

RESOLUCIÓN RÁPIDA DE ESCENAS

En ocasiones, el Director de Juego necesita resolver con rapidez una escena, en vez de computarla entera acción por acción y ronda por ronda. Esta herramienta está diseñada para resolver este tipo de situaciones, empleando una mezcla de grandiosa narración compartida, tensión y riesgo.

Cuándo usar estas reglas: Cuando tengas problemas de tiempo, la mesa de juego no esté interesada en combates tácticos o tus jugadores te hayan pillado completamente por sorpresa con sus planes, como a la hora de infiltrarse en un enorme complejo enemigo que no tienes detallado.

Lo básico: Los jugadores hacen una tirada de habilidad en función del tiempo de encuentro y su meta, interpretando después los resultados de forma narrativa con la ayuda del Director de Juego.

TIPOS DE ESCENAS

No se reparten cartas de acción a la hora de resolver rápido una escena. En su lugar, el DJ describe la escena y los jugadores acuerdan entre sí un plan de acción general, así como qué van a hacer sus personajes para llevarlo a cabo.

Una vez todo el mundo ha descrito sus intenciones, se determina el tipo de habilidad que mejor representa sus acciones durante la escena. Por ejemplo:

- **Combate:** Disparar, Pelear, habilidades arcanas.
- **Crisis:** Atletismo, Persuadir (para calmar a los afectados), Reparar.
- **Golpe:** Latrocinio, Notar, Ordenadores, Sigilo.

- **Misión militar:** Disparar, Intimidar, Navegar, Pelear, Pilotar, Tácticas.
- **Persecución:** Conducir, Conocimientos Generales (para orientarse), Disparar, Reparar.
- **Viaje:** Conocimientos Generales, Notar, Supervivencia.

Modificadores: El DJ debería aplicar modificadores a las tiradas en función de la situación. Si los héroes superan en número o potencia de fuego al enemigo, persiguen a una presa mucho más lenta, conocen de antemano los obstáculos del camino o tienen equipamiento especializado para tratar con los obstáculos, es posible ganar entre +1 y +4 a esta tirada.

Las situaciones muy complicadas, como adversarios muy poderosos (en relación al grupo de aventureros), presas más veloces o condiciones extremas pueden imponer una penalización de entre -1 y -4.

ORDEN DEL TURNO Y ACCIONES CRÍTICAS

Los jugadores pueden ir en cualquier orden que deseen durante una resolución rápida. Esto puede ser importante cuando alguna de sus acciones es dependiente de otra. En un robo, por ejemplo, el grupo podría depender del pirata informático para que tire abajo las medidas de seguridad de la compañía que pretenden aramblar. Del mismo modo, la tripulación de un B-17 durante un escenario de las *Weird Wars* ambientado en la Segunda Guerra Mundial necesita primero que el navegante los conduzca al lugar de la misión, antes de rechazar los cazas enemigos y bombardear el objetivo.

Este tipo de actividades se resuelven en el orden que más sentido tenga, permitiendo a los que actúan después adaptarse y cambiar sus propios planes en función de cómo se altere la situación.

Si se falla una de estas acciones críticas, el DJ puede poner fin a la escena o, simplemente, complicarla (por ejemplo, imponiendo una penalización a las tiradas de los demás). En nuestro ejemplo anterior del robo, quizás el pirata *logre* tirar abajo las cámaras, pero su intrusión alerta a los guardias y eso impone una penalización de -2 a las posteriores tiradas de Sigilo o combate, haciendo mucho más letal la operación. En el ejemplo de la Segunda Guerra Mundial, el navegante aún los lleva al lugar que buscan, pero llegan justo cuando los cazas enemigos hacen acto de presencia y eso pone en peligro toda la misión.

Este tipo de complicaciones también significan que, a veces, es mejor resolver la escena en varios pasos en vez de una sola tirada, permitiendo así que los héroes reaccionen a los cambios sucedidos (consulta **Escenas orquestadas** a continuación).

ESCENAS ORQUESTADAS

En general, la mecánica de resolución rápida de escenas consiste en una simple tirada de habilidad seguida de una narración descriptiva entre el DJ y los jugadores. Sin embargo, en ciertos casos es necesario recurrir a varias rondas para reflejar mejor los resultados obtenidos o procesar cualquier nueva información o sucesos inesperados.

Si el robo para colarse en una casa de empeños y sustraer un poderoso artefacto ocultista sale mal, por ejemplo, la siguiente escena podría ser una crisis en donde la tienda, de repente, acaba ardiendo entre llamas sobrenaturales. Eso, o una escena de combate donde otro de los artefactos de la tienda se rompe, liberando un *djinn* muy enfadado.

La belleza de las escenas orquestadas es su capacidad para transformar problemas complejos en otros más simples

cuando los límites de tiempo u otras exigencias narrativas más importantes requieren su rápida resolución.

RESULTADOS DE LA ESCENA

Cuando todos los jugadores conocen la habilidad que van a emplear y cualquier modificador existente, tiran los dados y, con la ayuda del DJ, van narrando el resultado en función de sus totales, la situación y las actividades de los demás jugadores.

ESCENAS PELIGROSAS

Cuando el jugador falla su tirada en una escena que pueda representar un peligro, su personaje sufre una herida (1d4 heridas en caso de pifia). Si es el conductor de un vehículo, este también sufre una herida (y 1d4 heridas con una pifia). Cualquier herida sufrida puede absorberse con normalidad.

El éxito significa que el personaje acaba la escena solo con **Golpes y cardenales** (pág. 178) y el aumento que escapa del proceso sin un solo rasguño.

ESCENAS SEGURAS

Cuando la escena no incluye momentos de peligro físico, el fallo significa que el héroe no logra contribuir al éxito general del grupo por alguna causa. Una pifia indica que también sufre un estigma social, pierde o rompe una pieza de equipo vital, es identificado sin lugar a dudas u obtiene la información equivocada.

Probablemente todo ello signifique pasar a una segunda ronda donde deba afrontar las consecuencias de sus errores.

ÉXITO Y FRACASO

En general, la narración y las acciones individuales de los héroes determinan el éxito o fracaso de la escena. Por ejemplo, si el pirata informático no es capaz de superar las medidas de seguridad del

edificio y el DJ decide poner fin a la operación en vez de complicarla, la escena es un fracaso. En otras palabras: deja que sea la propia historia quien lo determine.

En otras situaciones más fluidas, como el combate, asume que el grupo “gana” si hay, al menos, tantos éxitos totales (uno por cada éxito simple y aumento) como el número de personajes jugadores implicados. En ese caso, obtienen la información, ponen en fuga a sus enemigos, completan la misión o evitan/escapan de la crisis. Las tiradas de apoyo *no cuentan* como éxitos.

Cuando hay menos éxitos que personajes jugadores, “pierden”. Es cosa del DJ determinar los detalles, pero podría significar que el grupo no logra huir de sus enemigos o debe retroceder, su presa escapa, no consiguen el objeto o datos que buscaban, sobreviven a la crisis pero no logran salvar a la mayoría de afectados, etc.

Si es posible intentarlo de nuevo, el DJ reinicia el proceso, presentando una nueva escena con una nueva narración, de tal modo que los jugadores deban trazar un nuevo plan. Eso sí, ¡es muy probable que esta vez la oposición esté esperándoles!

MUNICIÓN Y PUNTOS DE PODER

Usa las mismas reglas que indicamos en **Combate de masas** (pág. 164) cuando debas resolver de este modo una escena de combate. En otros casos deberéis poneros de acuerdo entre el DJ y los jugadores en qué recursos se han consumido durante el proceso.

EJEMPLO: UNA NOCHE EN EL MUSEO

Red y Gabe deben colarse en un museo, robar un libro antiguo y detener una conspiración global que amenaza a toda la humanidad.

El grupo decide interpretar la escena del robo mediante las reglas de resolución rápida. Red quiere usar su habilidad *Latrocinio* para entrar en el museo, hacerse con el manuscrito y salir pitando por la parte de atrás. Gabe pretende usar *Ordenadores* para desconectar los sistemas de seguridad del edificio, asegurándose así de que Red no es descubierta (una acción de apoyo).

El DJ determina que la tirada de *Latrocinio* de Red tiene una penalización de -2, a causa de las defensas del museo. Gabe intenta apagar las cámaras y abrir las puertas de forma remota a medida que ella avanza, apoyando la tirada de *Latrocinio* con *Ordenadores*. Saca un éxito y añade +1 a la tirada de su compañera.

Red logra un éxito pero, como el grupo está formado por dos personajes jugadores y las reglas indican que necesitan tantos éxitos como personajes, fallan.

El DJ determina que varios vigilantes nocturnos, mosqueados, patrullan atentos las salas del museo. Red y Gabe pueden continuar si quieren, pero el encuentro es mucho más difícil (-2) y, además, “peligroso”, pues los guardias van armados y están nerviosos.

Con el destino del mundo en sus manos, los héroes deciden continuar. Red emplea esta vez *Sigilo* para evitar a los guardias, mientras Gabe decide distraerlos..., ¡presentándose en la puerta del lugar, llamando y haciéndose pasar por un turista perdido! El DJ le ordena tirar *Interpretar* y saca un 21. Esta vez, ambos personajes tienen éxito y Red abandona el lugar con el antiguo manuscrito.

“ME ENCANTÓ LO DE LA CAMISA HAWAIANA. ¡BONITO TOQUE!”

-RED