



CAPÍTULO VI: CONFLICTOS SOCIALES Y JUICIOS PENALES AVANZADOS

Este capítulo contiene opciones para aventureros que sobreviven con ingenio y palabras en vez de sudor y acero. Los mecanismos de Conflictos Sociales Avanzados proporcionan un marco para rastrear disposiciones de PNJs sobre el curso de una aventura. Las habilidades de Carisma, Intimidar y Cotilleo deben ser usadas con prudencia para disminuir los

"Sí, claro que puedes traer a tus nuevo amigo al baile, Gebhardt. Voy a mezclarme con las damas de la Condesa, y si intenta seguirme... bien, entonces solo hará parecerme mejor por comparación"

- LORD HANS EMIL HASSENFUS SEP
(HABLANDO EN ALTO CON UNO DE SUS PARÁSITOS)

errores sociales, y las Acciones Sociales ofrecen técnicas discursivas mejoradas que pueden emplearse al coste de Puntos de Suerte. También se detallan aquí el soborno y el chantaje. El artículo concluye con un conjunto de reglas para interpretar improvisados

juicios penales cuando los PJs se encuentren inesperadamente en el lado equivocado de la ley.

- DISPOSICIÓN -

Muchos de los PNJs que se encuentran en *WJDR* juegan papeles recurrentes. Esta exposición reiterada permite a los PJs influir en futuras interacciones con ellos. El índice de Disposición de un PNJ abarca una serie de factores: confianza, posición social, afiliación política y perjuicios. Es importante señalar que la Disposición de un PNJ no tiene en cuenta únicamente las relaciones con los PJs individuales, sino más bien se aplican a las relaciones con el grupo en su conjunto. El DJ debería considerar la relación del PJ que habla con el PNJ cuando asigne modificadores situacionales. El índice de Disposición no se revela nunca a los jugadores. Más bien el DJ debería transmitir la Disposición del PNJ a través de la

interpretación, obligando a los jugadores a interpretar por ellos el estado de las relaciones.

DISPOSICIÓN INICIAL

Cuando el grupo se conoce por primera vez el índice de Disposición de un PNJ se puede establecer por lo general en Neutral por defecto. Sin embargo, en algunos casos, los pNJs podrían entrar al juego con Disposición positiva o negativa. Aunque no es necesario mantener los registros de Disposición para PNJs secundarios que no es probable que reaparezcan más tarde en la campaña, el PJ podría asignar índices de Disposición

TABLA 6-1: ÍNDICES DE DISPOSICIÓN

Valor	Disposición	Modificador de Empatía *
-3	Enemigo	-30%
-2	Hostil	-20%
-1	Fría	-10%
0	Neutral	0%
+1	Cordial	+10%
+2	Amigable	+20%
+3	Aliado	+30%

*Modificador aplicado a toda tirada de Carisma, Engañar, Cotilleo e Indagar hechas por miembros del grupo cuando traten con el PNJ.

temporales para esos personajes, combinándolos con otros modificadores circunstanciales (ver *WJDR*, página 89).

DISPOSICIÓN POSITIVA

Los PNJ rara vez entran al juego con Disposición Amistosa a menos que sean presentados al grupo por un buen amigo, son

excesivamente ingenuos, confiados o ambos. Más raro aún es que los PNJs empiecen con una Disposición de Aliado, pero podría ser posible en los casos en que los PJs comparten una causa política o pertenezcan a la misma Orden de Caballería.

DISPOSICIÓN NEGATIVA

Los PNJs que han escuchado rumores desagradables sobre los aventureros podrían entrar el juego con Disposición Hostil. Lo mismo ocurre para los patológicamente paranoicos y los de inclinación criminal. La Disposición Enemigo es el extremo de las disposiciones negativas y solo debe ser preasignada a los monstruos depredadores y enemigos jurados de la Orden de Caballería de los PJs.

DISPOSICIÓN DE GRUPO

En casos raros grupos enteros comparten una puntuación inicial de Disposición que no es la Neutral. Algunas aldeas aisladas están llenas de paletos hostiles, mientras que granjas amigables podrían recibir a los visitantes con una comida caliente. La disposición del grupo puede ser ajustada por habilidades de Cotilleo, PNJs calumniosos o por la mención de nombres (ver página 64). A opción del DJ, la Disposición de Grupo también puede ajustarse por hechos excepcionalmente heroicos o indiscreciones públicas llevabas a cabo por los PJs.

- REGLAS DE CONFLICTO SOCIAL AVANZADO -

La interacción rutinaria entre aventureros y PNJs puede resolverse usando tiradas normales de habilidad como se describe en *WJDR*. Por otro lado, estas reglas mejoran la riqueza de confrontaciones dramáticas como juicios penales, debates políticos o negociaciones de vida o muerte.

AMPLIACIÓN DE HABILIDADES DE EMPATÍA

Cada una de las tres habilidades Básicas de Empatía puede usarse para dos propósitos. En *WJDR*, las sutiles diferencias entre esas aplicaciones se dejan en manos del DJ. Sin embargo, con el Conflicto Social Avanzado es más importante distinguir entre las dos tiradas.

La Habilidad de Carisma se usa para:

Tiradas de Carisma: Solicitar solidaridad, buena voluntad, ayuda o piedad de los PNJs.

Tiradas de Engañar: Decir una mentira convincente o aparentar inocencia siendo culpable.

La Habilidad de Cotilleo se usa para:

Tiradas de Cotilleo: Reunir rumores locales de grupos de PNJs ruante unas pocas horas.

Tiradas de Indagar: Sonsacar información específica de un PNJ durante una única conversación.

La Habilidad de Intimidar se usa para:

Tiradas de Intimidar: Atemorizar PNJs hacia la servidumbre usando amenazas (Fuerza) o la fuerza de la personalidad (Empatía).

Tiradas de Asustar: Asustar combatientes enemigos por el tamaño o comportamiento amenazante (solo Fuerza).

Una vez identificada la tirada adecuada, asigna modificadores condicionales, según bonificadores o penalizadores por la Disposición del PNJ y tira el dado. Calcula los Niveles de Éxito

o Fallo (ver *WJDR*, página 89) y consulta las tablas de Habilidad de Empatía Ampliada.

Ajuste de la Disposición

Ciertos resultados de tiradas pueden producir un ajuste a la puntuación de Disposición de los PNJs. Modifica la Disposición de los PNJs inmediatamente, antes de futuras tiradas. Estos ajustes pueden ser solo temporales si el PNJ tiene una relación a largo plazo con el PJ. En esos casos, las puntuaciones de Disposición volverán a sus valores iniciales a razón de 1 punto por 1d10 días. La mayoría de los PNJs no pueden "recuperar" Disposición de esta manera.

Resultados de la Tirada

Las tablas de Habilidad de Empatía Ampliada están destinadas solo a proporcionar al DJ posibles resultados, no reglas rígidas y rápidas. Cada encuentro de *WJDR* está rodeado de circunstancias únicas, por lo que se anima al DJ a ser creativo al aplicar estos resultados. Sigue un breve resumen de resultados sociales, junto con consejos de cómo podrían afectar a los PJs.

Ridículo: El PNJ lanza un insulto tajante, sutil o abiertamente.

Calumnia: El PNJ informa a sus colegas locales, quizás incluso a extraños, de las fechorías de los PJs. La calumnia puede disminuir la Disposición del Grupo a discreción del DJ.

Informar a las autoridades: El PNJ presenta una queja formal contra los PJs. Si no hay vigilantes, patrulla de caminos o guardia fluvial cerca, pueden denunciar a los PJs a otro PNJ de poder adecuado.

Engaño: El PNJ miente a los PJs, los despista o intenta atraerlos a una situación embarazosa. A diferencia de la Traición, el Engaño normalmente solo causa daño moderado.

Traición: El PNJ informa o mienta a los PJs con la intención de atraerles a una situación de vida o muerte, estafa picaresca o problema legal. La traición a menudo es cuidadosamente premeditada.

¡Huida!: El PNJ escapa o inventa una excusa para romper contacto con los PJs, o simplemente les esquivo.

Ataque: El PNJ ataca a los PJs, ya sea por pura rabia o como medida preventiva contra motivos sospechosos. Para ofensas menores, el PNJ lanza un golpe impulsivo, sin armas. Para ofensas mayores, el PNJ se toma tiempo para planear su ataque, usando todas las armas a su disposición.

ACCIONES SOCIALES

Las Acciones Sociales representan hazañas extraordinarias de disertación o muestras de presencia motivadas por la desesperación y no se usan en la conversación diaria entre personajes. Por lo tanto estas opciones están solo disponibles a los PJs ruante encuentros donde se usen las reglas de Conflicto Social Avanzado. Si el DJ ha optado por usar las tablas de Habilidad de Empatía Ampliada durante cada encuentro, entonces las Acciones Sociales pueden limitarse a un encuentro por día de juego. El uso de las Acciones Sociales está sujeto a cuatro condiciones:

- Debe ser declarada antes de tirar los dados.
- Solo pueden ser usadas por PJs con la habilidad de Empatía correspondiente.
- Debe gastarse uno o más Puntos de Suerte para su activación.
- Cada Acción Social tiene un requisito social.

Opciones Reactivas

Cada Acción Social tiene un “modo reactivo”. Esto es una ligera variación del efecto principal y puede usarse para mitigar o mejorar ciertos resultados de habilidades estándar tras tirar los dados. Los PJs empleando opciones reactivas deben reunir todas las condiciones antes mencionadas excepto que deben declararse antes de tirar los dados.

Consecuencia del Fallo

Cuando se intentan Acciones Sociales se apuesta la reputación del PJ. La entrega deficiente de estas actuaciones que consiguen atención pueden causar vergüenza o deshonra. Las consecuencias del fallo se enumeran individualmente por Acción y por supuesto pueden ser modificadas por el DJ para ajustar el encuentro.

ACCIONES SOCIALES - CARISMA

Seducción

“Perdería la única mano que me queda para estar con usted, madame. Oh, esos ojos de luz de luna fundida; vuestra voz es la brisa de la mañana. Si realmente yo fuera un criminal, entonces seguramente el mayor castigo es tener encadenada mi pasión por usted. Solo robé unas pocas monedas, pero usted ha robado mi corazón.”

- LADRÓN POETA BRETONIANO JULES ROBILLARD
(HABLANDO A LA HIJA DEL CARCELERO)

Con una tirada exitosa de Empatía contra la Voluntad del PNJ el índice de Disposición del PNJ puede mejorar una categoría. La nueva Disposición se aplica solo a las tiradas hechas por el PNJ seduciendo, no a todo el grupo. Esta es una excepción a las reglas normales de Disposición.

Puntos de Suerte: 2

Opción Reactiva: Tras falla una tirada estándar de Carisma, Cotilleo o Indagar el PJ puede intentar una tirada de Empatía para mejorar el resultado a un éxito estándar.

Requerimiento Social: El PJ debe tener una puntuación de Empatía de 35 o más y debe vestir ropas Buenas/La mejor o superar una tirada de Actuar. El PJ debe ser de un género que atraiga al objetivo. ¡No coquetear con el DJ!

Consecuencia del Fallo: El PJ podría ridiculizarse. La seducción puede tener consecuencias indeseables si el PJ se vuelve unido emocionalmente.

Réplica Ingeniosa

“Puede ayudarme a encontrar cierto consejero llamado van Grolsch? Parece haber abandonado el negocio de la recaudación de impuestos, y haberse escondido de su electorado en su lugar. Nosotros, los plebeyos somos un grupo molesto ¿no? Le daré 3 coronas por las molestias... vuestro tejado parece necesitar una reparación”.

- ASESINO LUDMILLA FREIBORG
(COMBINANDO RÉPLICA INGENIOSA CON SOBORNO)

REGALOS A PARES

Aunque no tuviera motivos para visitar la Tierra de la Osa Mayor, he escuchado una gran cantidad de cuentos sus tantas veces incomprensibles prácticas. Pero ninguna me agrada más que la historia de los regalos a pares.

En Kislev, al dar regalos, es necesario presentar dos de todo para no insultar al destinatario. Parece que hacer un único regalo significa que no esperas tu amistad con el benefactor sea larga. Una única espada, por ejemplo, significa que solo quieres que el guerrero de Kislev golpee bien pero solo una vez con al arma. Pero dos espadas significa que el guerrero puede luchar por siempre.

La lógica se extiende a todo, desde una botella de vino a una rueda de queso; y de un cofre de plata a flores para una mujer. Siempre que se da un regalo, dos deben darse en lugar de uno. Y aunque hay quienes deliberadamente dan solamente un regalo, se considera vergonzoso tanto para el que lo da como para el que lo recibe.

Curiosamente esto no se extiende a todo lo hecho por la mano. Una comida dada por el cocinero es suficiente para un regalo, así como un florero hecho a manos por el que da el regalo. Esta práctica puede parecer extraña a los extranjeros, pero para los Kislevitas que lo aprecian todo, es importante se tenga cuidado en cada decisión. Dar un solo regalo es un signo de descuido y falta de respeto.

Presta atención a este bien cuando viaje a la Tierra de la Osa Mayor, y lleva dos sonrisas para todo el que te salude.

TABLA 6-2: CARISMA AMPLIADO

Uso	Disposición	Efectos
Éxito: 3 ó + niveles (Crítico)		
Carisma	+1	<i>“Por favor, permítame”.</i> El PNJ ofrece la ayuda o piedad solicitada y podría ofrecer favores adicionales.
Engañar	+0	<i>Se lo traga todo.</i> El PNJ admite el engaño sin miramientos, sin posibilidad de desconfiar.
Éxito: 0 - 2 Niveles (Estándar)		
Carisma	+0	<i>“Bueno, está bien entonces”.</i> El PNJ ofrece la ayuda o piedad solicitada.
Engañar	+0	<i>La verdad es Relativa.</i> El PNJ admite el engaño solo si falla una tirada enfrentada de Voluntad.
Fracaso: 0 - 2 Niveles (Estándar)		
Carisma	-0	<i>“Hum, no lo creo”.</i> El PNJ niega la petición a menos que se reenmarque en mejores términos. Puede estar abierto a diferentes solicitudes.
Engañar	-0	<i>Afirmación dudosa.</i> El PNJ rechaza el engaño y comienza a sospechar del PJ.
Fracaso: 3 - 5 Niveles (Crítico)		
Carisma	+0	<i>¿Qué quieres qué? ¡Já!</i> El PNJ niega rotundamente ayuda o piedad y no escuchará futuras peticiones.
Engañar	-1	<i>Mentiras absolutas.</i> El PNJ rechaza el engaño y puede ridiculizar, burlar o calumniar al PJ.
Fracaso: 6 o + Niveles (Catastrófico)		
Carisma	-1	<i>¿Me tomas por tonto?</i> El PNJ se ofende por la petición y puede ridiculizar, burlar o calumniar al PJ si la Disposición cae por debajo de Neutral.
Engañar	-2	<i>¡Traición!</i> El PNJ rechaza el engaño y puede atacar o traicionar al PJ.

Con una tirada enfrentada de Inteligencia, el PJ puede eliminar todos los modificadores negativos en las próximas tiradas de Carisma e Indagar con el PNJ Objetivo.

Puntos de Suerte: 1

Opción Reactiva: Tras un éxito en una tirada de Carisma o Indagar el PJ puede intentar una tirada de Inteligencia para mejorar el resultado a un éxito crítico.

Requerimiento Social: El PJ debe especificar exactamente el tema de su ingeniosamente penetrante comentario.

Consecuencia del Fallo: El PJ podría ser ridiculizado, o incluso rechazado si el comentario fue ofensivo.

ACCIONES SOCIALES - COTILLEO

Mención de Nombres

“Como iba diciendo, la Baronesa Alder tiene sentido del humor, una vez llegues a conocerla. La visitamos junto a los Leitdorf, poco después de que reprimieran la sublevación de Streissen. Durante nuestro recorrido por la ciudad, reparé en un pie podrido atrapado en la cadena de un puente levadizo y fue bastante divertido. Algo sobre campesinos de una sola pierna ahorrando un chelín en el peaje”.

- ADMINISTRADOR KLAUS STUMPEL
(COTILLEANDO CON CORTESANOS DE AVERLAND)

Con una tirada exitosa de Sabiduría (apropiada para esa región) el PJ puede mejorar la Disposición de 1d10 PNJs una categoría.

Puntos de Suerte: 2

Opción Reactiva: Tras un éxito en una tirada de Engañar el PJ puede intentar una tirada de Sabiduría regional para ganar credibilidad adicional, mejorando el resultado a éxito crítico.

Requerimiento Social: El PJ debe nombrar dos o más individuo de notoriedad que los PNJ respeten y especificar su relación con ellos. Puede ser verdad o mentira.

Consecuencia del Fallo: Las tiradas posteriores de Engañar con PNJs incrédulos están sujetas a un penalizador permanente de -20%.

Rumores y Mentiras

“¡Su perro guardián es del tamaño de un puñetero pony! No pasé más allá de la puerta, eso sí, pero juro que la bestia también tenía cola de rata. No solo eso, sino que venían peculiares sonidos de su taller; tipo de voces chillones. Si no hubiera estado medio iluminado, podría haber sido capaz de descifrar lo que estaban diciendo, pero seguro que no sonaba natural”.

- HALFLING BRIBÓN JAKOB CLIMALEGRE
(ECHÁNDOSE UNA PINTA RÁPIDA CON LOS PALETOS)

Antes de realizar una tirada de Cotilleo, el PJ puede declarar un intento de difundir rumores calumniosos (verdaderos o falsos) sobre un PNJ en particular. Si se supera la tirada, 1d10/2 vecinos investigan esos rumores.

Puntos de Suerte: 1

Opción Reactiva: Tras fallar una tirada estándar de Engañar, el PJ puede intentar una tirada de Empatía para clavar la culpa a otro, mejorando el resultado a un éxito estándar.

Requerimiento Social: El PJ debe nombrar al PNJ que está siendo calumniado y exponer la naturaleza exacta de los rumores. Los rumores deben ser factibles.

Consecuencia del Fallo: Cuenta la tirada de Cotilleo o Engañar resultante como si fuera una categoría peor (ejemplo, crítico se convierte en catastrófico).

TABLA 6-3: COTILLEO AMPLIADO

Uso	Disposición	Efectos
Éxito: 3 ó + niveles (Crítico)		
Cotilleo	+1	Deslenguado. Se reúnen todas las últimas noticias y rumores y los PJs hacen un nuevo contacto.
Indagar	+0	“Me alegro de que lo pregunte”. El PNJ responde todas las preguntas específicas lo mejor que puede.
Éxito: 0 - 2 Niveles (Estándar)		
Cotilleo	+0	Noticia en la calle. Se reúnen 1d10/2 noticias o rumores.
Indagar	+0	“Esto es lo que puedo decirte...”. El PNJ responde 1d5 preguntas específicas lo mejor que puede .
Fracaso: 0 - 2 Niveles (Estándar)		
Cotilleo	-0	Extraños cautelosos. Se reúne un rumor, que puede ser falso si la Disposición del Grupo es Neutral o menor.
Indagar	-0	¿Por qué lo preguntas? El PNJ responde una pregunta, solo para satisfacer a los PJs. La respuesta podría no ser precisa si la Disposición es Neutral o menor.
Fracaso: 3 - 5 Niveles (Crítico)		
Cotilleo	+0	Miradas y susurros. No se reúnen rumores. Se podría denunciar a los PJs a las autoridades por husmear o podría alertar a los enemigos de su presencia.
Indagar	-1	“Déjame solo, por favor”. El PNJ se niega a responder cualquier pregunta y podría huir o ridiculizar a los PJs. El PNJ podría burlar o calumniar a los PJs si la Disposición cae por debajo de Neutral.
Fracaso: 6 o + Niveles (Catastrófico)		
Cotilleo	-1	Lugareños hostiles. No se reúnen rumores. Los PJs podrían ser atacados por paletos, expulsados de las instalaciones o ser denunciados a las autoridades. Los enemigos podrían alertarse de su presencia.
Indagar	-1	“¡No me gustan tus pintas!” El PNJ se niega a responder cualquier pregunta y podría burlar o calumniar a los PJs. El PNJ podría atacar o traicionar a los PJs si la Disposición cae por debajo de Neutral.

TABLA 6-4: INTIMIDAR AMPLIADO

Uso	Disposición	Efectos
Éxito: 3 ó + niveles (Crítico)		
Intimidar	+0	“¡Lo que usted diga!”. El PNJ cumple con las exigencias. Incluso puede ser intimidado para servicios adicionales si falla una tirada enfrentada de Voluntad.
Asustar	+1	
		¡Pánico! El número de PNJs asustados es igual a los Niveles de Éxitos. Los oponentes asustados deben pasar una tirada de Voluntad o huir del PJ hasta perderlo de vista.
Éxito: 0 - 2 Niveles (Estándar)		
Intimidar	+0	“Un momento para considerarlo, por favor”. El PNJ cumple con las exigencias si falla una tirada enfrentada de Voluntad.
Asustar	+0	Pausa nerviosa. Se asusta un PNJ más un PNJ adicional por cada Nivel de Éxito. Los oponentes asustados deben tirar contra Voluntad o son dominados por Miedo (Ver WJDR, página 198)
Fracaso: 0 - 2 Niveles (Estándar)		
Intimidar	-1	“Bah, no me asustas”. El PNJ se ofende por la exigencia y podría ridiculizar a los PJs.
Asustar	-0	
		Fría indiferencia. El PNJ no se inmuta y podría ridiculizar a los PJs.
Fracaso: 3 - 5 Niveles (Crítico)		
Intimidar	-2	“Ahora sí que has ido demasiado lejos”. El PNJ se niega a obedecer y podría huir, burlar o calumniar a los PJs. Un PNJ competente podría atacar si la Disposición cae por debajo de Neutral.
	-1	
Asustar		Represalia desafiante. El PNJ no se inmuta y podría burlar, calumniar o atacar a los PJs.
Fracaso: 6 o + Niveles (Catastrófico)		
Intimidar	-3	“¡No estoy amenazado!” El PNJ se niega a obedecer y podría huir o traicionar a los PJs. También es posible un ataque, incluso por un PNJ más débil.
Asustar	-2	¡Inquebrantable! El PNJ no se inmuta y podría traicionar a los pJs o atacar con la ventaja de la sorpresa.

Nota: Las tiradas de Intimidar pueden usar Empatía o Fuerza. Las tiradas de Asustar solo pueden usar Fuerza.

ACCIONES SOCIALES - INTIMIDAR

Insultos Denigrantes

“Dejamos el templo mucho antes de que el fuego se iniciara, Padre Grossnase. Puede que no nos haya visto salir, pero estoy segura de que podría olerlos aunque estuviéramos a un kilómetro”.

- HECHICERO BRILLANTE HELENA FEUERBACH
(ALUDIENDO A LA GRAN NARIZ DEL SACERDOTE)

Con una tirada enfrentada exitosa de Inteligencia contra la Voluntad del PNJ la Voluntad del objetivo se reduce a la mitad por la duración del encuentro.

Puntos de Suerte: 2

Opción Reactiva: Tras un éxito en una tirada estándar de Intimidar el PJ puede intentar una tirada de Inteligencia para mejorar el resultado éxito crítico.

Requerimiento Social: El PJ debe identificar un atributo del PNJ que sea digno de burla. Los insultos denigrantes deben tener un retintín de verdad.

Consecuencia del Fallo: El índice de Disposición del PNJ baja una categoría.

Retórica Ardiente

“¿Te das cuenta de que tenemos a una patrulla buscándonos, hombre rata? Si dañas a mi amigo, entonces será mejor que me mates a mi también, porque yo sé exactamente donde está tu agujero secreto. Suéltale y olvidaré que nos hemos encontrado. ¡Soy una mujer honorable! ¿Seguro que entiendes el concepto de honor aunque no lo practique tu raza?”

- DUELISTA AGNETHA WEISS
(DURANTE UNA NEGOCIACIÓN DE REHENES)



Con una tirada exitosa de Voluntad contra la Inteligencia del PNJ, el PJ recibe un bono de +10% a todas las tiradas de Engañar, Intimidar y Mando durante el encuentro.

Puntos de Suerte: 1

Opción Reactiva: Tras un fallo en una tirada estándar de Asustar el PJ puede intentar una tirada de Voluntad para mejorar el resultado éxito estándar.

Requerimiento Social: El jugador debe indicar el objeto de su despotricue. El tema debe apelar a los temores o pasiones personales del PNJ.

Consecuencia del Fallo: El PNJ podría ridiculizar, calumniar o huir del PJ.

SOBORNO

El dinero ofrecido por los PJs en sobornos puede producir bonos a sus tiradas de Carisma e Indagar. En la **Tabla 6-5: Soborno y Chantaje**, identifica el Acto Solicitado. En la columna Coronas de Oro, localiza la cantidad de dinero ofrecida en el soborno, redondeado a la cifra más cercana de la lista. Esto se llama la Oferta de Soborno. Una Oferta de Soborno que coincida con el Acto Solicitado gana un bono de +20% a las tiradas de Carisma e Indagar. Las Ofertas de Soborno de la categoría inmediatamente inferior ganan un bono de +10% y las Ofertas de Sobornos en la categoría inmediatamente superior gana un bono de +30%. Las Ofertas de Soborno dos categorías o mas por debajo del Acto Solicitado no generan bono. Las Ofertas de Soborno dos categorías o más por encima pueden considerarse a discreción del DJ éxitos automáticos.

CHANTAJE

Los PNJs que hayan cometido delitos menores pueden ser Chantajeados para pagar en dinero o servicios por el silencio de los PJs. En la **Tabla 6-5: Soborno y Chantaje** identifica el tipo de Acto de Chantaje cometido. En la columna Coronas de Oro, localiza la cantidad de dinero chantajeado exigido por el PJ, redondeando a la cifra más cercana de la lista. Si los servicios exigen más que dinero, identifica el tipo de Acto exigido usando los ejemplos de Soborno. Esto se llama la Condición de Chantaje. Una Condición de Chantaje apropiada para el Acto de Chantaje permite una tirada Normal de Intimidar para el éxito de la extorsión. Condiciones de Chantaje en categorías inferiores al Acto de Chantaje mejoran la tirada de Intimidar en +10% por categoría. Condiciones de Chantaje en categorías superiores al Acto de Chantaje penalizan la tirada de Intimidar en -10% por categoría. Los modificadores de Chantaje no pueden superar el +30% o ser inferiores a -30%.

NARRANDO CONFLICTOS SOCIALES

Los encuentros sociales en WJDR no deberían volverse estancados por el exceso de reglas. Las interacciones rutinarias, como consultas de dirección o conversaciones casuales, suelen estar libres por completo de mecánicas de juego. Cuando un encuentro social plantea un desafío el DJ debería informar a sus jugadores si se usa el Conflicto Social Avanzado y darles un momento para planificar Acciones Sociales. Los jugadores que gasten *demasiado* tiempo considerando sus Acciones Sociales podrían ser penalizados con modificadores a las tiradas, y a la inversa, los que den una floritura extra a sus personajes durante la interpretación podrían premiarse con bonos.

Las reacciones de un PNJ a las tiradas Sociales pueden a menudo tener consecuencias que alteran la campaña, y por ello merecen una consideración cuidadosa. Los resultados de las

TABLA 6-5: TABLA DE SOBORNO & CHANTAJE

Acto	Ejemplo	Coronas de Oro
Acto Pasivo	Soborno: Pasar por alto una discrepancia menor; mirar para otro lado.	
	Chantaj: Secreto menor o vergonzoso	1
Acto Activo Menor	Soborno: Dejar una puerta abierta; revelar los hábitos personales de alguien o ubicación	
	Chantaj: Ocultar historia delictiva; ayudar o asociarse con mutantes	4
Acto Delictivo Menor	Soborno: Robar de un empleador o confidente; permitir entrar a una zona restringida	
	Chantaj: Delitos menores recientes; ocultar mutación del Caos	20
Acto Delictivo Mayor	Soborno: Robar objetos de gran valor; revelar información altamente sensible	
	Chantaj: Delitos mayores recientes; ocultar mutaciones del Caos	40
Acto Delictivo Grave	Soborno: Revelar información de importancia nacional; conspirar para asesinar	
	Chantaj: Delitos graves recientes; asociación con el Caos	80+

Tenga en cuenta que ciertos PNJs no aceptarán sobornos de oro y, a la inversa, otros PNJs serán incapaces de pagar la cuota de chantaje exigida.

tablas de Habilidad Ampliada no necesitan aplicarse de inmediato en los casos donde el DJ no esté seguro de cómo proceder. Las estocadas y fintas de los conflictos sociales a menudo son sutiles y los PNJs podrían requerir tiempo para planear venganza o considerar las proposiciones de los PJs. Las decisiones extraordinariamente complejas de los PNJs se pueden

posponer hasta la siguiente sesión de juego. Se anima a los DJ a ignorar los resultados de las tablas de Habilidad Ampliada consideradas incompatibles con la trama del juego. De igual modo, resultados extraños en la tirada pueden enviar la historia en una dirección deliciosamente inesperada si los participantes son capaces de improvisar una nueva narrativa en torno a ellos.

- REGLAS DE JUICIOS AVANZADOS -

Aunque el procedimiento legal está generalmente estandarizado en todo el Imperio, las leyes en las que están escritas son una maraña de contradicciones complicadas aún más por excéntricas costumbres locales. Las páginas 29-32 de *Herederos de Sigmar* (HS) proporcionan normas generales para resolver juicios. Los DJs que deseen interpretar un juicio legal con detalle tienen dos opciones. El DJ puede “guionizar” juicios con antelación, posiblemente incluso asignando a PNJs papeles claves como alternativas temporales a sus personajes normales (ver *Cenizas de Middenheim*, páginas 74-77 como ejemplo de cómo hacer eso). Alternativamente, las reglas avanzadas presentadas aquí pueden usarse para detallar escenas improvisadas de juicios.

PROCESO LEGAL

Como se describe en HS, la mayoría de juicios legales sigue un proceso estándar: Declaraciones iniciales, Testigos y Declaraciones finales, en ese orden. Sin embargo, esta secuencia puede ser interrumpida por ordalías, reconveniones e incluso tortura. El organigrama adjunto genera complicaciones adicionales que podrían surgir durante el juicio. Las tablas de resultados ofrecen solo encuentros recomendados y el DJ puede volver a tirar los resultados no deseados o seleccionarlos de las opciones mostradas.

Usando el Diagrama de Juicio

- **Asignar Ponente:** En cada Fase del juicio, los PJs deben seleccionar un ponente. Si se selecciona un abogado como ponente, entonces está limitado a una Tirada del Enfrentamiento de Fase (Paso 3). El acusado debe tirar él mismo las tiradas adicionales descritas en la Fase Sucesos. Si hay varios acusados en el juicio pueden nombrar a un ponente distinto en cada Fase.

- **Tirada de Suceso:** Cuando se tira 1d10 por los sucesos el valor de Disposición del jurado se añade o se resta del total. Las tiradas mayores a 10 o menores a 1 se redondean al resultado más cercano de la tabla. Sigue las instrucciones del suceso.
- **Enfrentamiento de Fase:** se hacen tiradas enfrentadas para ganar las Fases Principales (#1, 2, 3). Las habilidades adecuadas están anotadas en el cabecera de cada tabla. Las tiradas de Sabiduría usan la habilidad de Sabiduría (Leyes). Se puede sustituir por una Sabiduría regional adecuada, pero con una penalización de -20. Las tiradas en la Fase de Interrogatorio/Tortura u Ordalías las hace el último oponente acusado. Si el ponente es un abogado, selecciona un acusado al azar para las tiradas en la Fase de Interrogatorio/Tortura.
- **Modificar la Disposición de la Justicia:** cada Fase Principal (#1, 2, 3) ganado por los jugadores aumenta la Disposición del Juez o del Jurado una categoría y cada Fase perdida lo reduce en uno. El DJ debe estar al tanto del valor de la Disposición del juez o jurado.
- **Avanzar a la Siguiente Fase:** Coloca un marcador en el Diagrama de Juicio por si hay que volver a la Fase actual, luego avanza a la siguiente Fase.

Se anima a los jugadores a interpretar durante cada Fase del juicio y el DJ debería aplicar modificadores a las tiradas de estadísticas basadas en sus esfuerzos.

Modificadores de Sentencia

Se aplica un modificador a las tiradas de Sentencia (Fase 4) de acuerdo a la gravedad del delito. La Disposición del Juez o del

TABLA 6-6: PROCESO DEL JUICIO

FASE 1: DECLARACIONES INICIALES - TIRADAS ENFRENTADAS DE SABIDURÍA (LEYES)

Tirada	Resultado
1	Juez o Jurado Parcial: La disposición de la justicia es Fría (-1).
2	Legislación Anticuada: El PJ debe ganar dos tiradas de Sabiduría en vez de una.
3	Antiguo Precedente: El PJ también debe superar una tirada de Carisma para ganar la Fase.
4	Juez o Jurado Impaciente: Si el PJ pierde la tirada de impugnación, salta a Ordalías.
5-6	Proceso Normal: Tira el enfrentamiento de Sabiduría normalmente.
7	Laguna Afortunada: El PJ puede ir directamente a la Fase de Reconversión si gana el enfrentamiento de Sabiduría.
8	Circunstancias Únicas: El PJ puede usar Engañar sin modificar en vez de Sabiduría.
9	Enmiendas Recientes: La acusación falla automáticamente la Sabiduría por 20%.
10	Juez o Jurado Simpático: La disposición de la justicia es Cordial (+1)

FASE 2: TESTIGOS - PERCEPCIÓN ENFRENTADA

1	Testigo Sorpresa: El PJ debe ganar dos enfrentamientos de Percepción en vez de una.
2	Confusión: El testigo del PJ o el abogado se echa atrás, -10% al enfrentamiento de Percepción.
3	Nueva Prueba: El PJ también debe superar una tirada de Engañar para ganar la Fase.
4	Amenazas Sutiles: Si el PJ ganó la Fase 1 la Fase 2 se resuelve con una tirada de Intimidar en vez de Percepción.
5-6	Proceso normal: Tira el enfrentamiento de Percepción normalmente
7	Testigo Nervioso: Se puede usar Intimidar sin modificar en vez de Percepción.
8	Corrupción: El abogado o testigo contrario puede ser sobornado para perder el enfrentamiento de Percepción, resultando un fallo automático de 20%.
9	Prueba Defectuosa: Las pruebas verbales o materiales contra los PJs son inadmisibles, +10% de bonificación al enfrentamiento de Percepción.
10	Tradición Local: El PJ puede ir a Ordalía o Reconversión si gana el enfrentamiento de Percepción.

Si el PJ gana la Fase 1 y la Fase 2, puede ir a la Fase de Reconversión o aceptar la absolución inmediata.

Si el PJ gana la Fase 1 y pierde la Fase 2, ve a la Fase de Ordalía
Si el PJ pierde la Fase 1 y gana la Fase 2, procede a Declaraciones finales

Si el PJ pierde la Fase 1 y la Fase 2, ve a la Fase de Interrogatorio/Tortura

FASE 2A: ORDALÍAS

1	Sangría: El PJ es lacerado por 1d10 Heridas. Si se pasa una tirada Difícil (-10) de Resistencia el PJ es absuelto.
2-3	Duelo Judicial: El PJ debe enfrentarse al acusador en combate singular para decidir el juicio. Pueden ser sustituidos por Campeones.
4-5	Camino de Brasas: El PJ debe caminar descalzo por carbón ardiente, recibiendo un Daño de 2 y reduciendo su característica de Movimiento en 1 hasta que sea curado. Si se supera una tirada de Voluntad el PJ es absuelto.
6-7	Aguas Heladas: El PJ es lanzado al agua y debe pasar una tirada Rutinaria (+10%) de Nadar para ser absuelto.
8-10	Juicio del Martillo: Se dan martillos al PJ y su acusador quienes deben sostenerlos en alto hasta que uno sucumba de agotamiento. Una tirada enfrentada de Fuerza decide el ganador del juicio.

Si el PJ pasa la Ordalía, el juicio concluye tras la Fase de Ordalías. Si falla la Ordalía va a la Fase de Sentencia.

La Fase de Interrogatorio/Tortura debe repetirse 3 veces, o hasta que se escuche una confesión debido a un fallo en Voluntad, lo que ocurra primero.

FASE 2B: INTERROGATORIO/TORTURA

1	Aplastamiento de Cabeza: La cabeza del PJ es presionada en un tornillo. El PJ recibe 1d10 Heridas. Además, debe superar una tirada de Resistencia o perder 1d10% de su Característica de Inteligencia. Tirada Muy Difícil (-30%) de Voluntad.
2	Amante Erizado: El PJ es encerrado en un ataúd con pinchos y recibe 1d10 Heridas. Tirada Difícil (-20%) de Voluntad.
3	Pies Candentes: Se envuelven los pies del PJ en carbones ardientes y recibe 1d10 /2 Heridas. Se reduce la característica de Movimiento hasta que sea curado. Tirada Desafiante (-10) de Voluntad.
4	Estiramiento de Cuerpo: El PJ es estirado en un potro o entre dos caballos. Tirada Difícil (-20%) de Resistencia o pérdida de 1d10 Heridas. Tirada Normal (+0%) de Voluntad solo si se falla la de Resistencia.
5	Cuchillas & Pinchos: El PJ es rebanado y pinchado y pierde 1d10/2 Heridas. Tirada Normal (+0%) de Voluntad.
6	Retorcer Dedos: Los dedos del PJ son retorcidos en un tornillo y pierde 2 Heridas. Tirada Rutinaria (+10%) de Voluntad.
7	Extracción Dental: Se extrae un diente al PJ y pierde 1 Herida. Tirada Fácil (+20%) de Voluntad.
8	Tortura del Agua: Se pellizcan las fosas nasales del PJ mientras se vierte agua u otro líquido por su garganta. Tirada Muy Fácil (+30%) de Voluntad.
9-10	Interrogatorio: El PJ es interrogado bajo amenazas o tortura y puede decidir si confiesa o no.

Si el PJ pasa la Fase de Interrogatorio/Tortura regresa a la fase anterior y sigue normalmente. Si el PJ confiesa salta a la Fase de Sentencia.

TABLA 6-6: PROCESO DEL JUICIO (CONT.)

FASE 2C: RECONVENCIÓN

- 1 **Subcláusula Absurda:** El juicio regresa a su Fase anterior. El PJ debe pasar una tirada de Sabiduría para conservar el último resultado. Si se falla se debe volver a tirar la tirada enfrentada pero no la Fase de Sucesos.
- 2 **Juez o Jurado Impaciente:** El PJ debe superar una tirada de Carisma o saltar directamente a la Fase de Ordalías. Si se supera tira otra vez en esta tabla. Este resultado no puede darse múltiple veces.
- 3-4 **Denegación:** El juicio regresa a su fase anterior y continua de manera normal. No se pueden hacer futuras reconvencciones.
- 5-6 **Duelo Judicial:** El PJ debe enfrentarse al acusador en combate singular para decidir el juicio. Pueden ser sustituidos por Campeones y el juicio termina tras el duelo.
- 7-8 **Debate Abierto:** El PJ puede intentar tiradas enfrentadas de Sabiduría para condenar al PNJ. Si se falla la tirada regresa a la fase anterior y continua normalmente.
- 9 **Declaración de Testigos:** El PJ puede intentar una tirada de Indagar para condenar al PNJ. Si se falla la tirada el juicio finaliza sin resolución.
- 10 **Interrogación & Tortura:** Los personajes sufren 2d10 Heridas y deben pasar tres tiradas de Voluntad para escapar de la condena. Si no hay confesión regresa a la fase anterior y procede de manera normal. Si hay confesión el juicio finaliza.

Consulta los sucesos de la Fase de Reconvencción para instrucciones del diagrama.

FASE 3: DECLARACIONES FINALES - TIRADAS ENFRENTADAS DE CARISMA

- 1 **Presunto Culpable:** El PJ debe ganar dos tiradas de Carisma en vez de una.
- 2 **Segunda Acusación:** Debe repetirse el juicio desde la Fase 1 en 1d10 días, durante los cuales el PJ es detenido o puesto bajo arresto.
- 3 **Última Repregunta:** El PJ debe ganar una tirada enfrentada de Percepción para proceder con las Declaraciones Finales. Si falla, salta a la Fase de Interrogatorio/Tortura.
- 4 **Detención:** El PJ es puesto en custodia durante 1d10 días, tras lo que se toma una decisión.
- 5-6 **Proceso normal:** Tira el enfrentamiento de Carisma normalmente.
- 7 **Juez indeciso o Jurado en Desacuerdo:** EL PJ es puesto bajo arresto durante 1d10 días, tras lo que se toma una decisión.
- 8 **Presunto Inocente:** El PJ puede saltar a la Fase de Ordalías si pierde el enfrentamiento de Carisma.
- 9 **Escuchar Apelaciones:** El PJ puede volver a tirar el enfrentamiento de Carisma si lo pierde.
- 10 **Duelo Judicial:** Si el PJ falla la tirada enfrentada de Carisma puede emitirse un Duelo Judicial en lugar de la sentencia. Pueden ser sustituidos por Campeones.

Si el PJ pierde 2 de las 3 Fases Principales procede a la sentencia. Si gana 2 de las 3 Fases Principales es absuelto.

MODIFICADORES A LA FASE DE ENFRENTAMIENTO

Dificultad	Modificador de Habilidad	Fase 1	Fase 2	Fase 3
Muy Fácil	+30%	El cliente puede citar un precedente local específico que apoye su caso	Los testigos en contra son criminales, extranjeros o de barrios bajos.	Acusador miembro de un conocido culto o agente extranjero.
Fácil	+20%	El cliente puede pasar al menos una semana buscando legislación relevante.	No hay testigos en contra.	Cliente de mayor clase social que el acusador.
Rutinaria	+10%	El cliente es miembro de un gremio o iglesia que preside el caso	No hay pruebas materiales de la culpabilidad del cliente.	Cliente es una popular personalidad local.
Normal	+0%		No hay circunstancias especiales.	
Desafiante	-10%	El cliente es analfabeto.	Los testigos no apoyan.	Cliente tiene antecedentes penales.
Difícil	-20%	El cliente intentó resistirse al arresto	Pruebas materiales indiscutibles de la culpabilidad del cliente.	Cliente acusado de asociarse con el Caos.
Muy Difícil	-30%	El cliente fue sorprendido in fraganti por las autoridades.	Múltiples testigos fidedignos vieron el delito.	Cliente miembro de un conocido culto o agente extranjero.

TABLA 6-6: PROCESO DEL JUICIO (CONT.)

FASE 4: FASE DE SENTENCIA

1	Ejecución: El PJ es ahorcado, decapitado, quemado o emparedado. Deben usarse Puntos de Destino para evitar la ejecución.
2	Mutilación: Se corta un apéndice del PJ, desde un miembro a una mano o incluso un brazo, dependiendo de la gravedad y naturaleza del delito.
3	Encarcelación: El PJ es encarcelado por un plazo acorde al delito, de 1d10 años a perpetua.
4	Destierro: El PJ es desterrado del lugar con orden de no regresar nunca bajo pena de muerte. Este castigo solo se ejerce sobre residentes locales; vuelve a tirar para vagabundos.
5-6	Exhibición Pública: El PJ es colocado en cepos o patibulos por 1d10 días.
7-8	Azotes: Se le administran al PJ 1d10 x 10 azotes, recibiendo un Daño de 1 por cada 10 azotes.
9-10	Multa: El PJ es multado de acuerdo a la gravedad del delito, típicamente entre 5 y 50 <i>co</i> . Pagaderas a la víctima, el gremio o los tribunales, dependiendo del delito.

TABLA 6-7: MODIFICADORES A LA SENTENCIA

Gravedad	Ejemplos	Sentencia
Delito menor	Pequeños robos, asalto, blasfemia, vandalismo menor	+4.
Delito mayor	Robo a gran escala, asesinato, incendio provocado, herejía, brujería, contrabando	0
Delito grave	Adoración al Caos, traición al Imperio, asesinato en masa	-4

Jurado se añade a la tirada. Las tiradas de 11 o más cuentan como 10 y las tiradas negativas como 1.

EJEMPLO DE JUICIO

Kurt, Clem y Hilda están acusados del asesinato de dos guardias en Delberz. Las muertes realmente fueron en defensa propia, pero el tercer guardia (que escapó a pie) cuenta una historia diferente. Los PJs han contratado a un abogado, Herbert Finkelstein, para que les represente.

Fase 1 - Declaraciones iniciales

Los jugadores seleccionan a Herr Finkelstein como ponente ya que ninguno tiene la habilidad de Sabiduría (Leyes). La tirada de suceso es un '7' -Laguna Afortunada. El DJ informa a los jugadores que en Delbetz, los oficiales de la ley que huyen de la escena de un delito son acusados de deserción. Ahora se tira el enfrentamiento de Fase, y la tirada de los PJs está penalizada con -20% por haber sido sorprendidos in fraganti por las autoridades. Herr Finkelstein saca un '22' -suficiente para un Nivel de Éxito incluso cuando se compara su habilidad de Sabiduría penalizada de 36 (56% menos 20%). El abogado de la acusación falla por dos niveles y los jugadores deciden lanzar de inmediato una Reconversión contra el guardia. La Disposición del juez se modifica a Cordial (+1) hacia los PJs porque ganaran la Fase.

Fase 2C - Reconversión

Los jugadores nombran de nuevo a Herr Finkelstein como ponente. El DJ saca un '6' para el suceso de Fase, modificado a '7' por la Disposición del Juez. Sobreviene un Debate Abierto, y

los abogados deben hacer de nuevo tiradas enfrentadas de Sabiduría (Leyes). Esta vez gana el abogado de la acusación, y el juicio regresa al fin de la Fase 1. La Disposición del Juez baja a Neutral (0).

Fase 2 - Testigos

Los jugadores nombran a Hilda como ponente, ya que es la que tiene la Percepción más alta. El dado de suceso es un '1' - Testigo Sorpresa. El DJ informa a los jugadores de que un golfillo estaba observando la pelea desde un callejón, y ha sido llamado a testificar contra ellos. Hilda debe ganar dos enfrentamientos de Percepción. El enfrentamiento está modificado por +10% por la falta de pruebas materiales, pero en -10 por la ausencia de testigos de apoyo, para un modificador neto de 0%. Hilda gana la primera tirada de Percepción contra el abogado acusador, pero pierde la segunda. La Disposición del juez se reduce a Fría (-1), y Hilda debe someterse ahora a una Ordalia para demostrar su inocencia.

Fase 2A - Ordalias

El DJ saca un '6', que es reducido a '5' por la Disposición del juez. Hilda debe andar el Camino de Brasas, sufriendo 2 Heridas y reduciendo su característica de Movimiento en -1. Falla su tirada de Voluntad y el grupo es condenado por asesinato. La Disposición del juez se reduce a Hostil (-2).

Fase 4 - Sentencia

El modificador de Sentencia se ajusta a -2 (Delito Mayor +0, Disposición del juez -2). El DJ saca un '5', modificado a '3', y los PJs son sentenciados a cadena perpetua. Deberían empezar a planear su fuga.