Purnama Hadi.
Quién es: Una persona enérgica a finales de la veintena, que huele a café y pan recién hecho.
Qué ha visto: El niño de una cliente gritó durante una hora seguida. Cuando le pidió a la madre que le calmase, ésta aseguró que estaba ahí sola.

Emo

Nombres: Mikayel / Nairi / Sofi Najarian.
Quién es: Viste con una camiseta de un grupo y con tejanos negros rasgados. Quiere hablar de lo que ha visto, pero su acompañante lo desaprueba.
Qué ha visto: Un cuerpo cerca, pero cuando fueron a avisar a alguien, desapareció. Su amigo insiste en que se lo está inventando.

Enfermero de urgencias

Nombres: Krish / Kavi / Kiaan Malik.
Quién es: Enfermero vestido con su ropa de trabajo, acaba de salir de un largo turno.
Qué ha visto: Un paciente llegó muerto al hospital con las heridas más raras que ha visto nunca.

Estudiante de escuela privada

Nombres: Hajime / Satsuki / Chiaki Inaba.
Quién es: Adolescente con el uniforme de una escuela privada. No tiene interés en estar aquí o en qué pasa.
Qué ha visto: Una sombra extraña entrar a toda velocidad a un callejón cercano.

Florista

Nombres: Connor / Shea / Siobhan O'Donoghue.
Quién es: Alguien dulce y muy guapo con largo pelo negro recogido en una coleta y un delantal verde con una podadora en el bolsillo frontal.
Qué ha visto: La mitad de las flores de la tienda se marchitaron cuando un cliente pasó junto a ellas.

Fotógrafo

Nombres: Elijah / Trinity / Ruth Fraser.
Quién es: Individuo de pelo oscuro con una sudadera con capucha gris y la correa de una cámara que parece más cara que su ropa colgando del cuello.
Qué ha visto: Una persona sospechosa a través del objetivo mientras tomaba fotos por la zona. Trata de enseñarte una foto, pero está borrosa.

Fumador de marihuana

Nombres: Seo-Jun / Skye / April Bin.
Quién es: Alguien esbelto con rastras azules y verdes, mira a la gente mientras está colocado.
Qué ha visto: A alguien supernervioso que pasó antes. Tenía un aura rara.

Gamer

Nombres: Jonathan / Alex / Felicity Meyers.
Quién es: Adolescente con el pelo teñido de rojo brillante y gafas del mismo color, tiene los auriculares de diadema al cuello y toda su atención en un juego de su teléfono.
Qué ha visto: Algo le empujó, haciendo que perdiése el nivel que estaba jugando. Está más molesto por perder la partida que por ninguna otra cosa que haya pasado.

Gerente

Nombres: Yinuo / Ming / Xia Su.
Quién es: Bien vestido y gritando a su teléfono, su conversación es fácil de entender aun sin oír a la otra parte.
Qué ha visto: Uno de sus empleados ha desaparecido, y está poniendo en peligro un proyecto importante.

Gimnasta

Nombres: Ramiro / Paz / Alejandra Hernández.
Quién es: Persona de cabello castaño y atlética que rebusca en su bolsa de deporte muy preocupada.
Qué ha visto: La bolsa de deporte es más ligera que antes: cree que alguien la ha manipulado o que le han robado algo.

Guardia de seguridad

Nombres: Jackson / Sam / Rebecca Hoffman.
Quién es: Alto, imponente de uniforme, pero amistoso. Es fácil llevarse bien con él.
Qué ha visto: Alguien merodeando justo fuera de su edificio durante casi todo su turno, pero nunca lo bastante cerca para justificar hablar con él.

Guía turístico

Nombres: Hasan / Nour / Maya Mangal.
Quién es: Lleva una riñonera llena de panfletos y un chaleco naranja fosforito con bandas reflectantes. Es increíblemente animado y sabe muchísimo de historia local.
Qué ha visto: Un lugar en su ruta turística ya no está ahí. Ni siquiera está en el mapa.

Guitarrista

Nombres: Manish / Jas / Asha Chowdhury.
Quién es: Alguien tocando la guitarra, con una funda llena de calderilla y billetes de dólar junto a él. La música no es fantástica.
Qué ha visto: Una pelea a gritos entre una pareja al otro lado de la calle. Terminó cuando uno se marchó dando voces seguido a toda prisa por el otro.

Heredero adolescente

Nombres: Andrew / Ashton / Valerie Hayes.
Quién es: Joven bien vestido y apático que lanzará la cantidad de dinero que sea a alguien para conseguir lo que quiere.
Qué ha visto: Casi pisa un cristal roto. La gente de esta ciudad debería limpiar lo que ensucia.

Investigador privado

Nombres: Jason / Vic / Kitty Robbins.
Quién es: Alguien con el pelo teñido de verde, una chaqueta de cuero negra y botas de combate nuevas.
Qué ha visto: El objetivo al que seguía hizo alguna mierda realmente sádica. Tan desagradable que está considerando acudir a la policía.

Jardinero

Nombres: Kentoroabasi / Sol / Ugoulo Njoku.
Quién es: Alguien de mediana edad con largo pelo negro recogido en una coleta y con herramientas de jardinería.
Qué ha visto: Un inmenso perro de ojos rojos en el jardín vecino casi saltó una verja de 2 metros para cazarle.

Jugador de baloncesto

Nombres: Kevin / Eun-Soo / Ji-Yu Seong.
Quién es: Un joven muy alto con pantalones de baloncesto y zapatillas caras sentado en un banco mientras continúa el partido.
Qué ha visto: A alguien mirar su partidillo desde la sombra de un árbol. Incomodó a los jugadores hasta que se marchó.

Jugador de ajedrez

Nombres: Max Lampinen / Toni / Aurora Peltonen.
 **Con ropa de abrigo, mira ausente una partida a medias en un tablero portátil.
 Su compañero de ajedrez era maleducado e irritable y abandonó la partida. No tiene idea de qué pasa.**

Limiador / conserje

Nombres: Thomas / Matti / Loretta Wolff.
 **Alguien al final de la veintena con una escoba u otro material de limpieza. Cooperativa.
 Una mancha de sangre extraña en el suelo / fuera de donde trabaja.**

Mecánico

Nombres: David / Angel / Isabel Serrao.
 **Alguien de aspecto fuerte con un mono de mecánico desgastado.
 Todo el asiento trasero del coche en el que está trabajando está empapado en sangre.**

Modelo

Nombres: Victor / Mio / Emelie Dahlberg.
 **Alguien alto con rasgos inolvidables. Sensato y solitario.
 Mientras revisaba las fotos de la sesión de hoy, su fotógrafo vio algo perturbador y se marchó de inmediato. Está preocupado.**

Padre

Nombres: Mark Salei / Anastasia Douhal.
 **Un joven padre exhausto de ser arrastrado por su hijo que parece tener 5 años. Su hijo lleva una mochila con correas que él trata de agarrar de forma desesperada.
 Cuenta que el televisor de su vecino ha estado encendido a todo volumen durante toda la semana pasada y el casero se niega a hacer nada a pesar del ruido y de su genuina preocupación por su vecino.**

Patinador

Nombres: Payam / Parvin / Elaheh Latifi.
 **Adolescente que sostiene un monopatín y un granizado de café y viste una chaqueta cubierta de parches, uno de los cuales pone «SK8 life».
 Todos con los que ha patinado ese día sentían como si alguien les vigilase, pero no podían determinar quién o qué les seguía.**

Periodista

Nombres: Everett / Winter / Marigold Lewis.
 **Cansado, estresado y anota en un cuaderno lo que ha visto. No dará la información sin más, pero la intercambiará por más respuestas.
 Alguien se coló por una alcantarilla en medio de una calle atestada. Levantó la tapa de la alcantarilla como si no fuera nada y se metió por ella.**

Persona sin hogar

Nombres: Riley / Chase / Ariel Casper.
 **Alguien tranquilo con una camisa lisa y tejanos al lado al borde de la carretera con un perro muy amistoso que sacude la cola ante todo lo que pasa.
 Un gran grupo de gente actuando de forma extraña: demasiado tranquilo para un grupo. Su perro tenía mucho miedo de ellos.**

Pintor

Nombres: Valya / Danya / Yelena Levin.
 **Excentrico, pero amable. Su ropa y el cuaderno que lleva están salpicados de pintura.
 Algo inhumano, pero fascinante, lo cual está ansioso de pintar. Proporciona detalles, con algunas licencias artísticas.**

Profesor de historia

Nombres: Asato / Misao / Yuzuki Takata.
 **Alguien de unos 65 años que se cuida, viste pantalones de vestir y chaqueta de tweed.
 Uno de sus estudiantes ha dejado de acudir a clase. Era una persona entusiasta y fascinada con la mitología oscura.**

Ratón de biblioteca

Nombres: Tate / Ashley / Veronica Ricci.

Alguien chorreando agua sucia que lleva una gafas partidas y trata de salvar su libro de bolsillo empapado.

Alguien que pasaba corriendo le tiró de un empujón a un charco y no se paró a ayudarlo cuando se cayó. Era una persona enorme.

Técnico farmacéutico

Shaun / Kai / Laila Booker.

Alguien eficiente con gafas gruesas, trenzas africanas y una camiseta de videojuego bajo su bata blanca.

Un incremento súbito en la cantidad de gente que pide algo que le ayude a dormir.

Teórico de la conspiración

Mason / JJ / Zoe Hua.

Un joven con una gorra de béisbol y una camiseta con el título de su *podcast*.

Fantasmas. Están por todas partes. Hay un truco para diferenciarlos de los vivos.

Turista

Luca / Jules / Carmen Flores.

Persona de mediana edad con tres adolescentes aburridos que busca ayuda para encontrar un lugar turístico cercano.

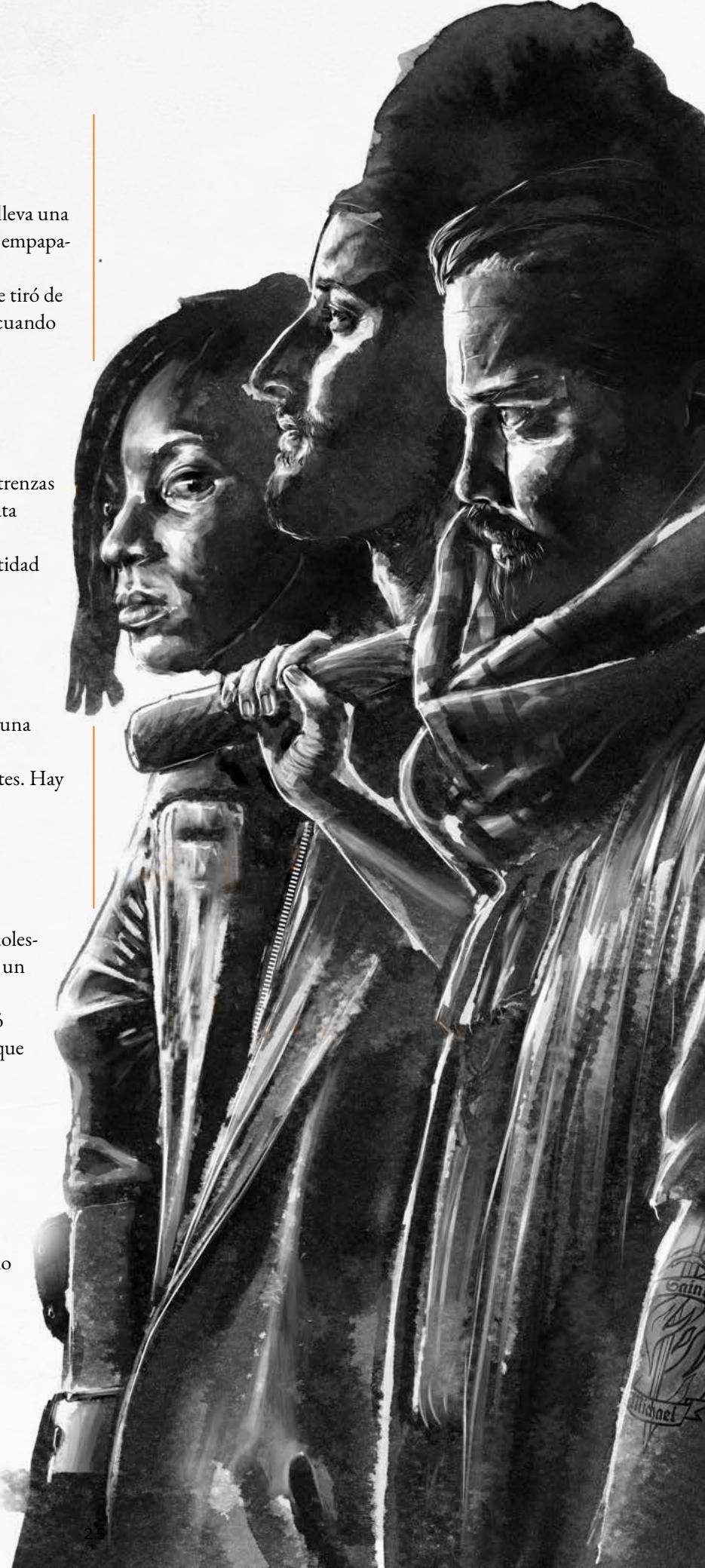
La última persona a la que pidió ayuda le dijo que se mantuviese alejado del lugar que está buscando.

Universitario

James / Jay / Olive Harper.

Alguien a principios de su veintena, con una camisa con el logo de una universidad cercana. Más preocupado por sus tareas que por lo que ha pasado.

Una riña en el campus, el brazo de una de las personas implicadas se partió como una ramita ■



Capítulo 3: SUSURROS EN EL VIENTO

Una historia introductoria

«Emerge tu recuerdo de la noche en que estoy.
El río anuda al mar su lamento obstinado».
— Pablo Neruda, *La canción desesperada*

Algo está dejando víctimas inconscientes repartidas por la costa cerca de un pueblo de Nueva Inglaterra. Los Cazadores deben descubrir qué es real, qué es mito y qué puede hacerse para detener al monstruo.

La Caza

Susurros en el Viento es una Caza de vampiros para una nueva célula de Cazadores. Los Cazadores llegan al lugar, descubren indicios, distinguen las pistas reales de las falsas y terminan por enfrentarse a la presa. Está creada para jugarse en 2 o 3 horas y presentar a los jugadores el Mundo de Tinieblas. Puede usarse para arrancar una crónica de **Cazador: La Venganza** o como historia independiente de una sola sesión.

La célula llega a la pequeña ciudad costera de Norwalk, Connecticut. Se ven atraídos aquí por una serie de ataques a los residentes que dejan a las víctimas en un estado lánguido y comatoso. La presa encuentra a sus víctimas

al acechar sus viejos lugares habituales de la ciudad, usa sus poderes antinaturales para llevar a la gente a un estado casi onírico y las deja en la playa Calf Pasture. La pista inicial ofrece distintas teorías de qué puede ser la presa, que van desde un fantasma que ha embrujado su pueblo natal a un vampiro inmortal. Conforme investiga pistas, la célula restringe las posibilidades y descubre cómo lidiar con el vampiro con el que se está enfrentando. La historia comienza con tres vías de investigación para la célula: observar a las víctimas, estudiar la localización donde se han encontrado a las víctimas o investigar leyendas locales sobre folclore sobrenatural.

Las seis víctimas se encuentran en el hospital de Norwalk. Cinco reposan en camas, incapaces de despertar. Las víctimas murmurán frases crípticas mientras languidecen en esta extraña condición. La primera víctima, una mujer llamada Louise Wiedlyn, ha recuperado la conciencia muy recientemente. Puede identificar a la presa pero, para interrogarla, los Cazadores deben evitar la acuciante atención de la policía. Si lo hacen, descubren que la atacante se parece a una estrella del rock muerta,

Delilah Benes, y que las otras víctimas repiten las letras de sus canciones en un estado onírico.

Las leyendas locales afirman que Benes ha embrujado un local de música llamado Chatterley Hall, donde tuvo lugar el concierto que lanzó su carrera. Los propietarios capitalizan su fama y ofrecen visitas terroríficas y cuentan historias sobre el fantasma de Delilah. Sus relatos no se sostienen ante cualquier escrutinio, pero el dueño del local es una fuente de conocimiento sobre Delilah. Si los Cazadores establecen una buena relación con él, su información personal puede poner a la célula en el camino del faro local donde Delilah ha creado su nido.

La presa

Delilah Benes es un arquetipo de la cultura pop: una música que murió antes de poder alcanzar su mejor momento. Lanzó tres álbumes durante el bum de cantautoras como Tori Amos y Liz Phair de principios de los noventa. Su apariencia combinaba elementos clásicos de la moda *grunge* como pelo rojo oscuro y camisas de cuadros, mientras añadía elementos de la cultura gótica como gargantillas y pintalabios negro. Murió en un accidente de coche mientras estaba de gira con su tercer álbum. Sus discos *Widdershins* (1991), *Flowers For Lilith* (1992) y *A Darkened Room* (1995) crearon un culto de seguidores que persiste hasta el día de hoy gracias a una mezcla de voz brillante y seductoras melodías que chocan con su guitarra psicodélica y letras escalofriantes. Los fans suelen acudir a su pueblo natal, Norwalk, en Connecticut (EE. UU.), para visitar los lugares mencionados en su música y los que marcaron hitos en su carrera.

Su primer álbum captó la atención de un vampiro que asegura que se enamoró de su música y deseó preservarla. Delilah fue convertida durante la creación de su segundo álbum. Algunas de sus letras se refieren sutilmente a vampiros en New Haven, Connecticut. Esto generó tensiones con su creador que se reflejaron en un tono furioso y frustrado (y más referencias, menos sutiles, a vampiros en Connecticut en *A Darkened Room*). Delilah terminó a malas con los vampiros de New Haven y apenas sobrevivió a los ataques de los rivales de su creador.

Mientras se recuperaba de esos ataques, Delilah descansaba en un sueño antinatural del que ha despertado recientemente. Aún se está adaptando al mundo actual y

está tratando de no llamar la atención. Se refugia durante el día en el faro de la isla Sheffield y viaja a tierra firme de noche para alimentarse y aprender sobre el siglo XXI. Aún teme que su creador o sus enemigos puedan acudir a por ella, pero también se da cuenta de que necesita crear un nido si quiere continuar con su existencia.



UN CAMBIO DE ESCENARIO

Aunque esta historia está creada como una introducción que una a una célula de Cazadores de la Costa Este de EE. UU., puede usarse de forma distinta con pocas modificaciones. Fácilmente podría ser parte de una crónica en la que los personajes yerren por el país mientras ayudan a gente y Cazan cosas. La historia también puede desplazarse a cualquier pequeña ciudad o pueblo cercano a un cuerpo de agua. Delilah podría establecer su residencia en cualquier edificio que sea remoto y tenga importancia histórica. Podría ser otro faro, un barco, un hostal o incluso un castillo. El componente clave de la historia es que ella está construyendo poco a poco un nido en su propio pueblo bajo la cobertura de rumores en conflicto.

Complicaciones

Delilah tiene cuidado de no matar a nadie a pesar de su sed de sangre, pero es sólo cuestión de tiempo antes de que cometa un error. Los remordimientos podrían empujarla a dar algo de su Sangre a alguien a quien haya dañado y convertirlo en Ghoul o en vampiro dependiendo de su condición (para más información, ver el epígrafe Ghouls en **Cazador: La Venganza**, pág. 272).

El Peligro al que los Cazadores se enfrentan se manifiesta como las acciones de Delilah. Cuando asciende, refleja una víctima siendo convertida en Ghoul que es irremediablemente devoto a ella. Estos sirvientes la protegen en la confrontación final y hacen cuanto pueden para asegurarse de que Delilah escape de Norwalk para instalar su nido en otra parte. Si el nivel de Peligro alcanza 5, Delilah escoge a una de sus víctimas para que se una a ella en la no-vida, de forma que la célula ha de lidiar con dos vampiros y un círculo de Ghouls (para más información sobre los poderes de un nuevo vampiro, ver el epígrafe Vampiros en **Cazador: La Venganza**, pág. 169, y para seleccionar a un personaje del Narrador querido al que Delilah convierta de forma dramática, la discusión en **¿Y tú, Burner?**).

El Narrador escoge lo explícitamente que explica esta escalada a los jugadores. Recomendamos dejar claro cuándo aumenta el Peligro para que los jugadores sepan que tienen un desafío arriesgado por delante. Pero algunas mesas de juego pueden no querer que el ser conscientes del Peligro influya en las decisiones de sus personajes. Es una cuestión que cada Narrador debe responder: ¿prefieren

los jugadores la sensación de terror creciente o una cruel sorpresa cuando se enfrentan a Delilah en su nido?

Señales de alarma

Susurros en el Viento puede arrancar una crónica, servir como interludio entre grandes tramas o funcionar como historia autoconclusiva. Asegúrate de discutir qué clase de crónica tienes en mente con tus jugadores durante la sesión cero, pero no tengas miedo de adaptar algo si deciden que quieren seguir interpretando a los mismos personajes o si algunas tramas interesantes se alargan hacia donde lleves esta historia.

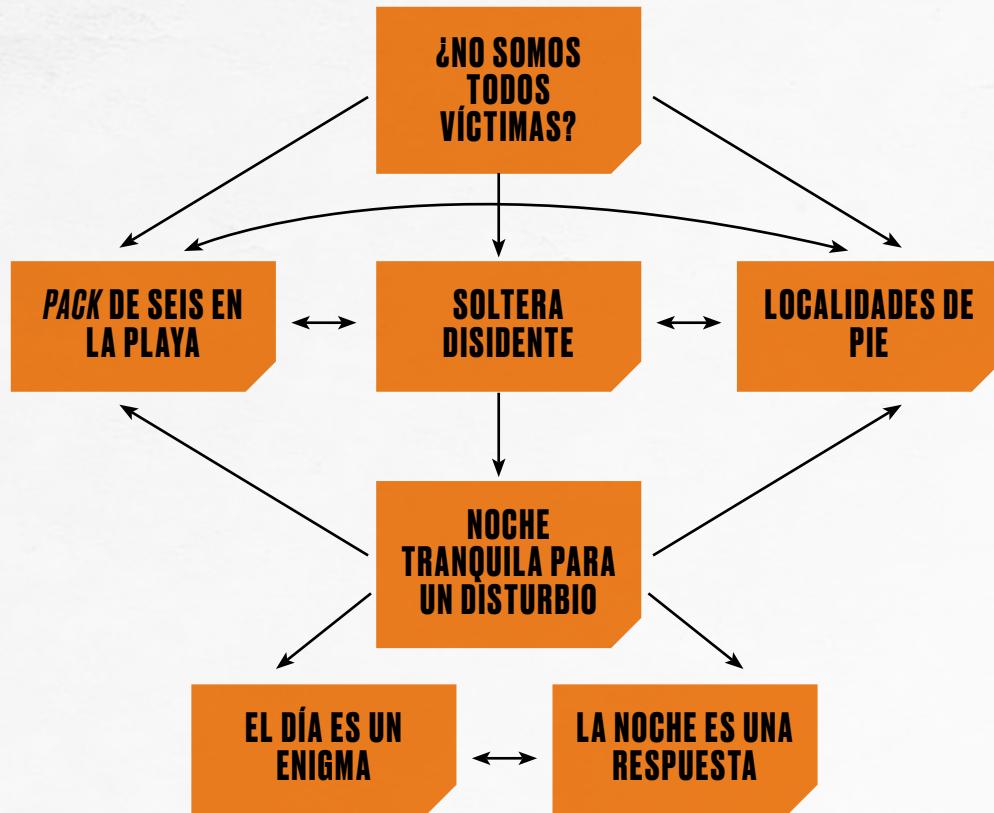
Para una partida rápida o una convención, el gancho es muy sencillo. Un contacto mutuo, un Cazador retirado llamado «señor Boone», contacta a los Cazadores sobre los extraños eventos en Norwalk para investigar el caso. Han de encontrarse en la recepción del hospital de Norwalk a mediodía. Pide a cada Cazador que lleve algo naranja brillante para así poder reconocerse entre sí. Alternativamente, haz que los Cazadores comiencen como una célula preexistente con el señor Boone como contacto del grupo. Boone da a los Cazadores los nombres de los pacientes y varias noticias que les proporcionan lo básico del caso: seis personas han sido encontradas en torno a Norwalk en un extraño coma y actualmente se encuentran en el hospital.

Los Narradores que prefieren una presentación más lenta pero más orgánica podrían querer ofrecer conexiones con el caso basadas en el Credo o trasfondo de cada Cazador. Incluso si quieres que la introducción sea corta, usa esta información como los resultados de investigar antes de llegar a Norwalk para añadir contexto a las pistas que los Cazadores encuentren, o insinuaciones que hagan que avance la historia si los jugadores se atrancan. Estas pistas no son exclusivas del Credo destacado: si una de ella encaja con un Cazador, úsala independientemente de lo que crea.

Los **Emprendedores** son conscientes de la pequeña industria en torno a las conexiones sobrenaturales de Delilah. El corazón de ésta se encuentra en Norwalk. Los fans acérquense a realizar peregrinaciones a los lugares que se refiere en su música. El más popular es Chatterley Hall, mencionado en 'Tis A Pity del álbum *Widdershins*, y la isla Sheffield, que se menciona en *Siren Sings The Blues* de *Flowers For Lilith*.

Los **Marciales** saben que Nueva Inglaterra era un hervidero de actividad de Cazadores hace 25 años. Los supervivientes cuentan historias de vampiros, hombres lobo, magos, fantasmas y toda clase de cosas extrañas para las que no tienen nombre. Delilah podría ser cualquiera

Mapa de historia de Susurros en el viento



de esas cosas o algo nuevo. Es posible que sea lo que sea que hay en Norwalk, se oculte de esas décadas de viejas batallas y esté recuperando poco a poco el poder. Es mejor acabar con ella antes de que alcance toda su fuerza.

Los sueños acosan a los miembros de los **Fieles**. Sueños llenos de malos presagios como torres oscuras, mares de sangre y brujas aullantes. Justo cuando no parece poder ser peor, el Cazador sueña con la brillante luz del sol saliendo del faro, golpeando a las brujas y destruyéndolas. El Cazador está en lo alto del faro dirigiendo la luz con sus manos, pero cuando los monstruos son destruidos, queda un agujero en sus manos. Comienza a sangrar al despertarse con un dolor pulsante en su palma.

Lo que mantiene despiertos a los **Inquisitivos** por las noches es que no hay patrón en las víctimas. Los asesinos en serie humanos tienen un motivo, rasgos preferidos o al menos un patrón de en dónde atacan. Muchas otras cosas no tienen sentido. ¿No hay drogas en el cuerpo? ¿Ni lesiones obvias? ¿No tienen respuesta alguna cuando les estimulan para despertarlos?

Para cualquier Cazador con contactos **Clandestinos**, Norwalk no vale mucho. Hay unas pocas drogas para los turistas y algo de blanqueo de dinero en las tiendas de regalos

de la pequeña ciudad para los sindicatos del crimen, pero eso describe la mayoría de pueblos de la costa. Una de las formas inofensivas en las que los lugareños despluman a los turistas son las leyendas locales sobre el embrujo de Chatterley Hall. La mayoría de gente cree que es sólo una forma de vender *tours* fantasmagóricos y *merchandising* que brilla en la oscuridad, pero este Cazador conoce a unas cuantas personas de la escena musical local que juran que las historias son ciertas y cualquiera que quede de aquellos días tendrá una historia que no puede descartarse como un timo.

Los Narradores que usen esta historia en una crónica que ya esté en curso, pueden insertar momentos que premonizan esta Caza en historias anteriores. Quizás, un PdN sea un gran fan de la música de Delilah. Quizás un contacto acabe de volver de investigar las apariciones de Chatterley Hall para su *podcast*. Los Cazadores podrían ver las noticias o comentarios virales en redes sociales sobre la avalancha de extraños ataques en la playa de Norwalk. Podrían haber incluso pistas en la guarida de otra presa que muestren que Delilah podrían estar aún viva. Si los Cazadores siguen el hilo hasta la playa de Norwalk por sí solos sin que nadie les entregue ese objetivo, mucho mejor.

Parte uno: Un sueño siempre sangrante

Los Cazadores obtienen la información preliminar que necesitan sobre las víctimas en coma y cortejan a un posible aliado en el hospital local.

¿No somos todos víctimas?

El hospital de Norwalk, cerca de Hospital Hill, es el principal centro médico de la ciudad. También sirve como hospital universitario conectado con centros de la Ivy League

como Yale. Es una instalación moderna que atiende a la ciudad y a muchos pueblos cercanos. El edificio son bloques brillantes de grandes ventanas y fríos suelos blancos, que zumban con el soniquete de equipos caros. Las víctimas han sido traídas aquí para observarlas. El fenómeno es aún relativamente nuevo y aunque unos cuantos doctores han empezado sus estudios, se han hecho pocos progresos reales. Todas las víctimas están estables y el personal mantiene informadas a las familias de cualquier cambio.

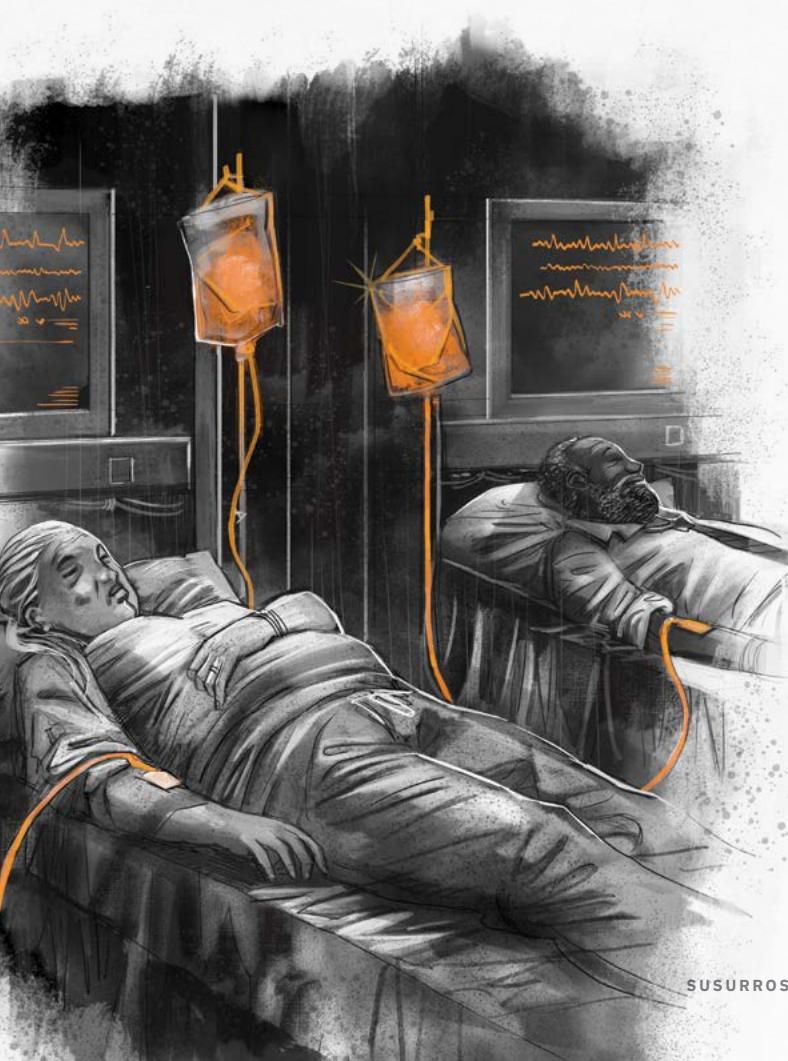
Entre los estudiantes y el personal, entrar en las instalaciones sin que te vean es fácil. Esquivar la seguridad requiere una prueba de Destreza + Sigilo a dificultad 2. Si prefieren abrirse paso con labia, necesitan una prueba de Manipulación + Subterfugio a dificultad 2. Un fallo no deja fuera a los Cazadores. Aunque consiguen ver a las víctimas y reunir pruebas, aún se enfrentan a la seguridad del hospital: 2 (para más información, ver **Cazador: La Venganza**, pág. 166) cuando se disponen a abandonar el edificio. Cómo lidien con estos guardias de seguridad teñirá cualquier interacción que tengan con las fuerzas de la ley durante su tiempo en Norwalk.

La persona más dispuesta a hablar con los Cazadores sobre las víctimas es la enfermera Vivian Melrose. Es pequeña, oronda y de piel oscura, con un pesado manojo de llaves, horquillas y sus tarjetas de seguridad colgando del cuello. Como enfermera senior, conoce el edificio como a un viejo amigo. Los Cazadores que hagan preguntas en el hospital terminan llamando su atención y todos los que trabajan allí saben que han de mandar a quienes pregunten sobre estos pacientes concretos a Vivian. Ella escucha cualquier pretexto que hayan urdido, calla el tiempo suficiente para hacerles pasar mal y luego les lleva a ver a las víctimas. Mientras parezca que están tratando de echar una mano, aprecia su apoyo. La policía no ha sido de mucha ayuda y no tiene mucho tiempo para investigar por su cuenta.

Las siguientes son algunas preguntas comunes que los Cazadores podrían hacer y las respuestas que les dará Vivian. A menos que los Cazadores sean especialmente agresivos, les dará la información sin ninguna prueba. Si el Narrador ha copiado o imprimido la lista escrita a mano en esta sección, Vivian se la da a los jugadores mientras hablan.

¿CUÁNTO TIEMPO LLEVA PASANDO ESTO?

A la primera chica la encontraron en la playa Calf Pasture una mañana hace dos meses. No respondía, pero sus constantes vitales eran estables. Honestamente, la policía no sabía qué hacer con ella, así que la trajeron aquí. A todos



los demás los han traído desde entonces. Pasa más o menos una semana entre casos, a veces más, a veces menos.

¿HAY ALGÚN SIGNO DE ATAQUE O VIOLENCIA CONTRA LAS VÍCTIMAS?

Nada externo. Unos cuantos tienen algunas magulladuras, pero fácilmente podrían ser de caerse al desmayarse. Algunas víctimas estaban cuidadosamente colocadas en un banco. A otras las encontraron boca abajo en la arena o tiradas en un parche de hierba alta. Es como si alguien simplemente hubiera lanzado un hechizo sobre ellas y hubieran caído dormidas.

Cualquiera que haga una prueba de Inteligencia + Ocultismo a dificultad 2 hace la conexión de que la cercanía de la playa y el sueño profundo podría significar una criatura acuática como una sirena.

¿TIENES ALGUNA SUPOSICIÓN DE CUÁL ES EL PROBLEMA MÉDICO?

En realidad no. A veces, cuando ingresan tienen pulso irregular o respiración superficial. Normalmente se calma en un día o dos. Los conectamos a un gotero intravenoso y un catéter para mantener sus cuerpos en marcha.

Cualquiera que haga una prueba de Inteligencia + Medicina a dificultad 2 reconoce los síntomas que menciona como posibles indicativos de anemia o una enorme pérdida de sangre.

¿HAY ALGO QUE LAS CONECTE?

El detective Arroyo me preguntó lo mismo. Me burlé diciéndole que eso era hacer su trabajo y creo que se enfadó un poco conmigo. Hannah Walker es una camionera de 43 años; Carl Washburn un jubilado de 83; Andrea Benjamin una bibliotecaria; Louise Weidlyn una universitaria; Joe Anderson vende coches; Michelle Pendzich toca en una banda. No tengo tiempo para entrar en más detalles, pero me parece lo bastante aleatorio.

¿HABÉIS TRATADO DE DESPERTARLAS?

Es peligroso juguetear con los pacientes en este estado. La conmoción de despertar podría hacer que entrasen en shock o algo peor. Hemos realizado intentos ligeros de estimularlos, pero los doctores pararon después de que Louise despertase. Determinaron que los demás probablemente también saldrán de ello.

PISTAS QUE QUIEREN SER ENCONTRADAS

La clave para diseñar una buena investigación es hacer que siga avanzando. Retener información vital guardada tras tiradas de dados ralentiza el ritmo de la sesión y frustra a los jugadores. En cambio, estos deberían aún ejercer sus puntos de Investigación para encontrar información adicional que puede poner las pistas en contexto. El fallo en las tiradas debería proporcionar una cantidad de información limitada y añadir complicaciones como información incorrecta que enturbia la verdad o presión inesperada de fuentes externas. Dicho esto, las pistas importantes se presentan múltiples veces a lo largo de esta historia. Esa estructura es intencionada. Queremos que los jugadores determinen qué es la presa más pronto que tarde, para así poder lanzarse a la Caza.

Vivian ha puesto personalmente a los pacientes bajo su cuidado en su planta del edificio. Llama a esa sección «Tiempo tranquilo» y pide a todos los visitantes que sean conscientes del nivel de ruido. Los pacientes están aislados en tres habitaciones, cada una con dos camas. Las víctimas están enganchadas a un equipo de monitorización. Sus constantes vitales son estables, pero nada les saca de la inconsciencia.

LOUISE WIEDLYN, 22 -

Admitida hace dos meses, Dada de alta ayer

HANNAH WALKER, 43 - Admitida hace cinco semanas

CARL WASHBURN, 83 - Admitido hace un mes

ANDREA BENJAMIN, 57 - Admitida hace 25 días

JOE ANDERSON, 38 - Admitido hace 20 días

MICHELLE PENDZICH, 26 - Admitida hace 10 días

FRASES EXTRÁÑAS:

los círculos guardan la farola

ningún triángulo puede volar a la estación
tienen miedo de los círculos

mis perros cuelgan las manitas de cerdo

¿HA DESPERTADO ALGUNA POR SÍ SOLA?

Louise Wiedlyn volvió en sí hace dos días. Estaba desorientada, por supuesto, pero lo último que recordaba era decidir caminar de vuelta a casa tras un concierto en Chatterley Hall.

¿QUÉ ES CHATTERLEY HALL?

No puedo creer que ese sitio aún siga en pie. ¡Era un club de *rock* cuando yo iba al instituto! Traté de colarme ahí para ver a Delilah Benes, pero me pudieron los nervios. Me sentí muy culpable por comprar un carné falso.

Cualquiera que haga una prueba de Inteligencia + Ocultismo a dificultad 3 reconoce a Delilah Benes como una música muerta cuya base de fans cultivó la leyenda de que su fantasma permanece en lugares importantes de su vida.

¿PODEMOS HABLAR CON LOUISE?

La enviamos a casa para que continuase su recuperación. Si habláis con ella, decide que la enfermera Viv quiere saber cómo se encuentra. Puedo daros su dirección. Pero si alguien pregunta, la conseguisteis al mirar por encima de mi hombro en la computadora o algo.

Vigilar a los soñadores

A veces, una de las víctimas murmura lo que parece una palabra o frase sin sentido. Éstas son partes de las canciones de la obra de Delilah. Repetírselas a alguien que conozca su trabajo hará que establezca esa conexión de inmediato. De otra forma, un Cazador puede hacer la conexión con una prueba de Astucia + Resolución a dificultad 4. Si un jugador tiene puntos en Interpretación, puede reducir la dificultad a 2.

Las letras incluyen cosas como:

- Hola, mi hermosa vaca payasa.
- Conducir toda la noche para llorar.
- Yo cocino, cocino, cocino y todo lo que tú haces es tomar.
- Besé a Pandora en el perro.
- Los círculos guardan la farola.
- Ningún triángulo puede volar a la estación, tienen miedo de los círculos.
- Mis perros cuelgan las manitas de cerdo.

Las otras víctimas ofrecen formas de hacer avanzar la historia. Podrían convertirse en los Ghouls de Delilah y protegerla en el clímax de la historia. Podrían despertar y ofrecer pistas adicionales a los Cazadores si éstos encuentran un obstáculo durante la historia. Los Narradores podrían ofrecer un poquito de ambas cosas, una víctima que se despierta contacta con la célula y afirma tener información importante sobre su atacante y conduce a quienes respondan a una emboscada con otros Ghouls o la propia Delilah.

Pasos siguientes

Si los Cazadores se dirigen a Chatterley Hall, pasa a **Localidades de pie**. Si visitan a Louise Wiedlyn, ve a **Soltera disidente**. Si deciden investigar el lugar donde se encontró a los soñadores, ve a **Pack de seis en la playa**.

Parte dos: Una trinidad que nunca será

Los Cazadores escavan en tres lugares que revelan más sobre la presa. Hablan con una víctima que acaba de despertar. Comprueban dónde se encontraron los cuerpos. Investigan leyendas locales en un lugar icónico. Cada pista los encamina hacia una confrontación en el nido de la vampira. Cuando los Cazadores pasan a esta fase de la investigación, aumenta el Peligro en 1. Si exploran los tres sitios antes de enfrentarse a Delilah en la Parte final, aumenta el Peligro en 1.

Soltera disidente

El hogar de Louise Wiedlyn es una casa tranquila en una retorcida calle de las afueras. No hay indicativos de que uno de sus ocupantes haya tenido un encontronazo con lo sobrenatural. El único signo de que algo va mal es el coche aparcado en la calle. Aunque parece normal a primera vista, cualquiera que haga una prueba de

Inteligencia + Latrocinio o Conducir a dificultad 3 se percata de las pequeñas modificaciones que marcan el coche como una unidad de policía encubierta, como la barra en la parte delantera y la falta de tiradores por dentro de las puertas traseras.

El coche pertenece al detective Emiliano Arroyo, el único detective de la policía de Norwalk que ha mostrado interés por este inusual caso. Arroyo sabe que algo debe ir mal cuando se ha encontrado a seis personas inconscientes en la playa Calf Pasture. Ha hablado con la enfermera Viv y actualmente está un paso por delante de los Cazadores, porque ha entrevistado a Louise sobre su experiencia. Ni él ni los Cazadores están en una investigación oficial, algo que los Cazadores podrían usar para convencerle de que les deje tomar la iniciativa.

Si los Cazadores se dirigen a la casa de Louise, encuentran a Arroyo terminando su entrevista. Arroyo es de piel morena y tiene una cara redonda llena de arrugas por sonreír demasiado. Su pelo gris se mantiene en su sitio con un pequeño rizo rebelde en el lado derecho. Lleva una camisa de vestir con el cuello desabrochado con su pistola y su placa claramente visibles en la cadera. Arroyo tiene una actitud todo lo animada posible durante sus interacciones con la célula.

Louise Wiedlyn parece que acaba de salir de la cama. Incluso aunque le dieron el alta en el hospital hace unos días, es evidente que no está del todo recuperada. Está distraída, como si hubiera música que trata de reconocer, pero sólo ella pudiera oír. Una prueba de Compostura + Consciencia a dificultad 2 permite oír a Louise tararear «los círculos guardan la farola» por lo bajo. Aún está tratando de cantar la canción que Delilah usó para hacerla dormir cuando no estaba prestando atención. Como en el hospital, los Cazadores pueden identificar la canción con una prueba de Resolución + Interpretación a dificultad 2, ya que han oído otras letras y esta vez tienen una melodía junto con ellas.

Si los Cazadores interrogan a Louise mientras Arroyo está ahí, él les espera junto a su coche tras salir. Les hace sus propias preguntas para ver quiénes son y qué quieren saber sobre Louise. Calmar las sospechas del detective requiere una prueba de Manipulación + Subterfugio a dificultad 4 si están mintiendo o Carisma + Persuasión a dificultad 2 si le cuentan la verdad. Si mencionan a la enfermera Viv, la dificultad baja a 1. Un fallo significa que Arroyo adopta un papel más activo en el caso con la habilidad de aparecer justo cuando los Cazadores están haciendo algo sospechoso.

Lograr que Louise se abra requiere una prueba social usando Manipulación + Subterfugio o Persuasión a

ENREDADOS CON LOS DE AZUL

Las actividades de los Cazadores suelen chocar con las investigaciones policiales. La mayoría de células saben que ir a la policía es mala idea porque los policías locales no están equipados para lidiar con los monstruos o son cómplices de sus actividades. En esta historia, la policía no es un problema porque, a sus ojos, no se ha cometido ningún crimen. El relato de Louise es el primer indicativo de que está ocurriendo algo semejante a un crimen. Para cuando la policía arranca una investigación, los Cazadores ya se han encargado de todo o Delilah ya ha dispuesto un círculo de sirvientes que pueden acabar con cualquier sospecha.

La policía podría percatarse de pistas que la célula pasase por alto. La célula podría acudir a la policía para ver qué ha descubierto ésta o toparse con el detective Arroyo en lugares clave. Eso da al Narrador una oportunidad de oro para entregar nuevas pistas o sustituir una escena en la comisaría por una de las otras escenas de investigación. Esto también da a los jugadores nuevos rastros si atraen demasiado la atención; por ejemplo, si empiezan una pelea en Chatterley Hall o les pillan colándose en el faro.

Usa al detective Arroyo como un contacto consistente para la policía. El detective podría incluso convertirse en un aliado reacio si es testigo de la naturaleza monstruosa de Delilah.

dificultad 2. La célula aún obtiene información si falla. En cambio, Louise llama al detective Arroyo tras su conversación para hacerle saber que alguien más le ha preguntado por el ataque.

La experiencia de Louise se comparte a continuación. Si los Cazadores no la obtienen directamente de ella, el detective Arroyo también conoce esta información. Su grado de éxito determina cuánto se revela de ella. Los Cazadores pueden hacer una prueba de Carisma + Persuasión, Manipulación + Subterfugio o Carisma + Intimidación dependiendo de su planteamiento. Los Cazadores obtienen toda la información para niveles de éxitos inferiores.

CERO NIVELES DE ÉXITO:

«¿Habéis estado en Chatterley Hall? Es un lugar antiguo increíble. Trato de ir a espectáculos ahí todo lo posible. Estaba volviendo a casa de un espectáculo de Sammy Dogpile Junior. Norwalk es lo bastante seguro como para caminar de vuelta a casa, pero quizás estaba un poco achispada. Estaba a unas cinco calles de mi apartamento cuando oí esa... voz».

UN NIVEL DE ÉXITO:

«Era bonita y trágica. Provenía de esta mujer sentada en una parada de autobús. Su pelo era tan rojo. Su piel tan blanca. Pensé que casi podría ver a través de ella. Estaba vestida como si hubiera salido de una tienda *vintage*, todo camisas de cuadros y tejanos rotos, pero con uñas negras y una gargantilla. Cuando me sonrió, olvidé que iba a mi apartamento».

DOS NIVELES DE ÉXITO:

«Anduvimos y hablamos muchísimo tiempo. ni siquiera me di cuenta de que estábamos en la playa hasta que sentí la arena en mis pies. Me sonrió y me pidió que la besase. Fue tan caliente. Su piel estaba tan fría. Tocarla dolió unos momentos y entonces...».

TRES NIVELES DE ÉXITO:

«Estaba en alguna otra parte. En una isla, creo. Estaba sentada en un círculo con otros y todos escuchábamos su música. Estábamos riendo, dándonos arrumacos, llorando y... Quiero volver, quiero volver ahí con ella, aunque sea sólo un sueño. Lloré cuando desperté en el hospital».

Si se le muestra una foto de Delilah, Louise confirma excitada que es la misma mujer. Quiere saber todo lo que saben los Cazadores. Quiere unírseles en su búsqueda. Convencerla de lo contrario implica una prueba de Compostura + Persuasión a dificultad 4 para calmarla y de Carisma + Intimidación a dificultad 3 para asustarla y que deje esa idea.

Pasos siguientes

Si los Cazadores no logran disuadir a Louise de que los siga, aumenta la Desesperación en 1. Mantente atento a las oportunidades de que Louise interfiera con su investigación, ya que busca a la increíble criatura que conoció hace un par de meses. Si visitan Chatterley Hall, pasa a **Localidades de pie**. Si deciden investigar el lugar donde se ha encontrado a los soñadores, ve a **Pack de seis en la playa**.

Localidades de pie

Chatterley Hall no parece gran cosa desde fuera. Tampoco parece gran cosa desde dentro. Pero entre los aficionados a la música tiene fama de ser una sala pequeña que de forma segura muestra talentos interesantes, al tiempo que consigue que vuelvan después de que se haya hablado de

ellos en programas de entrevistas. Es un lugar ruidoso en un pueblo tranquilo.

El edificio fue construido a principios del siglo XX, cuando los teatros aún hacían espectáculos en vivo, pero también experimentaban con el cine. La taquilla ha sido reconstruida con una valla metálica sobre el cristal roto. Dentro, las escaleras del vestíbulo llevan a un palco que ha sido renovado como una zona de bar. Hay una pequeña cantidad de asientos arriba. Para subir se necesita una pulsera que muestra que ese miembro del público puede beber legalmente. Se considera la zona tranquila de la sala, pero aún parece igual de estremecida durante la mayoría de espectáculos.

Unas cuantas filas compuestas de algunos orgullosos pero machacados asientos de cine de la vieja escuela se apilan a lo largo de la pared del fondo de la zona de actuación escaleras abajo. El resto es espacio abierto para bailar, montar *mosh pits* y dejar que la música mueva a la audiencia. El escenario se alza metro y medio sobre el público, lleno de historia y violaciones de seguridad eléctrica que probablemente clausurarían el local si alguien se molestase en comprobarlas. Pero la sala paga sus impuestos y da a los jóvenes locales un lugar donde desmelenarse, así que está libre del escrutinio del gobierno.

Es también fuente de rumores sobrenaturales. Muchos artistas de talento que murieron antes de tiempo han tocado en Chatterley Hall durante sus 120 años de existencia. Preguntar en Norwalk ofrece multitud de historias de fantasmas sobre el lugar, como que música inquietante surge del sótano o avistamientos de músicos famosos mucho después de su muerte. Los miembros del personal entran en el juego de estas historias con relatos más elaborados al acercarse Halloween. Estas historias nunca les han pasado directamente a ellos, por supuesto. Siempre han sido a un amigo que solía trabajar ahí, o a un compañero que no estaba trabajando ese día.

Cualquiera que pregunte por historias de fantasmas que impliquen a Delilah Benes es dirigido al director del club, al que todo el mundo llama Bobby Burner. Si los Cazadores echan un vistazo a Chatterley Hall durante el día, el personal les cuenta que Bobby volverá para supervisar el espectáculo de Tanqueray Constabulary de esa noche. Los Cazadores que pasen una tirada de Compostura + Perspicacia a dificultad 2 pueden determinar que cualquier historia que oigan de un miembro del personal es falsa. Una victoria crítica confirma que todas las historias del personal son falsas, aunque insistan en que las de Bobby son reales.

Pasos siguientes

Los Cazadores tienen la oportunidad de comprobar sus propias pistas. Si visitan a Louise Wiedlyn, ve a **Soltera disidente**. Si deciden investigar el lugar donde se ha encontrado a los soñadores, ve a **Pack de seis en la playa**. Si no, la célula vuelve justo a tiempo para el espectáculo de Tanqueray Constabulary para comenzar **Noche tranquila para un disturbio**.

Pack de seis en la playa

La playa Calf Pasture ofrece todo lo que alguien podría querer para un día sereno cerca del agua: un paseo pintoresco, deportes de playa, un parque para patinar. Es también donde Delilah deja a sus víctimas tras alimentarse de ellas, normalmente en bancos a lo largo del paseo principal. La policía realizó una búsqueda rápida por la zona, pero pasó algo por alto.

Hay un pequeño pañuelo de gasa medio enterrado en la arena a unas decenas de metros de donde se encontró a Louise Wiedlyn. Delilah lo usó para limpiar un poco de sangre que derramó al alimentarse. Se le cayó del bolsillo tras dejar a Louise cerca de una farola. Los Cazadores lo encuentran con una prueba con éxito de Resolución + Investigación a dificultad 3. Una victoria crítica identifica de inmediato la pequeña mancha como sangre humana. Esto también puede determinarse mediante una prueba de Inteligencia + Medicina a dificultad 2.

Hay una zona aislada de la playa donde se han apilado varios rompeolas de piedra al borde del agua. Los locales las llaman las «rocas góticas» porque es donde pasan el rato los adolescentes que prefieren la soledad y apartarse

del sol y la diversión familiar del resto de la playa. Las rocas están llenas de latas de cerveza, colillas y mensajes tallados y pintados con spray. Hay un puñado de jóvenes holgazaneando en las rocas cuando llega la célula. Ninguno está interesado en hablar con los Cazadores y prefieren burlarse de ellos y amenazarlos por hacer preguntas.

La excepción a este trato es Rayne, une adolescente de 16 años de origen hindú que frecuenta la zona. Su rostro oscuro y vulnerable observa con ojos cansados desde una sudadera con capucha con salpicaduras de color. Vapea de forma constante, echando nubes de humo que huelen a clavo con una pizca de fruta al hablar. Se ha encontrado con Delilah, pero teme decírselo a los demás chicos de la playa por temor a que se burlen.

Hace un par de noches, Rayne estaba esperando encontrarse con alguien cuando vio luces al otro lado de la bahía. Alguien se movía por los terrenos del faro. Hay más información disponible si se vence en una prueba a dificultad 3, distintos planteamientos tienen distintas reservas. Los Cazadores que se hagan pasar por policías u otras figuras de autoridad pueden usar Manipulación + Intimidación. Ofrecer disfrutar un cigarrillo con Rayne sería Carisma + Persuasión. Un soborno con varios pavos requiere Manipulación + Callejero. Una victoria convence a Rayne para contarle a los Cazadores que vio a alguien al otro lado de la bahía. ¡La persona se movía rápido como si caminase sobre el agua! Una victoria crítica refresca algo más en la memoria de Rayne. Cuando la figura escaló las rocas, Rayne pensó que se parecía a alguien de un CD que su madre solía escuchar todo el tiempo. Rayne describe la portada de una mujer dando el pecho a su guitarra, luego recuerda a Delilah Benes como la artista. Es la portada que adorna su primer álbum: *Widdershins*.



Pasos siguientes

Si visitan Chatterley Hall, ve a **Localidades de pie** o a **Noche tranquila para un disturbio** si se está haciendo tarde. Si visitan a Louise Wiedlyn, ve a **Soltera disidente**.

Noche tranquila para un disturbio

Bobby Burner comenzó a tocar en Chatterley Hall a principios de los noventa. Nunca pensó que sería el gerente. Aún hay trazas del viejo *punk* en su aspecto y comportamiento. Pero su pelo de punta es ahora de un blanco natural en lugar de rubio platino y necesita las gafas de cerca que guarda en el bolsillo de su ráido chaleco vaquero. Se encuentra en su oficina, que es un caótico desparrame de documentos y viejos pósteres. Podría llevar horas a los Cazadores encontrar algo en la oficina, pero Bobby conoce la pila íntimamente.

Los Cazadores que revisan la oficina ven a Bobby en fotos con docenas de artistas. Unos cuantos famosos, la mayoría no. Con una prueba de Astucia + Consciencia a dificultad 3 se detecta una foto de él con Delilah. Ella le rodea con el brazo y tiene el pañuelo de **Pack de seis en la playa** en la muñeca. Si se lo muestran a Bobby, él se ríe y señala a la imagen si no la han visto. El pañuelo era el amuleto de la suerte de Delilah. Se lo ponía en la mano con la que tocaba antes de cada concierto.

Bobby les cuenta con gusto la historia de Delilah como todo el mundo la conoce. Habla en términos vagos sobre sus apariciones en Chatterley Hall, y cuenta ligeras variaciones de las de los trabajadores. Si los personajes le señalan sus mentiras o vencen en una prueba de Astucia + Perspicacia a dificultad 3, se anima. Admite que esas historias son inventadas para los fans, pero tuvo un encuentro con Delilah no hace mucho que lo inquietó. La vio en el público de un concierto de Rover Red Gozer hace cosa de un mes. Él la saludó. Ella sonrió. Bajó las escaleras corriendo para verla, pero ella ya no estaba. Si se ha obtenido una victoria crítica, Bobby comparte un detalle que no ha contado a nadie: Delilah tenía dientes afilados como cuchillas cuando sonrió. Otra prueba de Inteligencia + Perspicacia a dificultad 2 confirma que Bobby cree cada palabra de esa historia.

Una vez que los Cazadores acaben su conversación con Bobby, es el momento del concierto de Tanqueray Constabulary.

Él los anima a quedarse y disfrutar del espectáculo y tomarse un par de copas a cuenta de la casa. Poco saben que en breve tendrán su propio encuentro con Delilah. Está hambrienta, lista para alimentarse y la guitarrista principal es la comida que ha elegido.

Divide Chatterley Hall en seis zonas generales: frente al escenario, mitad de la sala, parte de atrás de ésta, el palco, el vestíbulo y fuera. Pregunta a cada jugador dónde va a estar durante el concierto. Tanqueray Constabulary sale y arranca con sólidas guitarras *power punk* y voces *pop*. Tras establecer la escena del concierto y permitir que los jugadores se relajen un poco, pide a todo el mundo que haga una prueba de Astucia + Consciencia. El Cazador o Cazadores con mayor número de éxitos ve a Delilah en primera fila. Ella fija la mirada en la guitarrista, su concentración y perfecta calma la hacen destacar.

Los Cazadores pueden cambiar de posición con una prueba de Fuerza + Atletismo para abrirse paso entre la multitud a empujones. Cruzan una zona por éxito obtenido. Una victoria crítica en la tirada significa que Delilah no se da cuenta aún del Cazador. Los personajes que deseen moverse discretamente entre la gente pueden tirar Compostura + Sigilo para acercarse a hurtadillas a la presa. Los jugadores pueden entablar conversación con ella si lo desean, pero ella termina por perder interés: está hambrienta y ya ha escogido su objetivo. Si los Cazadores tratan de agarrarla o hacer que deje el local, se resiste con violencia.

A menos que las acciones de los Cazadores provoquen una respuesta distinta, Delilah se comporta de la forma siguiente:

Turno uno: Usa sus poderes vampíricos para desatar un alarido impío que resuena por encima de las quejumbrosas guitarras, generando en la multitud un frenesí aterrorizado. Cualquiera en la parte delantera, media o posterior de la sala debe hacer una prueba de Destreza + Atletismo o Resistencia + Atletismo a dificultad 3 al comienzo de su turno para evitar ser herido por docenas de personas empujando, bailando y dándose empellones unos a otros. Una victoria crítica en esta prueba significa que no tiene que repetirla mientras esté en cualquiera de las zonas a ras de suelo; percibe dónde hay aberturas y las atraviesa a empujones de forma acorde. Un fallo provoca una herida superficial: golpes y moratones de los empujones de la multitud.

Turno dos: Ella salta a un muro y se escabulle al lateral del auditorio. No parece como escalaría alguien humano; es algo monstruoso y rápido, y demasiado flexible. La mayoría de gente no se da cuenta a causa de la pelea en

CHATTERLEY HALL



TENGO LAS GRABACIONES PIRATA

Bobby Burner es la principal fuente de información sobre Delilah y su historia. Los Narradores que deseen eliminar al intermediario podrían permitir que uno de los Cazadores sea ultrafan de Delilah Benes. Ésta es una oportunidad de interpretación divertida para un jugador que quiera hacer el friki sobre detalles con Bobby o dar nombre a sus canciones. Deja claro al jugador que hay cierta compensación: tiene éxito automático en cualquier tirada que revelaría algo sobre la historia de Delilah conocida por el público, pero también es más susceptible a sus encantos. Cualquier vez que Delilah use sus habilidades sociales o poderes vampíricos de persuasión en ese Cazador obtiene +2 dados en esa tirada (o incrementa la dificultad para resistir en 1, si es aplicable).

esa planta, está demasiado metida en la música o piensa que alguien le ha echado algo en la bebida. Esto ofrece a cualquier Cazador con armas de fuego o a distancia una oportunidad de disparar a Delilah, aunque el ruido de disparos acabará con la música y hará que la gente corra hacia las salidas.

Turno tres: Salta al palco y se alza ella sola. Esto da a los Cazadores otra oportunidad de disparar o tratar de cortarle la huida. Delilah no está interesada en una batalla aquí; busca escapar. Cualquier Cazador que se acerque a una distancia cuerpo a cuerpo se encontrará una sorpresa; agarra a cualquiera a quien toque con manos inhumanamente fuertes y lo lanza por el borde del palco. El Cazador que salga volando ha de hacer una prueba de Destreza o Atletismo a dificultad 4. El margen de fallo es el número de niveles de Salud superficial que sufre al caer sobre la multitud abajo.

La última oportunidad para cazar a Delilah es en el techo del edificio. No tiene interés en un combate extendido. Nada más sea capaz, salta por los tejados y se aleja de Chatterley Hall. Los Cazadores pueden perseguirla a pie con pruebas de Fuerza + Atletismo enfrentadas. Los que tengan un vehículo, como un coche, esperándolos, pueden seguirla desde abajo con pruebas de Destreza + Conducir enfrentadas con su Fuerza + Atletismo. Si ella vence, pierde a sus perseguidores. Si vencen los Cazadores, la siguen hasta la playa Calf Pasture donde usa su velocidad antinatural para correr sobre el agua hasta el faro. Los Cazadores pueden desear perseguirla si pueden encontrar

una forma de cruzar la bahía. Usa las opciones en **La noche es una respuesta** si es así.

Enzarzarse en un tiroteo en una sala de conciertos llena de gente contra un oponente que no saben del todo cómo combatir no es el movimiento más inteligente, pero la célula podría decidir lanzarse y luchar en Chatterley Hall. Delilah sólo quiere llegar a casa donde está mucho mejor preparada para defenderse. No tiene problemas en dañar el lugar o herir a inocentes con la esperanza de que los Cazadores se detengan a ayudar y la dejen escapar. En lugar de convertir esto en una escena larga, toma una decisión en base a la situación tras tres turnos. Si Delilah saca cierta distancia a los Cazadores, escapa (y pueden seguirla a pie o en coche). Si no hay forma realista de que escape, los personajes tienen ese combate. Aún han de limpiar su nido, enfrentarse a sus Ghouls (y quizás su recién engendrado hijo vampírico, dependiendo del nivel de Peligro).

Herir a Delilah tiene dos efectos principales. Ésta es una oportunidad excelente para revelar lo que es si los Cazadores aún no tienen idea de ello al descubrir vistosamente sus colmillos y un glorioso silbido. Usa sus poderes vampíricos para sanarse 1 nivel de Salud superficial por día entre ahora y cuando los Cazadores la busquen en el faro. No tendrá tiempo de sanar sus heridas antes de su confrontación final con la célula. El otro efecto es que impide que se alimente esa noche. Cualquier acción que Delilah emprenda en su última escena que no esté directamente relacionada con alimentarse sufre -2 a la reserva de dados, incluyendo hablar con los Cazadores, defenderse o tratar de huir.

Si los Cazadores no se enfrentan a Delilah o no acuden al concierto, la mañana siguiente, las noticias abren con otra víctima encontrada. Se encuentra a Dawn Marmont, guitarrista principal de Tanqueray Constabulary, en la playa Calf Pasture justo antes del alba en un estado similar a las demás víctimas. Si los Cazadores han alcanzado Peligro 5 con este resultado, Dawn se convierte en una nueva vampira la mañana siguiente.

Pasos siguientes

Aumenta el Peligro en 1 tras esta escena. Si los Cazadores no salvaron a Dawn Marmont, aumenta la Desesperación en 1. Probablemente, la siguiente parada de los Cazadores es el faro de la isla Sheffield. Si van durante el día, ve a **El día es un enigma**. Si fuerzan su ataque o esperan hasta la noche siguiente, procede a **La noche es una respuesta**.

Parte tres: Derrama tu luz rota

Al final, los Cazadores descubren que Delilah está construyendo su nido en el faro de la isla Sheffield. Se enfrentan a ella allí. Hay varias formas de llegar a ese punto. Podrían comprobar la historia de Rayne o podrían haber seguido a Delilah desde Chatterley Hall. Si la célula pasa por alto esas opciones, siempre pueden escuchar las pistas en sus canciones. Una prueba de Astucia + Consciencia o Compostura + Perspicacia a dificultad 3 hecha por cualquiera que haya oído al menos dos de sus álbumes capta la imaginería del faro en su música en al menos una canción de cada disco. Cualquiera que falle esta prueba aún capta la pista, pero bajo más presión. La revelación llega al ponerse el sol y los Cazadores han de actuar esa noche. Si no, Delilah y su círculo desaparecerán poco antes del amanecer.

El día es un enigma

La isla Sheffield está abierta de mayo a diciembre para los turistas. El principal edificio histórico es un pabellón usado para eventos como bodas. La isla es un refugio de vida salvaje con varias rutas naturales y plataformas de observación. Sería un lugar encantador para que los Cazadores aprendiesen un poco de historia de Nueva Inglaterra si no estuvieran dando caza a una vampira. Si se disfrazan como

turistas, el Narrador que busque algo más de inmersión puede encontrar datos históricos sobre el faro en internet.

Durante el día salen un par de ferris. Uno parte y vuelve al principio de la tarde y el otro durante el atardecer para tener una bonita vista de la puesta de sol. Se espera que el personal del ferri y los guardias de seguridad hagan un recuento cuando éste sale, pero no se realiza de forma estricta. Los pocos trabajadores turísticos que trabajan en la isla acuden en el ferri de la tarde y se marchan en el del anochecer. El trabajador permanente, Barry el farero, permanece en la isla en todo momento. También ha sido comprometido por Delilah para que ignore sus idas y venidas como un mortal que tiene bajo su influjo vampírico.

- Viajar en ferri es muy cómodo, pero también público. Los Cazadores acostumbrados a portar grandes armas o reliquias malditas a la hora de Cazar tendrán que ponérse creativos para subirlas a un barco lleno de turistas a plena luz del día. Colar objetos requiere una prueba de Astucia + Latrocínio a una dificultad que depende de lo que el Cazador trate de ocultar.
- Un arma pequeña de una mano del tamaño de una computadora portátil tiene dificultad 2.
- Un arma mayor o algo que entre en una mochila tiene dificultad 3.
- Si los jugadores están listos para el combate con múltiples armas encima, tienen dificultad 4.

Una victoria crítica en cualquiera de estas tiradas significa que toda la célula pasa. Los Cazadores que generen éxitos adicionales pueden usarlos para ayudar a otros personajes, siempre que expliquen cómo lo hacen, quizás al ofrecer guardar objetos o distraer a cualquiera que mire hacia ellos. El fallo significa que la persona es señalada y se le pide que revele cualquier objeto que porte. Las armas hacen que el Cazador quede retenido en el barco y se le devuelva de inmediato a tierra firme donde estará esperando la policía. Dependiendo de la relación de la célula con



¿Y TÚ, BURNER?

Los Narradores que deseen un clímax de matar vampiros lleno de acción pueden no describir a los miembros del círculo de sangre de Delilah. Asignarles un sólo detalle, como un sombrero distintivo o un rasgo facial que ayude a los Cazadores a mantener la cuenta durante la confrontación. Su propósito es interponerse en el camino de los Cazadores mientras su ama busca escapar. Incluso el retoño vampírico de Delilah (si el Peligro es lo suficientemente alto) termina por servir a este propósito: Delilah escoge su no-vida sobre la de los demás sin dudarlo.

Sin embargo, es una historia más rica y con más peso emocional y dramático si los Ghouls y el retoño de Delilah son gente que los Cazadores han conocido durante la investigación. Una cosa es acabar con algún idiota anónimo corrompido por la adicción a la Sangre vampírica, pero disparar a Louise, Rayne o al astuto y divertido Bobby Burner podría hacer pensar hasta al Cazador más duro. ¿Qué pensaría sus Piedras de Toque sobre matar humanos en lugar de monstruos? ¿O las autoridades llegado el caso?

Delilah podría convertir a cualquiera que descubra hablando con los Cazadores. Los mortales también podrían buscar voluntariamente a la vampira por sus propias razones. Bobby Burner podría estar decidido a mantener esta conexión con sus días de gloria; el detective Arroyo podría haber comenzado su propia investigación y haberse acercado demasiado; Louise Wiedlyn podría ser adicta al placer de dar su sangre a Delilah; Rayne podría encontrar fascinante la existencia de los monstruos y caer bajo el influjo del carisma y el encanto de Delilah. Presta atención a cómo reacciona la célula a ciertos personajes y escoge los que complicarán más la historia.

el policía Arroyo, esto podría ser sólo un retraso breve. Las reliquias y otros objetos que no sean obviamente mortales no están prohibidos; el personal puede tener curiosidad o sentirse confundido por ellos, pero no expulsará al Cazador del ferri.

Si los Cazadores no desean tomar el ferri, hay otras opciones disponibles; para sugerencias, ver **La noche es una respuesta**.

El edificio del faro está compuesto por diez habitaciones en múltiples plantas. La mayoría de ellas actúan como museo de Nueva Inglaterra, historia colonial y la cría de ostras. La planta superior contiene la habitación personal

de Barry y el propio faro. Al final del día, el guardia de seguridad revisa el museo y cierra cada habitación tras asegurarse de que está vacía. La sala de la linterna es accesible y la vivienda de Barry está cerrada por otro conjunto de llaves. Un Cazador puede quedarse venciendo una prueba de Astucia + Sigilo a dificultad 3.

Una de las salas está cerrada y tiene un cartel polvoriento que reza: «¡Lo sentimos! ¡Cerrado por renovación!». Es la sala donde descansa Delilah durante el día. Barry tiene una llave, Delilah la otra. Aunque la puerta es vieja, pesada y de madera, el cerrojo es nuevo y moderno. Echar abajo la puerta requiere una prueba de Fuerza + Atletismo a dificultad 5, y atrae la atención de cualquiera en el edificio, aunque no despertará a Delilah durante el día. Abrir el cerrojo con maña requiere una prueba de Astucia + Latrocínio a dificultad 4.

La sala se mantiene a oscuras con pesadas cortinas y lonas de plástico. Retirar estas protecciones pone a Delilah en un estado salvaje. Obtiene +2 en todas las tiradas de ataque en este caso, pero sufre automáticamente 2 niveles de daño agravado cada turno. Si vencen en una prueba de Destreza + Sigilo a dificultad 4, pueden acercarse a la distancia de clavarle una estaca de madera y obtener un ataque (en total, no por persona) antes de que Delilah despierte. Con un fallo, Delilah despierta y ataca. Si un Cazador hace una tirada de Compostura + Subterfugio a dificultad 4 en el primer turno de combate, pueden calmarla para hablar.

Delilah trata de convencer a los Cazadores de que ella es la víctima. Cuenta una historia sobre cómo no puede controlar su sed de sangre y se derrumba, llorando lágrimas de Sangre y deseando no tener que hacer daño a nadie para vivir. Promete que si la célula no la destruye, hará las maletas y se marchará a alguna otra parte esa misma noche. Los Cazadores tienen que decidir si confían en ella o si necesitan exterminarla de todas formas. Si los Cazadores son suspicaces, haz que tiren Astucia + Perspicacia contra la Manipulación + Subterfugio de Delilah. Si los Cazadores vencen, están seguros de que es todo fachada: Delilah simplemente no quiere morir.

La noche es una respuesta

Buscar a Delilah por la noche es mucho más peligroso, pero hay buenas razones por las que la célula podría escoger

esta opción. Podría querer conversar con la vampira y hacerlo mientras está atrapada en su nido en pleno día no es una gran forma de ponerla de humor para negociar. También hay menos gente en la isla de noche. Si la Caza se torna violenta, hay menos riesgos de herir a gente inocente o de que un testigo llame a las autoridades. Si los Cazadores siguen a Delilah a la isla desde Chatterley Hall, puede que no quieran darle la oportunidad de escapar.

Uno de los mayores desafíos es ir a la isla. La célula tiene que arreglar su propio transporte para cruzar el agua. Si no quieren tomar el ferri en **El día es un enigma** también pueden abordar varios planteamientos, como éstos:

- Contratar un barco pesquero con una prueba de Carijismo + Callejeo a dificultad 3.
- Nadar hasta la isla con una prueba de Resistencia + Atletismo a dificultad 4.
- Alquilar una lancha pequeña con una prueba de Astucia + Finanzas a dificultad 2.
- Robar un bote con una prueba de Inteligencia + Latrocínio a dificultad 3.
- Navegar a las islas con la nave que han alquilado o robado con una prueba de Destreza + Conducir a dificultad 2.

Fallar en esta tirada no deja a la célula tirada en tierra firme. Puede tratar de abordarlo de otra forma o pueden seguir adelante. Si sigue adelante, el Narrador debería asignar complicaciones apropiadas, como 1 o 2 niveles de Salud superficial por el esfuerzo de remar o que alguien avise a Delilah de que los Cazadores están llegando.

De noche, Delilah se reúne con su círculo de sangre en el pabellón abierto. La reunión es en parte un pequeño concierto, en parte una sesión de arrumacos y en parte sólo pasar el rato. La vampira está aprendiendo mucho sobre el mundo actual de sus Ghouls, mientras se alimenta de ellos y determina cuáles serán sus próximos pasos.

Si ha creado un nuevo vampiro (ya sea Dawn Marmon o algún otro), también está aquí. Por el momento, el nuevo vampiro no ha probado la sangre. Parece arrepentirse de haberse convertido en vampiro de momento, pero puede llegar a disfrutar de este estado con el tiempo suficiente bajo el influjo de Delilah. Si los Cazadores pueden llegar a él antes de que pruebe la sangre, pueden convencer al Retoño de que se vuelva contra su ama. Traicionará a Delilah si los Cazadores le ayudan a poner fin a su nueva condición. Esto podría significar encontrarse con el amanecer o una historia posterior (ver **Cabos sueltos**).

Si los Cazadores se enfrentan a Delilah aquí, ella trata de librarse del problema hablando. Este discurso está un poco más calculado que el que da durante el día, ya que está tratando de posicionar a sus Ghouls para que ataquen a los Cazadores. Todos ellos están listos para sacrificarse por su ama y ella lucha a su lado al principio. Delilah huye al primer signo de que la lucha no está yéndole bien; por ejemplo, si sufre 4 puntos de daño a la Salud o cualquiera de su círculo de sangre muere. Hará uso del truco del que fue testigo Rayne y usará su velocidad inhumana para correr por el agua. A estas alturas, está lo bastante desesperada para buscar la protección de su amo, pero ésa es otra historia.

Los Cazadores astutos pueden tratar de aguardar toda la noche y atacar cuando el círculo de sangre se dirija a casa al alba. Barry explica a los trabajadores del ferri que el círculo es un grupo de estudio que investiga la historia de la isla. La célula tendrá que dar sus propias razones para estar en la isla o usar su modo de transporte para escabullirse discretamente.

Cabos sueltos

Si la célula tiene éxito, Delilah es destruida o expulsada, pero deja un legado. Pregunta qué elementos e interacciones han disfrutado los jugadores y qué, si hay algo, podrían querer revisitar en historias posteriores.

El destino del creador de Delilah es deliberadamente vago. Quizás vaya tras la célula en busca de venganza por su muerte. Delilah podría acudir a él en busca de seguridad y establecer un nuevo nido con vampiros más poderosos apoyándola. El creador también podría tener una conexión con cualquier mortal que bebiese la Sangre de Delilah. ¿Y si retomase la creación de un círculo de sangre donde ella lo dejó?

Si los Cazadores ayudan al Retoño vampírico, eso les da un asiento de primera fila a la vida de un monstruo. Este joven vampiro podría ser un problema, un aliado o ambas cosas. Buscar una cura al vampirismo debería ser un proceso largo y arduo que podría generar una crónica propia. ¿Puede el vampiro permanecer humano el tiempo suficiente para que la célula tenga éxito?

En esta historia, mucha gente inocente tiene su primer encontronazo con los secretos sobrenaturales del mundo. ¿Cómo se las arreglan para volver a una vida normal? Alguien como Bobby Burner o el detective Arroyo podría formar su propia célula. Y podría contactar con los Cazadores cuando se vea superado al enfrentarse a una nueva presa.

Acabar con Delilah podría poner a la célula en el radar de una Organización como FIRSTLIGHT. Si los Cazadores manejaron bien a la vampira, podrían ser abordados por la organización con una pista para su próximo caso. Si la célula causó tremendos daños a la propiedad y pánico de masas, la organización podría chantajearla para que acepte el caso a cambio de hacer desaparecer cualquier problema legal.

Aliados y antagonistas

Delilah Benes

Comenzó como un cuento de hadas. Tras años de tocar en cafeterías, antros y locales en ruinas, la música de Delilah empezó a ganar popularidad en la industria musical. Su primer álbum fue un éxito por sorpresa. También contactó con un hermoso monstruo durante la pequeña gira tras el disco. Sus ojos ardían en la sombra del oscuro teatro. Cuando pasó detrás del escenario, comenzó un turbulento romance. Delilah apenas recuerda mucho antes de decir que sí a la oferta de inmortalidad empapada de sangre.

Entonces comenzó la pesadilla. Pensaba que sólo serían ellos dos, pero otros vampiros la arrastraron a sus intrigas. Comenzó como una telenovela, pero pronto se convirtió en un juego mortal. Su creador se fue volviendo distante, afirmando protegerla de otros con su ausencia. Ella estalló a través de su música con canciones sobre su relación, los otros vampiros que había conocido y las alegrías y pesares de su nueva condición. Su creador desapareció y los demás fueron a por ella afirmando que tenía que morir por revelar demasiados secretos. No recuerda cómo volvió a casa; sólo que se sumió en un sueño de décadas mientras su cuerpo no-muerto se reparaba solo. Honestamente, no está segura de cuánto de lo que pasó antes de despertar hace unos meses son recuerdos reales, sueños que tuvo en los años entre medias o mentiras que se contó a sí misma el tiempo suficiente para creer que eran verdad.

Delilah permanece en modo de supervivencia, pero también cree que tiene tiempo para construir. Sabe que

puede controlar a los humanos a corto plazo con sus poderes y a largo plazo, alimentándolos con su Sangre. No ha encontrado a otros de su clase por ahora, pero puede crear a un vampiro por sí misma para asegurarse de que alguien como ella esté dispuesto a ponerse de su lado si lo hace.

Dificultad general: 5/4.

Reservas de datos estándar: Físicos 7, Sociales 8, Mentales 6.

Atributos secundarios: Salud 6, Fuerza de Voluntad 6.

Reservas de datos excepcionales: Atletismo 8, Interpretación 8, Persuasión 8.

Capacidades: Además de las capacidades para vampiros de **Cazador: La Venganza**, pág. 169, Delilah tiene las siguientes:

- **Canto de Sirena:** Delilah aprendió de su creador la capacidad de hacer que los mortales que la miran hagan lo que ella quiere. Ha añadido algo a esta técnica para personalizarla y hacerla más potente al cantar sus órdenes. Los Cazadores pueden hacer una prueba de Compostura + Perspicacia a dificultad 4 para resistir la orden, pero cada intento subsiguiente obtiene una penalización de -1 dado acumulativa para resistirse. El Cazador oye un coro de voces cada vez que oye a Delilah usar este poder sobre él.

Detective Emiliano Arroyo

A veces, la policía tiene que confiar en su instinto. Los ataques en la playa Calf Pasture hacen que el detective Arroyo esté ardiendo por dentro. Norwalk suele ser un destino muy tranquilo en comparación con las cosas que vio durante su tiempo en Baltimore. Arroyo está abierto a la idea de que su caso es más raro que otros, pero también significa que podría no esperar a que los Cazadores se lancen a la acción.

Dificultad general: 4/2.

Reservas de datos estándar: Físicos 2, Sociales 3, Mentales 4.

Atributos secundarios: Salud 5, Fuerza de Voluntad 5.

Reservas de datos excepcionales: Intimidación 7, Investigación 8, Persuasión 6 ■



CAZADOR

LA VENGANZA

Haz que tus historias de medidas desesperadas para *Cazador: La Venganza* cobren vida con esta Pantalla y Kit de Herramientas del Narrador. Los cuatro paneles de la Pantalla del Narrador cuentan con nuevo arte en el frente y tablas de referencia para el Narrador en el interior, todo mientras tomas tus notas y haces tiradas en secreto. El Kit de Herramientas del Narrador está lleno de consejos adicionales sobre reglas para abarcar más situaciones (ya sean de investigación o combate), una lista de testigos para inspirar al Narrador y una historia completa que puedes usar en una noche o más de juego.

Incluye:

Una Pantalla del Narrador de cuatro paneles.

Un Kit de Herramientas del Narrador de 40 páginas.



RENEGADE



WORLD OF
DARKNESS
www.worldofdarkness.com

NOSOLOROL

 **paradox**
INTERACTIVE

 18+ 

Material adulto: Incluye contenido gráfico y escrito de naturaleza adulta, incluyendo violencia, temas sexuales y lenguaje fuerte. Se recomienda sólo para lectores adultos.

PVP: 29,99 €

