

WHEN DARKNESS COMES...™

Gracias por comprar nuestro juego. Esperamos que lo disfrutes. Antes de que empieces, hay una serie de cosas que debes saber: ayuda a tus amigos, mantén un ojo sobre tus enemigos y, por encima de todo, ten mucho cuidado de cuando llegue la oscuridad...

Componentes del juego

- 15 Baldosas de edificios
- 6 fichas de personajes pregenerados
- 6 miniaturas de plomo para ser utilizadas como peones
- 10 dados, 1 rojo y 9 blancos
- 50 discos de encuentros
- 10 discos numerados
- 10 discos de Fracaso ("Failure")
- 6 discos de Sin Puerta ("No Door")
- 20 discos de daño ("Damage")
- 32 hojas de personaje
- 1 Libro de reglas
- 1 Libro de escenarios

Las Baldosas de mapa

- Las baldosas representan los lugares de la ciudad donde ocurre la acción
- Cada casilla en cada baldosa cuenta como un espacio.
- Los edificios tienen puertas marcadas con diferentes números de cerradura que indican lo difícil que es pasar a través de ellas, lo que se explica más adelante.
- ? Designa casillas donde colocar discos de encuentros
- ! Designa casillas de localizaciones específicas del escenario.
- No te puedes mover a través de las paredes pero sí a través de las verjas.
- La escuela superior se compone de dos baldosas. Cuando se coloque la primera, la segunda se busca y se coloca también.

Los Personajes

Personajes Pregenerados

- Los personajes pregenerados tienen 7 atributos, algunos con habilidades de especialización. Todos disponen de un comunicador para ponerse en contacto entre sí durante la partida
- Estos personajes no pueden adquirir experiencia.

Creación de personajes:

- Para crear un personaje, utilizar una de las hojas incluidas en el juego y completar la información con su historia.
- Debes indicar una profesión de la tabla "Occupation table", o crear una propia a no ser que el escenario establezca lo contrario.
- Cada personaje dispone de 7 diferentes atributos. Estos son:

Velocidad (S) - Movimiento

Ataque (A) – combate ofensivo y chequeos de fuerza

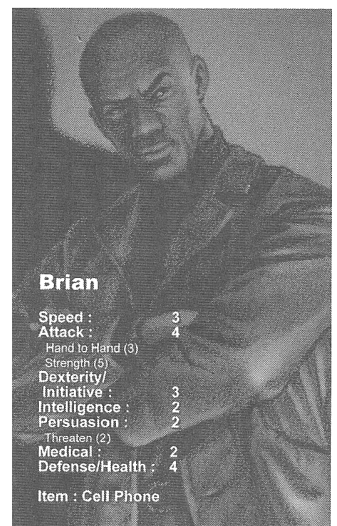
Destreza/Iniciativa (Dex) – abrir puertas, determinar la iniciativa en combate, etc.

Inteligencia (Int) – búsqueda de objetos, percepción, etc.

Persuasión (Pers) – superar chequeos de seguridad e influenciar en otros.

Medicina (Med) – curación y otros chequeos médicos

Defensa/Salud (D) – chequeos de defensa en combate. Cuando este atributo llegue a 0, el personaje se considera muerto.



- Cada personaje dispone de 20 puntos de atributo, distribuidos a tu elección. No debes tener menos de 2 puntos ni más de 5 en un atributo cuando crees un personaje.
- Cada personaje dispone además de 10 puntos para obtener habilidades, escogidas de la tabla "Character Skill" en la parte posterior de la ficha de personaje.
- Cada personaje comenzará con un comunicador que no se puede perder, robar o tirar; para facilitar la comunicación y cooperación entre jugadores, la cual es esencial durante el juego.
- Estos personajes pueden avanzar de partida en partida.
- Si un personaje muere en una partida, el resto de los personajes pierden permanentemente 1 punto de salud.

Los Discos

Discos de encuentros

Los discos de encuentro representan la gente y objetos que se localizarán durante la partida. Se dividen en 4 categorías:



Objetos - (Azul claro) Cosas que encuentras durante tu aventura. Una vez encontradas y mientras se tenga en posesión, añade un número de dados a un atributo específico como se comenta en el disco. La escopeta sólo puede ser disparada 3 veces, en cuyo momento es descartada.

Aliados - (Amarillo) Gente a la que convences para que te ayude o que te siga. Te permiten tirar dados según se indique en el disco. También se pueden sacrificar (sacarlos del juego) en combate para prevenir un punto de daño.



Seguridad - (Verde) Estos discos incluyen guardias de seguridad, perros, alarmas y propietarios de locales, que encontrarás en los edificios.

Adversarios - (Rojo) Son los "chicos malos" del escenario de los que te debes alejar, evitar o deshacer. Disponen de atributos: (I) Iniciativa; (A) Ataque; (D) Defensa; (S) Velocidad.



Otros discos

Discos Numerados – Hay discos numerados del 1 al 10 en el juego. Se utilizan para representar una variedad de cosas como se indica en los escenarios específicos.

Discos de Fracaso ("Failure") – Se obtienen discos de Fallo cuando un personaje causa sospechas en la ciudad – falla un chequeo de seguridad, tira una puerta o falla al intentar persuadir a un aliado. Cuando un personaje obtiene 3 discos de Fallo, pierde todos sus objetos, aliados y discos de fallo.



Discos Sin Puerta ("No Door") - Se colocan en las puertas que han sido derribadas.

Discos de Daño ("Damage") - Indican daño recibido por un personaje. Por cada daño recibido, el atributo Defensa/Salud se disminuye en 1.



Los Dados

Hay diez dados incluidos en el juego – 9 blancos y 1 rojo. El rojo se denomina el dado del destino y se tira cada vez que se mueve. Cuando se obtiene un 1, se deben lanzar 2d6 en la tabla "O idiota" ("Oh Crap"). Si se obtiene en este dado un 6, se tiran 2d6 en la tabla YUJUUUU ("Woohoo"). Los resultados de las tablas toman efecto antes de tu movimiento.

Los Escenarios

Hay 7 escenarios incluidos en el juego. Seis se utilizan de manera normal en el juego y uno de ellos, siendo campaña de escenario, requiere un Master. Más escenarios de ampliación aparecerán en el futuro. Visita la página web para más detalles.

Preparación del Juego

- Coge un escenario
- Coge un personaje pregenerado o crea uno tu mismo
- Para preparar el tablero de juego, atente a las indicaciones del escenario
- Aleatoriamente, escoger un jugador para ser el primero.

SISTEMA DE JUEGO

Disposición de las baldosas de mapa

Generalmente, los escenarios indicarán con un edificio para empezar la partida. Cuando un jugador desea pasar de su baldosa actual a un área sin baldosa, se coloca otra, si aún quedan. En otro caso (si no quedan baldosas), no se puede acceder a esa área.

Cuando se pone en juego una nueva baldosa, se ponen de manera aleatoriamente los discos boca abajo en las casillas con el símbolo "?" dentro de los edificios a menos que el escenario indique otra cosa. Algunos escenarios requieren poner las baldosas antes del inicio de la partida. Las reglas de colocación de baldosas no se aplican en este caso.

Niveles de Dificultad

Cada chequeo de habilidad tiene un Nivel de Dificultad. A menos que se indique lo contrario, debes llegar o superar ese nivel de dificultad para conseguir superar la tirada de habilidad.

Tabla de dificultades (de la más baja a la más alta)

| | |
|---------------------------|---|
| 1. Un 6 | 6H – 1 punto de victoria |
| 2. Una pareja (2 iguales) | 1P – 2 puntos de victoria |
| 3. Una escalera de 3 | 3S – 3 puntos de victoria (por ejemplo 2, 3, 4) |
| 4. 3 de un tipo | 3K – 4 puntos de victoria |
| 5. Escalera de 4 | 4S – 5 puntos de victoria |
| 6. 4 de un tipo | 4K – 6 puntos de victoria |
| 7. Escalera de 5 | 5S – 7 puntos de victoria |
| 8. 5 de un tipo | 5K – 8 puntos de victoria |

Chequeos de habilidad

Cuando se realice una tirada de habilidad, lanza el número de dados del atributo por el que se rige la habilidad. Una habilidad de coste 1-3 da un +1d a esta tirada, Una habilidad de coste 4-6 da un +2d. Ejemplo: Si tienes una Destreza de 3 y además la habilidad Abrir Cerraduras (coste 3), lanzarás 4 dados para forzar una cerradura.

Sólo se puede utilizar una habilidad para realizar una tirada de habilidad. Ejemplo: cuando lanzar dados para un ataque, no puedes utilizar la habilidad Artes Marciales y Lucha Mano a Mano.

Chequeos de habilidades enfrentadas

Algunas veces los jugadores se pueden encontrar con la necesidad de hacer chequeos de habilidad contra los atributos de otros jugadores. Cuando esto ocurre, cada uno tira usando la habilidad apropiada. El jugador que obtenga el nivel más alto en la tabla de dificultades gana. En caso de empate, el valor más alto de ese nivel gana. Ejemplo: ambos jugadores lanzan una tirada 1P – uno obtiene un par de 2 y el otro un par de 3. El par de 3 gana.

Límite de Carga (WT)

Se refiere a la cantidad de peso que se puede cargar. El peso de los objetos está anotado en los discos o en los escenarios. Cada jugador puede llevar una carga máxima de 5. Cuando intenten cargar sobre los 5 puntos (o su límite actual), deben realizar una tirada de fuerza. Por cada nivel de dificultad alcanzado, puedes llevar 1 punto más de carga por encima de 5. Ejemplo: tu límite actual de carga es de 6 y quieres cargar con algo más, haces una tirada de fuerza y consigues 1P, por lo que tu nuevo límite es de 7. Si ni siquiera sacases un 6H, el límite de carga máxima hubiera vuelto a 5. Si no puedes llevar algo por tu carga máxima, debes dejar caer el objeto (lo que no cuenta como acción).

Secuencia del turno

Puedes realizar las acciones del 1 al 3 en cualquier orden en tu turno, o puedes invertir tu turno en curarte (tira por Habilidad Médica y cura 1 punto de defensa/salud por cada nivel alcanzado)

1. Comunicación.
2. Movimiento.
3. Realizar una acción:
 - A). Entrar en un edificio cerrado.
 - B). Chequeo de percepción.
 - C). Curar a otro personaje.
 - D). Dar o tirar un objeto.
 - E). Coger un objeto que está boca arriba.
 - F). Intentar conseguir un aliado u objeto de otro jugador.
 - G). Abrir una puerta a otro jugador.
 - H). Darle la vuelta a un disco de encuentro.
 - I). Acciones específicas/adicionales del escenario.

Comunicación

Puedes comunicarte directamente con otros jugadores en el mismo edificio que se encuentren a 3 a tres casillas o menos de distancia, o puedes utilizar el comunicador para "llamar" a otro jugador a más de 3 casillas de distancia. Se anima a los jugadores a negociar (prometer dar aliados, objetos, puntos de victoria) a cambio de ayuda, a dar información o hacer planes. La ayuda en tiradas de habilidad debe acordarse antes de ser realizadas.

Movimiento

- Haz una tirada de velocidad (S) y añade tantos niveles como hayas alcanzado en la tabla de dificultad, a tu defensa/salud. – Ejemplo – si obtienes un 1P y tu salud es de 4, tu movimiento será de 6 (ya que 1P son 2 niveles en la tabla)
- El Movimiento en las casillas de calle es doble, pero debes detenerte cuando entres en un edificio
- Si obtienes un 1 en el dado de destino, debes lanzar 2d6 en la tabla "O Idiota". Si obtienes un 6 en el dado de destino, debes lanzar 2d6 en la tabla YUJUUUU.
- Una tirada de movimiento debe ser realizada cada turno, a no ser que decidas curarte.
- Más de un jugador puede ocupar el mismo espacio.
- El Movimiento finaliza cuando se lleva a cabo una acción.
- Entrar en un edificio no se considera movimiento.
- No puedes moverte en diagonal.

Realizar una acción

Entrar en un edificio

- Para entrar en un edificio cerrado, debes intentar forzar la cerradura o derribar la puerta. También puedes trepar a una ventana.
- Para pasar a través de una puerta cerrada, tira Dex (Abrir Puertas) o Ataque (Fuerza). Debes igualar o superar el nivel de dificultad de la puerta. Si consigues derribar la puerta con tu habilidad Ataque (Fuerza), ganas un disco de "Fracaso" y coloca un disco de "No Door" en la puerta derribada.
- Cuando se abre una puerta, el jugador en turno puede invitar a los otros jugadores que estén a 3 o menos casillas de distancia a entrar. Los otros deben esperar fuera. Si aceptan, se mueven automáticamente a la casilla inmediatamente interior de la puerta.
- La dificultad de apertura de las puertas es la siguiente:

| | | |
|------------|---|----|
| 1 cerrojo | = | 6H |
| 2 cerrojos | = | 1P |
| 3 cerrojos | = | 3S |

- Para trepar al interior a través de una ventana, lanza tu habilidad de Dex (Escarlar). Debes superar el nivel de dificultad indicado en la puerta cerrada.
- Las puertas están desbloqueadas en el interior.

Percepción

Puedes hacer una tirada de Int (Percepción) una vez por edificio cuando estás en su interior. Por cada nivel de dificultad, puedes mirar tantos discos como haya en el edificio. Ejemplo – en una tirada de 1P, puedes mirar 2 discos de dentro del edificio.

Curar a otro jugador

Cuando estás en la misma casilla que otro jugador, puedes realizar una tirada de Med (Primeros Auxilios) y el jugador recupera 1 punto de vida por cada nivel de dificultad. Tu ganas 1 Punto de Victoria por cada daño que cures.

Dar o tirar un objeto

Puedes darle a otro jugador un objeto cuando ocupas la misma casilla, o puedes dejar caer un objeto en tu casilla actual. Este disco se coloca boca arriba.

Coger un objeto

Cuando llegas a un espacio con un objeto que se encuentra boca arriba, puedes recogerlo sin ningún tipo de chequeo de habilidad. Igualmente ganas los apropiados puntos de victoria (VP). Cuando coges algo que te haga superar tu carga máxima, no necesitas invertir una acción en tirar un objeto al mismo tiempo.

Intentar conseguir un aliado u objeto de otro jugador

A veces hay cosas que tiene la gente que tú quieres. Cuando quieras robar un objeto de otro jugador estando en la misma casilla, se deberá realizar una tirada de habilidad enfrentada, a no ser que el otro jugador esté de acuerdo. Ambos jugadores realizarán una tirada de Ataque (Fuerza) y el que obtenga el nivel de dificultad superior obtendrá o mantendrá el objeto. Para robar un aliado a otro jugador, ambos jugadores realizarán una tirada de persuasión. El objeto recientemente robado o el aliado persuadido, no pueden ser devueltos en 2 turnos.

Abrir una puerta para otro jugador

Puedes invertir una acción para abrir una puerta a otro jugador o jugadores durante tu turno, siempre y cuando ellos estén a 3 o menos casillas de distancia de la misma. Cuando la puerta sea abierta, el resto de jugadores se desplazarán a la casilla inmediatamente siguiente, dentro del edificio.

Darle la vuelta a un disco de encuentro.

Cuando llegues a un disco dispuesto boca abajo, finaliza tu movimiento y le das la vuelta si dispones si aún puedes hacer una acción en el turno. Si no te quedan acciones libres, debes dejar el disco en su sitio hasta el principio de tu próximo turno. No tienes por qué detenerte en un disco dispuesto boca arriba.

Acciones adicionales específicas del escenario

Estas pueden estar indicadas en los escenarios y pueden incluir chequeos adicionales de habilidad tales como sigilo o gorronear.

Descripciones de los discos

Discos de Objetos

Haz una tirada de Int (Búsqueda) para ver si los puedes encontrar. Si igualas o superas el nivel de dificultad señalado en el disco, cógelo y colócalo frente a ti, recibe los puntos de victoria iguales al nivel de la tirada y obtén el uso del objeto. Si no consigues éxito en la tirada, baraja el disco con los otros del mismo edificio (en la misma baldosa) y vuelve a colocarlos en las casillas "?" a tu elección.

Discos de Aliados

Tira Per (alardear, sobornar, negociar, flirtear o amenazar) para ver si te ayudan. Si igualas o superas el nivel de dificultad indicado en el disco, coloca el mismo frente a ti, recibe los puntos de victoria iguales al nivel de la tirada y obtén la asistencia del aliado. Si no obtienes éxito en la tirada, ganas disco de "fracaso", baraja el aliado con el resto de discos del edificio (en la misma baldosa) y coloca los discos de nuevo en los espacios "?" (a tu elección). No existe límite en el número de aliados que puedes tener durante una partida, pero sólo se puede utilizar un aliado para una tirada de habilidad.

Discos de adversarios

Interviene el combate. Ver la Sección de Combate.

Discos de Seguridad

Tira la habilidad apropiada que señale el disco. Si superas la tirada, coloca el disco enfrente tuyo y gana los puntos de victoria equivalentes al nivel de dificultad. En caso de no superar la tirada, todos los jugadores dentro del edificio se sitúan inmediatamente en la casilla exterior del mismo más cercana a la puerta. El jugador en turno recibe un disco de "fracaso". Se baraja el disco con el resto de los existentes en el edificio (en la misma baldosa) y colócalos boca abajo en las casillas con el símbolo de "?" (a tu elección).

Si matas a un guardia de seguridad, propietario o perro, no tendrás que abandonar el edificio, pero recibes un disco de "fracaso" y no obtienes puntos de victoria. Si entras en combate con estos, solo habrá una ronda de combate. Si pierdes el combate, recibirás un disco de "fracaso" y tendrás que salir del edificio.

Lo siguiente es una descripción de cada tipo de Seguridad:

- Alarma – tira Int (desarmar) para desarmar la alarma.
- Guardia de seguridad – tira Pers (fanfarronear, soborno, negociar, flirtear o amenazar) o entra en combate.
- Propietario – tira Pers (fanfarronear, soborno, negociar, flirtear o amenazar) o entra en combate.
- Perro – tira Pers (trato con animales) o entra en combate.

Colaboración entre jugadores

Se anima a los jugadores a asistir al resto en las tiradas de habilidad. Si están a 3 o menos casillas de distancia pueden ayudar en cualquier tirada excepto en las de movimiento y percepción. La ayuda debe concretarse antes de realizar la tirada. El jugador que auxilie, se mueve hasta la casilla ocupada por el jugador asistido y permanece allí una vez realizada la tirada. El jugador que asiste añade un número de dados extra igual al número de dados de la habilidad específica que está siendo realizada. Ejemplo: si el jugador activo lanza para Int (buscar) y el que asiste tiene un 3 en su atributo de Inteligencia y dispone de la habilidad de buscar, el jugador activo puede lanzar de nuevo hasta 4 dados en la tirada (lanza 4 dados al mismo tiempo y no 1 dado cuatro veces).

Si más de un jugador asiste o bien estás utilizando un aliado, todos ellos aportan lanzamientos adicionales de manera independiente. Por ejemplo, si un jugador y un aliado están asistiendo en una tirada de habilidad, el jugador activo tendrá 2 lanzamientos de dados adicionales.

Se anima a los jugadores a negociar por la asistencia, prometiendo puntos de victoria, objetos, aliados o información.

Combate

Cuando se inicia un combate, se realizan tiradas de iniciativa para ver quien actúa primero.

- Si igualas o superas el nivel dificultad de Iniciativa (I) indicado en del disco, puedes retirarte (ver abajo) o atacar primero. Para atacar, lanza el número de dados de la habilidad de Ataque. Si la tirada de Ataque iguala o supera la Defensa (D) del oponente, este es vencido. Si no ha sido derrotado, entonces te ataca a ti. Debes hacer una tirada de Defensa/Salud. Si no igualas o superas el nivel de Ataque (A) del enemigo, recibes un daño.
- Si no igualas o superas el número de dificultad de iniciativa del disco, debes tirar por Defensa (D) e igualar o superar el número de nivel de Ataque (A) de tu adversario o recibirás un daño. Luego lanza para atacar. Si igualas o superas el nivel de Defensa (D) del oponente, será derrotado.
- Cuando luchas con un adversario, el combate dura 3 rondas por turno. Cuando luchas contra un disco de seguridad, sólo dura 1 ronda. Una ronda consiste en una tirada de ataque y una tirada de defensa.
- Si al final del combate el adversario no ha sido derrotado, sitúa el disco del enemigo bajo tu personaje, boca arriba, hasta el siguiente turno en el que luchareis de nuevo o escaparás.
- Si ganaste la iniciativa o comenzaste el turno sobre un disco de adversario descubierto, podrías retirarte. Haz una tirada de movimiento. Si la tirada supera la Velocidad (S) del adversario, este es barajado con el resto de discos en el edificio (en la misma baldosa) y se recoloca bocabajo en las casillas con el símbolo "?" (a tu elección). Si no superas la Velocidad del adversario, el combate tendrá lugar.
- Los jugadores en el mismo edificio pueden ayudarse en el combate, moviendo hasta 3 espacios por ronda para entrar en la misma casilla donde se desarrolla el combate. Ejemplo: si un jugador se encuentra a 5 casillas de distancia al principio de un combate, durante la primera ronda se podrá acercar 3 espacios, durante la segunda 2 espacios y podrá asistir en el combate en la tercera ronda. El jugador que asista permanecerá en esta casilla después del combate.
- Un jugador que asiste en un combate puede recibir daños del jugador en turno.
- Si hay más de un jugador sobre un disco de adversario descubierto, sólo el último en huir debe superar la velocidad del adversario.
- Si el adversario es eliminado, el disco se coloca frente al jugador en turno. Los puntos de victoria obtenidos equivalen a la suma de los puntos de Defensa (D) y Ataque (A) del adversario.
- Por cada daño recibido en combate, tu salud se ve reducida en 1 punto. Las subsiguientes tiradas de Defensa (D) se verán reducidas por el número de puntos de Salud que hayas perdido.

Puntos de victoria (PV)

Los puntos de victoria se obtienen por Objetos, Aliados, pasar sistemas de seguridad sin eliminarlos, Adversarios, Curar a otros Jugadores y por Objetivos propios del escenario. Debido a que se anima fervientemente la interpretación del Rol del personaje, se pueden obtener puntos de victoria por una excepcional interpretación. Estos pueden ser determinados por votación de la mayoría o por el Master. Lleva la cuenta de los puntos de victoria en el apartado correspondiente de la ficha de personaje. Los puntos de victoria pueden ser utilizados durante la partida de la siguiente manera:

- | |
|--|
| <ul style="list-style-type: none">1 PV – repetir un dado (con un máximo de 3 veces por turno)2 PV – añadir un dado más a una tirada (con un máximo de 3 veces por turno)5 PV – deshacerse de un disco de fallo.3 PV – cancelar una tirada en la tabla de "Oh idiota" antes de tirar.10 PV – Comprar un punto de habilidad. Puede utilizarse para mejorar o comprar nuevas habilidades. |
|--|

Los puntos de victoria sólo pueden gastarse antes de tirar los dados excepto en el caso de las repeticiones de tiradas. Sólo puedes gastar puntos de victoria que dispongas (sin entrar deliberadamente en números negativos).

Cuando pierdes, dejas caer o entregas un objeto, pierdes los puntos de victoria del mismo. Esto puede hacer que entres en números negativos. Si acabas la partida con puntos de victoria negativos, pierdes una habilidad (a tu elección). Si un objeto ha sido usado hasta desaparecer (tu escopeta se podría haber quedado sin munición, por ejemplo), no pierdes los puntos de victoria y se considera que no cargas con él por más tiempo. Quita el disco del juego al desaparecer.

Condiciones de victoria/progreso del personaje

El jugador con más puntos de victoria, alcanzado el objetivo del escenario gana la partida. El ganador recibe 1 punto de experiencia que puede utilizar para añadir 1 dado a un atributo, no pudiendo exceder 6 dados por atributo.

TABLAS

TABLA DE PROFESIÓN

- | |
|---|
| <ol style="list-style-type: none">1. Oficial de Policía: Puedes coger un 4 en Ataque además de la habilidad de armas de fuego a distancia (RMW)2. Doctor: Puedes coger un 4 en Medicina además de una habilidad médica cualquiera.3. Ladrón: Puedes coger un 4 en Destreza además de la habilidad de cerrajería.4. Profesor: Puedes coger un 4 en Inteligencia además de la habilidad de percepción.5. Político: Puedes coger un 4 en Persuasión además de la habilidad de liderazgo.6. Oficial Militar: Puedes coger un 4 en Ataque además de la habilidad cuerpo a cuerpo. |
|---|

TABLAS DE DESTINO

(Tira 2d6 – tiene efecto antes del movimiento)

Oh idiota

| | |
|----|--|
| 2 | Todos los niveles de dificultad aumentan en 1 durante tu siguiente turno. |
| 3 | Da un objeto a otro jugador. |
| 4 | Da un aliado a otro jugador. |
| 5 | Tu próxima puerta estará bloqueada independientemente de lo que saques en los dados. |
| 6 | Entrega 2 puntos de victoria a cualquier otro jugador. |
| 7 | No te puedes mover fuera de la presente baldosa hasta tu próximo turno. |
| 8 | Tu movimiento se queda en la mitad durante este turno. |
| 9 | Pierdes el resto del turno. |
| 10 | Recibes 1 disco de "fracaso". |
| 11 | Recibes 1 daño cada vez que mueves hasta que otro jugador te cure. |
| 12 | Tu siguiente chequeo de habilidad falla. |

YUJUJUU

| | |
|----|---|
| 2 | Todos los niveles de dificultad disminuyen en 1 hasta tu siguiente turno. |
| 3 | Roba un objeto (aleatoriamente) a otro jugador sin chequeo de confrontación de habilidades. |
| 4 | Roba un aliado (aleatoriamente) a otro jugador sin chequeo de confrontación de habilidades. |
| 5 | La puerta más cercana estará abierta. |
| 6 | Roba 1 punto de victoria a todos los jugadores. |
| 7 | Mira todos los discos de alguna baldosa de mapa en juego. |
| 8 | Tu movimiento se ve doblado durante este turno. |
| 9 | Obtienes un turno extra. |
| 10 | Pierdes 1 disco de "fracaso". |
| 11 | Pierdes 1 disco de daño. |
| 12 | Tu siguiente chequeo de habilidad es éxito automático (excluyendo percepción y movimiento). |

REGLAS PARA EL MASTER

La idea de tener un Master es la de permitir a los jugadores más libertad en usar sus habilidades en juegos de rol en los encuentros inesperados que no se podrían reflejar en un juego de tablero. El juego debería ser tan entretenido para ti como para las víctimas, esto... queremos decir, los jugadores. Puedes jugar los adversarios, otros personajes no jugadores o cualquier cosa que creas que tiene que acechar en la noche y ser añadida a la aventura del juego.

Utiliza las reglas indicadas en el juego habitual excepto por lo que se comentará seguidamente. Las reglas del Master son bastante pobres y se te anima a cambiarlas o mejorarlas a tu conveniencia. Es muy importante disfrutar con las reglas y no llegar a aburrirse. Intentamos utilizar la lógica del "mundo real" tanto como pudimos y si hay alguna pregunta que no pudiera ser respondida por las reglas, utiliza una respuesta lógica.

Las intervenciones tienen descripciones extraídas directamente de las historias pero no tienen porqué seguirlas. Cambia y añade a la historia según tu conveniencia; después de todo, eres el responsable de la matanza de... esto, queremos decir, del curso de la partida.

Baldosas de mapa

Puedes situar las baldosas como lo requieran los escenarios o a tu conveniencia, según avancen los personajes. Si quieres transmitir la sensación de que los jugadores conocen la ciudad, todo el tablero debe verse. Si no, sorpréndelos según avancen (Oh, mirad, un bar).

Personajes

Puedes querer o necesitar crear personajes no jugadores (NPC) si los escenarios lo requieren. Para los NPC principales en la historia, estarán definidos de antemano. Usa las fichas de personaje para llevar la cuenta de la progresión a lo largo de la historia de los NPC, especialmente si van a vivir por un rato (lo cual no pasa muy a menudo).

Se deja a tu elección si los jugadores pueden usar personajes experimentados (personajes que han sido usados en otras partidas) o necesitar hacer unos nuevos. Si el juego llega a ser demasiado fácil para personajes experimentados, modifica las características de la partida para convertirla en un reto.

Discos

Usa los discos indicados en los escenarios, pero la mayoría de las veces no se requieren. Decidirás qué es encontrado y en qué momento.

Desarrollo del juego

LOS PUNTOS DE VICTORIA

Los puntos de victoria son adjudicados como en el juego normal con las siguientes excepciones: en combate, los jugadores son recompensados con puntos de victoria iguales al nivel de dificultad conseguido al derrotar al adversario. Los jugadores no pueden ser penalizados por utilizar equipo como lanzar un cuchillo en combate. Si no lo cogen de nuevo, no pierden los puntos de victoria asociados a él. Puedes recompensar con puntos de victoria por excepcionales interpretaciones o creatividad. Los jugadores pueden usar sus puntos de victoria durante las partidas con Master como señalan las reglas básicas.

EL TURNO DEL MASTER

Realizarás turnos del mismo modo que los jugadores por cada adversario y NPC actualmente en juego.

LA SECUENCIA DEL TURNO

Para juegos con Master, un turno consiste en una acción. Todo es considerado acción, incluido el movimiento, abrir una puerta o curar. Si consideras que una acción debería tomar más de un turno, el jugador debe usar más de un turno para realizarla.

LOS CHEQUEOS DE HABILIDAD

Los jugadores deben tirar las habilidades apropiadas para realizar las acciones deseadas. Una breve descripción de las habilidades está redactada en la parte posterior de la ficha de personaje. Usa tu mejor juicio para las áreas que no aparecen listadas. Si no hay un Nivel de Dificultad específico para un chequeo de habilidad, decídelo tú. Obviamente, algo que cualquiera podría hacer o encontrar debería tener un Nivel de Dificultad de 6H mientras que algo casi imposible de hacer o encontrar un 5K. No te prives en hacer que los jugadores inviertan sus Puntos de Victoria. Cuando un jugador busque un objeto específico en un edificio puedes decirle el Nivel de Dificultad (TN) señalado en el edificio o el que hayas decidido poner.

LOS EDIFICIOS

Todos los edificios están listados en la tabla al final de esta sección con los objetos que los jugadores pueden encontrar en ellos. Puedes añadir o quitar de esta lista lo que consideres necesario. Cuando el jugador tire Int (búsqueda) encontrará el objeto correspondiente al Nivel de Dificultad (TN). Si hay más de uno asociado a ese TN, decides tú cual encuentra o bien se hace al azar. En cuanto a la seguridad, es una sugerencia de la que puede encontrarse en el edificio. Los jugadores activarán la seguridad cuando entren en un edificio o cuando tú decidas.

LOS OBJETOS Y EL EQUIPO

Existen tiradas sugeridas junto a los objetos. Puedes modificarlas si la situación lo requiere. Los personajes deben llevar la cuenta de su munición. Para armas arrojadas, si el jugador no puede o no quiere recogerlas en su próxima acción, perderá la posibilidad, pero no perderá puntos de Victoria. El objeto se quita del juego. Se aplican las reglas normales de límite de carga (WT).

LA LINEA DE VISIÓN (LOS) (lo que puedes ver)

El rango de línea de visión es de 3 casillas (también medibles diagonalmente) en un día soleado. Para armas a distancia, el jugador debe disponer de una línea de visión hacia su objetivo. Una vez los jugadores se encuentren en la línea de visión de un adversario, aliado o sistema de seguridad (excepto alarmas, por supuesto) estos serán revelados.

EL MOVIMIENTO

Los jugadores no tiran dados para mover, pero su movimiento es igual a su Velocidad (S). Se pueden desplazar en diagonal, pero no pueden atravesar muros.

LOS ADVERSARIOS

Las características de los adversarios principales de una aventura estarán indicados en la misma. Para otros adversarios, lanza los dados en la Tabla de Nivel de Dificultad del Master para la Iniciativa (I), Ataque (A) y Defensa (D), lanzándolos por cada ronda de combate al mismo tiempo que los jugadores. Las características de los discos de adversarios individuales serán ignoradas. Ver combate más abajo.

Adicionalmente, cada adversario tiene 2 puntos de salud (se necesitan 2 ataques exitosos para acabar con él), a no ser que se indique otra cosa.

EL COMBATE

Cuando un jugador tiene una línea de visión hacia un adversario, este deberá ser colocado en el tablero. Al iniciarse el combate, lanza los dados en la Tabla de Nivel de Dificultad del Master (a no ser que se indique lo contrario) para la Iniciativa (I), Ataque (A) y Defensa (D), determinando el daño de la misma forma que en las reglas estándar.

Cuando un personaje falla con su arma a distancia tira 1d6; si obtiene 1, 2 o 3, el arma ha impactado a algo más en la misma casilla o a otra adyacente. Para múltiples objetivos, determinarlos al azar.

DESARROLLO DEL PERSONAJE

Los personajes jugadores deberían avanzar de una partida a otra. El jugador con más Puntos de Victoria al final de una sesión debería añadir 1d a uno de sus atributos, no superando el máximo de valor de 6. Los puntos de victoria no se transfieren entre partidas, pero 10 puntos de victoria pueden hacer subir 1 punto de habilidad. Se pueden guardar los puntos de victoria hasta su gasto. Los objetos se pueden retener de una sesión de juego a otra (a no ser que escojas lo contrario). Al principio de la siguiente sesión de juego, un jugador empezará con puntos de victoria igual al Nivel de Dificultad correspondiente a cada objeto que disponga.

LA MUERTE

Si un personaje muere durante una aventura, deberías permitir al jugador hacerse un nuevo personaje. Si un personaje es seriamente dañado en una partida, puedes permitir al jugador que participe con otro personaje hasta que el anterior haya mejorado.

CONDICIONES AMBIENTALES

Para hacer el juego más realista, puedes utilizar las siguientes modificaciones de entorno:

- **De día/Luces encendidas:** la línea de visión es de 3 casillas y el movimiento es normal.
- **De Noche/Luces apagadas:** si un jugador no dispone de linterna, su línea de visión no va más allá de su casilla actual y su movimiento se ve reducido en -2. Si dispone de linterna, la línea de visión será de 2 casillas o menos y su movimiento se reducirá en -1.
- **Tormenta o lluvia intensa:** la línea de visión se reduce a 1 casilla y el movimiento en -2.
- **Lluvia ligera:** la línea de visión se reduce a 2 casillas o menos y el movimiento en -1.

TABLAS

| ARMAS |
|--|
| Bate de Béisbol WT: 2 + 1d A(HtoH) |
| Bola de béisbol WT: 1 +1d (arma de mano a distancia) |
| Cuchillo WT: 1 +1d (HtoH) |
| Escopeta WT: 3 +3d A (RMW) en la misma casilla, +2d 1 casilla de distancia, +1d 2 casillas de distancia. Tira 1d6 para munición. |
| Lanza WT: 2 +1d (arma de mano a distancia) |
| Martillo WT: 1 +1d (HtoH) |
| Maza WT: 1 +2d iniciativa en la misma casilla. |
| Munición WT: 1 +2d6 disparos |
| Nudilleras WT: 1 +1d (HtoH) |
| Pistola WT: 1 +2d A (RMW) en la misma casilla, +1d 1 casillas de distancia. Tira 1d6 para munición. |
| Porra WT: 1 +1d (HtoH) |
| Taser WT: 1 +2d iniciativa en la misma casilla. |

| EXPLOSIVOS Y OBJETOS INFLAMABLES |
|--|
| Alcohol desinfectante (Alcohol) WT: 1 Alcohol inflamable y +1d Medicina para heridas de combate. |
| Alcohol inflamable WT: 1 Tira Int (gorronear) de 1P en un edificio para encontrar otros objetos para hacer una bomba. Necesitas cerillas. +3d A (arma de mano a distancia) 1 casilla de distancia, +2D A 2 casillas de distancia |
| Cerillas WT: 0 Usar para encender bombas. Se puede tirar material luminoso al adversario para ganar +2d iniciativa y +1d A a una casilla de distancia. |
| Productos Químicos WT: 1 Objetivos específicos del escenario. |

| OTRO TIPO DE OBJETOS |
|---|
| Bicicleta WT: No se puede llevar X3 velocidad |
| Coches WT: No se puede llevar Pueden encontrarse en la calle, pero los jugadores necesitan tirar Dex 4S para entrar y Dex (conducir) de 1P para llegar a su destino con velocidad x5. |
| Comida WT: 1 + 1d Pers (trato con animales) |
| Dinero WT: 1 +1d Pers/100\$ (sobornar o negociar con humanos) 1d6x100\$ |
| Máscara de gas WT: 1 Protección para gas envenenado |
| Medicina WT: 1 +2d a tiradas de medicina para heridas no ocasionadas en combate |
| Traje de camuflaje WT: 1 (sin vestir) + 1d Dex (sigilo) |
| Linterna WT: 1 +1d (buscar o seguir rastros) |
| Vendas WT: 1 +1d Medicina para heridas de combate |

Nota del Traductor:

HtoH es: combate mano a mano (Hand to Hand)

WT: es peso (Weight)

RMW: es armas a distancia (Ranged Mechanical Weapon)

TN = DN = Nivel de dificultad

OBJETOS ESPECÍFICOS EN EDIFICIOS

BAR

Seguridad: Propietario

| Objetos | ND |
|----------|----|
| Alcohol | 6H |
| Cerillas | 6H |
| Cuchillo | 1P |
| Dinero | 3S |
| Pistola | 4S |
| Licor | 3S |
| Maza | 3K |

COMISARIA/CARCEL

Seguridad: Guarda

| Objetos | ND |
|----------|----|
| Esposas | 1P |
| Linterna | 6H |
| Maza | 3K |
| Pistola | 6H |
| Porra | 3S |
| Taser | 3K |

CLÍNICA

Seguridad: Alarma

| Objetos | ND |
|-------------|----|
| Alcohol | 1P |
| Dinero | 3K |
| Escalpelo | 1P |
| Jeringuilla | 1P |
| Medicina | 3S |
| Vendas | 6H |

CAFETERÍA

Seguridad: ninguna

| Objetos | ND |
|----------|----|
| Cerillas | 6H |
| Comida | 6H |
| Cuchillo | 1P |
| Dinero | 3S |
| Pistola | 4S |

BANCO

Seguridad: Alarma

| Objetos | ND |
|---------|----|
| Dinero | 4S |

SUPERMERCADO

Seguridad: Alarma

| Objetos | ND |
|----------|----|
| Comida | 6H |
| Dinero | 1P |
| Linterna | 6H |
| Martillo | 3K |
| Navaja | 3S |
| Pistola | 4S |

CASA

Seguridad: Propietario

| Objetos | ND |
|-----------|----|
| Bate | 3S |
| Bicicleta | 3S |
| Cerillas | 6H |
| Comida | 6H |
| Cuchillo | 1P |
| Cuerda | 3K |
| Pistola | 4S |

INSTITUTO

Seguridad: Alarma

| Objetos | ND |
|-------------|----|
| Alcohol | 6H |
| Bate | 3S |
| Bicicleta | 4S |
| Cuerda | 6H |
| Monopatín | 3K |
| Pelotas | 1P |
| P. Químicos | 3S |
| Probeta | 1P |

TIENDA DE JUEGOS

Seguridad: ninguna

| Objetos | ND |
|---------|----|
| Cartas | 1P |
| Comida | 6H |
| Dinero | 3S |

ARMERÍA

Seguridad: Perro

| Objetos | ND |
|--------------------|----|
| Cuerda | 6H |
| Escopeta | 4S |
| Maza | 3S |
| Máscara de gas | 1P |
| Navaja | 6H |
| Nudillera | 3S |
| Pistola | 3K |
| Taser | 3S |
| Traje de Camuflaje | 1P |

IGLESIA

Seguridad: ninguna

| Objetos | ND |
|--------------|----|
| Agua bendita | 6H |
| Cerillas | 3S |
| Crucifijo | 1P |

MUSEO

Seguridad: Guarda

| Objetos | ND |
|----------|----|
| Cuchillo | 1P |
| Lanza | 3S |
| Linterna | 6H |

ALMACÉN

Seguridad: Perro

| Objetos | ND |
|----------|----|
| Linterna | 6H |
| Palanca | 1P |

BIBLIOTECA

Seguridad: ninguna

| Objetos | ND |
|----------------|----|
| Abrecartas | 1P |
| Libros | 6H |
| Libro concreto | 3S |

TABLA DE DIFICULTAD DEL MASTER

| | |
|----|----|
| 2 | 4K |
| 3 | 3K |
| 4 | 3S |
| 5 | 3S |
| 6 | 1P |
| 7 | 1P |
| 8 | 1P |
| 9 | 3S |
| 10 | 3S |
| 11 | 3S |
| 12 | 4K |