

PERSECUCIONES

Escrito por Whymme

Traducido a la lengua de Cervantes por Enderhammer

Escapando a través de las calles de Marienburgo, perseguido por soldados de la guardia de la ciudad. Corriendo a través de túneles húmedos y estrechos, intentando dejar atrás a una horda estridente de Skaven que quiere recuperar el ídolo que acabas de robar de su templo subterráneo. O galopando a través del bosque Drakwald a la caza de un espía Tileano. Las persecuciones y las cacerías son comunes en el mundo de Warhammer, pero ¿cómo determinar si los cazadores alcanzan a su presa?

UN MECANISMO SIMPLE

Este artículo sugiere un método simple pero flexible y excitante para las persecuciones roleras. La idea es verter la excitación de la persecución en un mecanismo, que debería ser usado cuando la adrenalina se dispara, no durante escenas donde los perseguidores siguen metódicamente la huella de una presa hace mucho tiempo fuera de vista.

Usaremos las características de **Movimiento** de los personajes (**M**), modificadas por todos los talentos relacionados, y la **Bonificación de Agilidad** de los personajes (**BA**). Esta bonificación se computa igual que las bonificaciones de **Fuerza** y de **Resistencia**. Además, usaremos un D10. Para cada grupo calcularemos una puntuación de *Persecución*. Suena complicado, pero en la práctica no lo es.

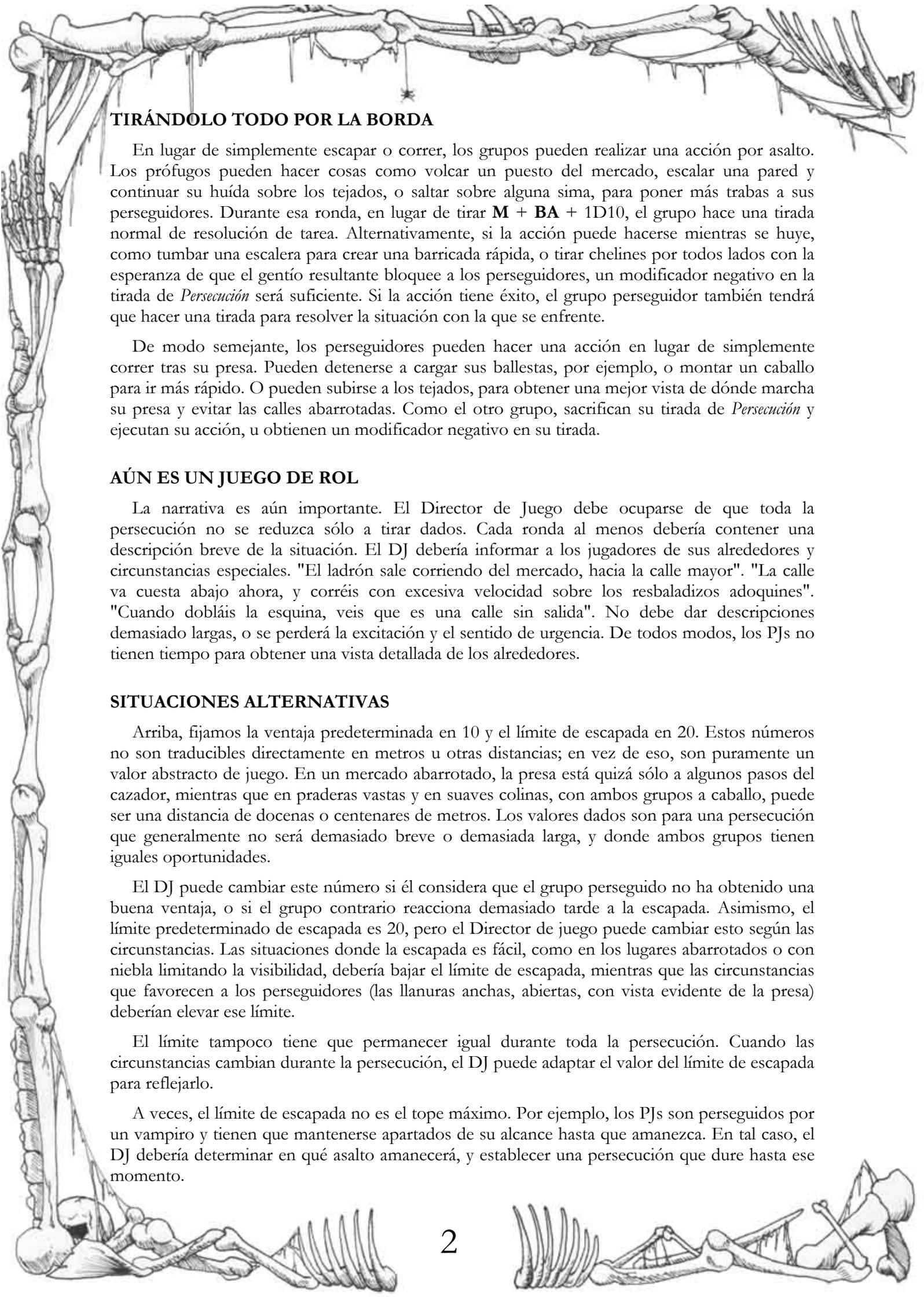
Una persecución llevará varios asaltos, y comenzará con una situación en la cual la presa gana una ventaja. Esta ventaja es expresada numéricamente, siendo de 10 por defecto. Esta ventaja es también la puntuación de *Persecución* de inicio de la presa, mientras los perseguidores comienzan con una puntuación de 0 por defecto. En cada asalto ambos grupos hacen una tirada de *Persecución*: tiran 1D10 y suman su **M** y **BA**. Este total se suma a su puntuación de *Persecución*. Al final del asalto, se comprueba la diferencia entre el grupo que escapa y el perseguidor. Si la diferencia es 0 o inferior, los perseguidores han alcanzado a sus presas; si la diferencia ha superado un límite (de 20 por defecto), los perseguidos han escapado.

Esto puede sonar a una buena cantidad de cálculos cada asalto, pero en la práctica no se miran los totales; en lugar de eso, directamente se computa la diferencia. Comenzamos con los valores constantes de la puntuación de *Persecución*: **M** y **BA**. Si estas puntuaciones son diferentes para perseguidor y presa, el grupo con la puntuación más alta puede aplicarse la diferencia como un bono para sus tiradas de *Persecución*. Luego ambos grupos tiran un D10 cada asalto, se aplican los bonos pertinentes, y la diferencia entre las dos tiradas se suma o resta a la puntuación del asalto previo.

Ejemplo: Otegi persigue a Pepiño. Pepiño tiene una ventaja de 10. Pepiño tiene **M** 4 y **Ag** 47, Otegi tiene **M** 4 y **Ag** 34. Así pues el **M+BA** de Pepiño es 8, y para Otegi es 7. Pepiño tiene un bono de +1 cada asalto.

En el primer asalto se tiran los dados. Pepiño saca un 7 y suma su bono de +1, para un resultado de 8. Otegi tira un 4. La diferencia entre las dos tiradas es +4, y es añadida a la ventaja. La diferencia de *Persecución* es ahora de 14.

En el segundo asalto, Pepiño tira un deprimente 1, sumando su bono para un pobre resultado de 2. Otegi saca un 9, así que gana 7 puntos. La diferencia de *Persecución* se ha reducido a 7, y la persecución prosigue.



TIRÁNDOLO TODO POR LA BORDA

En lugar de simplemente escapar o correr, los grupos pueden realizar una acción por asalto. Los prófugos pueden hacer cosas como volcar un puesto del mercado, escalar una pared y continuar su huída sobre los tejados, o saltar sobre alguna sima, para poner más trabas a sus perseguidores. Durante esa ronda, en lugar de tirar **M + BA + 1D10**, el grupo hace una tirada normal de resolución de tarea. Alternativamente, si la acción puede hacerse mientras se huye, como tumbar una escalera para crear una barricada rápida, o tirar chelines por todos lados con la esperanza de que el gentío resultante bloquee a los perseguidores, un modificador negativo en la tirada de *Persecución* será suficiente. Si la acción tiene éxito, el grupo perseguidor también tendrá que hacer una tirada para resolver la situación con la que se enfrente.

De modo semejante, los perseguidores pueden hacer una acción en lugar de simplemente correr tras su presa. Pueden detenerse a cargar sus ballestas, por ejemplo, o montar un caballo para ir más rápido. O pueden subirse a los tejados, para obtener una mejor vista de dónde marcha su presa y evitar las calles abarrotadas. Como el otro grupo, sacrifican su tirada de *Persecución* y ejecutan su acción, u obtienen un modificador negativo en su tirada.

AÚN ES UN JUEGO DE ROL

La narrativa es aún importante. El Director de Juego debe ocuparse de que toda la persecución no se reduzca sólo a tirar dados. Cada ronda al menos debería contener una descripción breve de la situación. El DJ debería informar a los jugadores de sus alrededores y circunstancias especiales. "El ladrón sale corriendo del mercado, hacia la calle mayor". "La calle va cuesta abajo ahora, y corréis con excesiva velocidad sobre los resbaladizos adoquines". "Cuando dobláis la esquina, veis que es una calle sin salida". No debe dar descripciones demasiado largas, o se perderá la excitación y el sentido de urgencia. De todos modos, los PJs no tienen tiempo para obtener una vista detallada de los alrededores.

SITUACIONES ALTERNATIVAS

Arriba, fijamos la ventaja predeterminada en 10 y el límite de escapada en 20. Estos números no son traducibles directamente en metros u otras distancias; en vez de eso, son puramente un valor abstracto de juego. En un mercado abarrotado, la presa está quizá sólo a algunos pasos del cazador, mientras que en praderas vastas y en suaves colinas, con ambos grupos a caballo, puede ser una distancia de docenas o centenares de metros. Los valores dados son para una persecución que generalmente no será demasiado breve o demasiada larga, y donde ambos grupos tienen iguales oportunidades.

El DJ puede cambiar este número si él considera que el grupo perseguido no ha obtenido una buena ventaja, o si el grupo contrario reacciona demasiado tarde a la escapada. Asimismo, el límite predeterminado de escapada es 20, pero el Director de juego puede cambiar esto según las circunstancias. Las situaciones donde la escapada es fácil, como en los lugares abarrotados o con niebla limitando la visibilidad, debería bajar el límite de escapada, mientras que las circunstancias que favorecen a los perseguidores (las llanuras anchas, abiertas, con vista evidente de la presa) deberían elevar ese límite.

El límite tampoco tiene que permanecer igual durante toda la persecución. Cuando las circunstancias cambian durante la persecución, el DJ puede adaptar el valor del límite de escapada para reflejarlo.

A veces, el límite de escapada no es el tope máximo. Por ejemplo, los PJs son perseguidos por un vampiro y tienen que mantenerse apartados de su alcance hasta que amanezca. En tal caso, el DJ debería determinar en qué asalto amanecerá, y establecer una persecución que dure hasta ese momento.



Otra situación es aquella en la que la presa está segura una vez que cruza una frontera - los PJs siguen siendo perseguidos por el vampiro, y éste no puede cruzar agua corriente. En este caso hay un poco más de contabilidad. El DJ fija la distancia hasta el río en **Puntos de Persecución** (digamos 200 **PP**). En cada tirada, ambas partes tienen que computar sus totales (**M** + **BA** + 1D10 + la puntuación de *Persecución* del asalto anterior). Si los PJs alcanzan los 200 puntos antes de que el vampiro llegue a ellos, alcanzan la seguridad del río.

Y está la situación donde no hay persecución, pero en lugar de eso hay una carrera para decidir quién llega primero al ídolo, o a la línea de meta, o a cualquier cosa. Esto se trata de modo semejante a la situación anterior. El DJ fija la distancia en **Puntos de Persecución**, y todas las partes tiran y calculan su total. La parte que alcanza primero el total máximo gana. Si más de una parte lo consigue en el mismo asalto, aquella con el total más alto arrebató la victoria al resto justo unos instantes antes que ellos.

O hay persecuciones complicadas, donde A sigue a B, quién sigue a C, etcétera. El mecanismo funciona igual, con cada parte teniendo en cuenta la distancia a la parte a la que persigue. Sólo es cuestión de más cálculos, y de tener claro quién persigue a quién, y quién ve a quién para poder perseguirlo (N. del T.)

FICHA TÉCNICA

Autor: Whymme

Traducido para el Eslizón

Traductor por: Enderhammer

Revisado y Maquetado por:

Élemmir

Artículo Descargado desde: Igarol

Borde de Página: Juan Farana

Eslizón Traductor dibujado por:

Nelson Duharte

