

## Cuando los personajes jugadores luchan entre ellos

Hemos incluido estas reglas en nuestro apéndice ya que rara vez las necesitarás, si es que alguna vez lo haces. Normalmente, un conflicto físico entre los miembros del reparto principal indica que la historia se ha salido por completo del rumbo.

Sin embargo, en las historias de terror, los protagonistas a veces tienen que enfrentarse entre ellos. Pueden estar poseídos, sufrir ilusiones perceptivas o verse obligados a luchar en un sótano lleno de trampas mortales.

Cuando la violencia entre personajes jugadores surge de la decisión de otro jugador, advierte a quien esté escalando la situación hacia la violencia fratricida que el sistema favorece al defensor simpático sobre el agresor asesino, como suele ocurrir en las historias cuando los protagonistas se enfrentan entre sí.

### Agresor y defensor

Según los eventos narrados hasta ese momento, el Moderador del juego identifica quiénes son los agresores y quiénes los defensores. Esto es obvio en el contexto de juego: el personaje o grupo de personajes que pasa de hablar a pelear es el agresor, y el que está siendo atacado es el defensor.

En el remoto caso en que ambos inicien la pelea al mismo tiempo, elige el bando del jugador en que recaiga la responsabilidad de haber traído la historia a este punto. Si no le ves sentido, pide a un jugador que tire un dado. Si el resultado es par,

será defensor; si es impar, atacante.

Normalmente, las peleas tienen un agresor y un defensor. Que haya múltiples personajes jugadores en uno o en ambos lados es menos frecuente. Es posible que los personajes de apoyo puedan tomar parte por uno o ambos bandos también, aunque su influencia en el resultado es indirecta.

### Define objetivos

El agresor (o agresores) empieza definiendo su objetivo, eligiendo de la lista habitual, con algunos ajustes:

- **Matar:** Eliminar a todos los defensores.
- **Dejar indefenso:** Dejar a los defensores indefensos e incapaces de escapar en ese momento. Matar a compañeros indefensos requiere una prueba de Estabilidad extremadamente difícil para evitar un trauma duradero.
- **Bloquear:** Impedir que los defensores avancen.
- **Expulsar:** Continuar luchando hasta que los defensores se retiren y dejen el lugar bajo tu control.
- Un agresor no puede elegir Escapar como objetivo. Hasta que el agresor comienza la pelea, los defensores no son una amenaza de la que escapar.
- **Escapar con un rehén:** Atrapar a un defensor y huir con él a una posición de seguridad. Escoge al defensor al que quieres llevarte.
- **Conseguir un objeto:** Arrebatar un objeto fácilmente transportable que esté en posesión de un defensor y escapar con él a un lugar seguro donde los defensores no puedan interferir.

- **Abrirse paso:** Pasar a través de los defensores, que bloquean físicamente el camino.

A continuación, los defensores definen sus objetivos:

- **Matar:** Matar a todos los agresores (poco probable, pero posible).
- **Dejar indefenso:** Capturar a los agresores y ponerlos bajo tu custodia. Matar a compañeros indefensos requiere una prueba de Estabilidad extremadamente difícil para evitar un trauma duradero.
- **Bloquear:** Impedir que los agresores avancen.
- **Expulsar:** Luchar hasta que los agresores se vean obligados a retirarse.
- **Escarpar:** Evitar el combate y huir de los agresores.
- **Escarpar con un rehén:** Atrapar a un agresor y huir con él a una posición de seguridad. Escoge al agresor al que quieres llevarte. Solo es posible cuando hay múltiples agresores; en caso contrario, opta por Dejar indefenso o Escapar.
- **Conseguir un objeto:** Arrebatar un objeto fácilmente transportable que esté en posesión de un agresor y escapar con él a un lugar seguro donde los agresores no puedan interferir.

### Especificar las armas

Cada personaje debe especificar las armas que está utilizando, si las hubiere.

### Asignar dificultades

Las dificultades base para las pruebas de combate empiezan en 4. Aumenta en 2 la dificultad si el objetivo es Matar. Si un bando está

en desventaja numérica, suma la diferencia de combatientes a la dificultad del grupo en desventaja.

Si el Moderador opina que, por el contexto de la historia, un grupo debería tener ventaja sobre el otro, el grupo en desventaja añade 1 o 2 puntos a la dificultad de su objetivo, en que 1 refleja una ventaja detectable y 2 una ventaja flagrante.

### Realizar tiradas de Lucha

Todos los combatientes realizan tiradas de Lucha.

### Identificar al vencedor

Si todos los agresores fallan sus tiradas, los defensores logran su objetivo, incluso si ellos también fallan. Si todo el mundo falla, el conflicto termina en empate y nadie alcanza sus objetivos: ambos bandos sufren su correspondiente vergüenza y posibles heridas leves, pero son incapaces de resolver en conflicto entre ellos por la fuerza.

Si al menos un agresor tiene éxito, el Moderador compara los márgenes de éxito de cada participante. Añade el margen de los combatientes exitosos al total de su bando, mientras resta los de los personajes que han fallado en las tiradas. Compara el total de márgenes de cada bando. Si el margen total de los defensores iguala o supera al de los agresores, los defensores ganan. Si no, los agresores logran su objetivo.

### Comprobar si hay Heridas

Si el objetivo era Matar y un bando ha ganado, los personajes del bando perdedor deben hacer

tiradas de **Salud** de dificultad 6. Si tiene éxito, el personaje se lleva una Herida Grave. Si falla, el personaje muere inmediatamente. Un personaje que tenga ya dos cartas de Herida en su posesión muere, sin importar el resultado, por lo que la tirada resulta inútil.

Los perdedores contra oponentes que no intentaban Matar reciben Heridas Leves si los primeros tienen éxito en Lucha y Heridas Graves si fallan. Como siempre, una carta de Herida final, mata.

Sin importar el objetivo, los miembros del equipo ganador deben pagar un Precio a pagar de 3, de cualquier combinación de **Lucha**, **Atletismo** y **Salud**, para evitar una Herida. Los que rehúsen pagar el Precio obtendrán una Herida Grave si fallaron su tirada de Lucha, y una Herida Leve si tuvieron éxito.

Las Heridas varían según las armas que usen los oponentes de las víctimas.

Cuando los oponentes han usado diferentes armas, el Moderador decide cuál provoca la Herida. Escoge según la lógica de la situación descrita, el arma empuñada por el oponente con el mayor resultado en su tirada o arbitrariamente si no hay ninguna respuesta obvia.

- **Desarmado:** Magullado/Apalizado
- **Cuchillo:** Mellado/Apuñalado
- **Instrumento contundente:** Viendo las estrellas/Cráneo astillado
- **Espada/Otra arma de filo larga:** Laceración superficial/Perforado del todo
- **Pistola:** Quemadura de pólvora/Herida de bala

## Narrar los resultados

Una vez se sabe quién ha ganado y quién ha resultado herido, guía a los jugadores para que describan lo que pasa. Invita a los agresores a describir lo que han hecho primero, y luego a los defensores; después, haz que los vencedores (si los hubiere) describan las condiciones del fin de la lucha.

Cuando varios personajes luchan en un mismo bando, la narración empieza con las pruebas fallidas y luego pasa a los éxitos.

## Tiradas de Estabilidad

Usa este paso solo si uno o más personajes jugadores han muerto en la lucha. Todos los participantes realizan tiradas de **Estabilidad** a dificultad 6, con los modificadores siguientes:

- +2 por cada personaje muerto después del primero.
- +1 para los agresores, independientemente de quién haya muerto.
- +1 adicional para los agresores, si uno o más defensores han muerto.
- +1 para los defensores, si los agresores han muerto.
- -2 si los agresores han sido poseídos, o de cualquier otra manera no hubieran decidido atacar.

Las tiradas exitosas resultan en una Conmoción Leve. Los fracasos suponen una Conmoción Grave. Los agresores y los defensores reciben Conmociones distintas.

**Agresores:** Deuda de sangre/Fratricidio

**Defensores:** Debería haber previsto esto/Espiral de violencia

### REFERENCIA RÁPIDA: PJ VS. PJ

1. El Moderador de juego identifica al agresor.
2. Definir los objetivos:
  - (a) Agresor. Elige entre los objetivos: Matar, Dejar indefenso, Bloquear, Expulsar, Escapar con un rehén, Conseguir un objeto o Abrirse paso.
  - (b) Defensor. Elige entre los objetivos: Matar, Dejar indefenso, Bloquear, Expulsar, Escapar, Escapar con un rehén o Conseguir un objeto.
3. Los combatientes especifican las armas.
4. El Moderador asigna dificultades: dificultad base 4; +2 si luchan para Matar; +1 por cada combatiente adicional si están superados en número; +1 a +2 por modificadores situacionales si están en desventaja.
5. Todos los combatientes realizan tiradas de Lucha.
6. El Moderador utiliza los resultados para identificar al vencedor (si lo hay):
  - (a) Todos los agresores fallan = los defensores ganan.
  - (b) Todos fallan = estancamiento.
  - (c) De lo contrario, gana el bando con el margen total más amplio.
7. Los participantes comprueban si hay Heridas:
  - (a) Los perdedores cuyos oponentes luchaban con el objetivo de Matar hacen pruebas de Salud con dificultad 6: sufren Heridas Graves si tienen éxito y mueren si fallan.
  - (b) Los perdedores cuyos oponentes no luchaban para Matar sufren Heridas Graves si fallaron en sus tiradas de Lucha y Heridas Leves si tuvieron éxito.
  - (c) Los vencedores deben pagar un Precio a pagar de 3 puntos o sufrir una Herida Grave si fallaron en sus tiradas de Lucha, o una Herida Leve si tuvieron éxito.
8. El grupo narra la pelea.
9. Si alguien muere, los supervivientes hacen pruebas de Estabilidad. Dificultad base 6; +2 por cada personaje muerto después del primero; +1 para los agresores, independientemente de quién haya muerto; +1 adicional para los agresores si murió uno o más defensores; +1 para los defensores si han muerto agresores; -2 si los agresores estaban poseídos o de cualquier otra manera no hubieran decidido atacar.

### Ejemplo

Tras una investigación quizás insuficiente sobre vampiros legendarios, los personajes de *París* Stefan (interpretado por Gianni) y Barron (interpretado por Ana) deciden asaltar la mansión de la mujer que se hace llamar la condesa Potocki. Dentro les espera Gus (interpretado por Tsing), que está su control mental. Ella le ordena a Gus que les dispare cuando entren por la puerta trasera.

Gus, influenciado por la vampira, es claramente el agresor. Eso convierte a Stefan y Barron en los defensores.

La condesa quiere a sus visitantes vivos para poder mantenerlos cautivos y grabar en su piel fragmentos de *El Rey de Amarillo*. Su orden se traduce en el objetivo de Dejar indefensos.

Ana y Gianni, al darse cuenta de que el plan ha fallado, deciden que sus personajes solo quieren Escapar.

La nueva compañera vampírica de Gus le ha dado una pistola. Ana y Gianni acuerdan que no tienen armas a mano: están peleando desarmados.

La dificultad de Tsing será de 5: una base de 4, más 1 por estar en inferioridad numérica.

La dificultad de los defensores empieza en 4. Decides que probablemente están sorprendidos al ver a su amigo disparándoles con una pistola, lo que aumenta la dificultad en 1, hasta 5.

Es el momento de las tiradas de Lucha.

Misericordiosamente, decides

que Tsing aún puede decidir cuántos puntos de Lucha gastar en su intento. De forma sensata, decide gastar 0. Sin embargo, obtiene un 5 en su tirada, todo un éxito ya por sí solo.

Gianni gasta 2 puntos de Lucha y saca un 6, para un total de 8, también un éxito.

Ana gasta 1 punto de Lucha y saca un 2, para un total de 3, un fallo.

El agresor ha tenido éxito, pero también lo ha hecho uno de los defensores. Eso significa que debes identificar al vencedor comparando los márgenes.

Tsing consigue exactamente lo que necesitaba para obtener un éxito, por lo que su margen es 0.

Gianni tiene éxito con un margen de 2, y Ana falla con un margen de -2, lo que deja el margen total en 0.

Con los márgenes iguales, la victoria es para los defensores.

En el proceso de verificación de lesiones, comienzas con el derrotado, Gus. Como ha superado la prueba, solo recibe una Herida Leve, perteneciente a la categoría de Desarmado: «Magullado».

Cada vencedor puede evitar el daño pagando un Precio a pagar de 3 puntos. Ana falló su tirada de Lucha, por lo que si no paga el Precio, recibiría una Herida Grave. Paga 2 puntos de Salud y 1 de Atletismo para evitarlo.

Llevamos poco tiempo de sesión, por lo que Stefan opta por guardarse los puntos y aceptar la Herida. Como superó su prueba de Lucha, solo recibe la Herida Leve asociada a un disparo: «Quemadura de pólvora».

Ahora que sabes quién gana y a qué coste, guías la narración:

**Tú:** Vale, Gus, empiezas disparándoles cuando abren la puerta. ¿Qué sucede?

**Tsing:** Disparo a lo loco, con lágrimas de frustración. A pesar de mis intentos, no puedo dejar de usar mi mejor puntería. Uno de mis disparos pasa peligrosamente cerca del cráneo de Stefan.

**Tú:** Barron, no te va tan bien. ¿Qué sucede?

**Ana:** Hay astillas volando por todas partes cuando las balas impactan en el marco de la puerta y caigo hacia atrás, hacia el jardín, gritando: «¿Me han dado? ¿Me han dado?».

**Tú:** Stefan, tú decides cómo termina esto. Acaba con Gus magullado. ¡Descríbelo!

**Gianni:** Cojo un paraguero que hay junto a la puerta y se lo lanzo a las piernas, haciéndole perder el equilibrio, y se golpea la cara contra la pared. Eso lo deja aturdido, dándome tiempo para levantar a Barron.

**Ana:** «¡Me han dado, me han dado!».

**Gianni:** «¡No, solo son astillas! ¡Corre!». Escapamos corriendo por el jardín y saltamos el muro para huir.