

44 UN JUEGO DE MIEDO AUTOMÁTICO

Alguien que conoces ha sido sustituido por una máquina.

Nadie más lo sabe.

Tú eres el siguiente.

¿Hombre o máquina?

No sabes a quién creer.

Enfrentate a la conspiración antes de que el tiempo se agote.

El juego de Rol de suspense que se ajusta a tu vida.



del Creador
MATT SNYDER

y basado en un Concepto Original de
JOHN HARPER

con una traducción de
SELENIO

revisión de textos de
PABLO MAYORAL

un diseño de la edición española de
JOSÉ MUÑOZ

y con arreglos en la portada de
NOELIA LUBERA

Distribuido por
STORIES YOU PLAY
www.storiesyouplay.com/44

y

Arcano XIII
www.arcano13.com

44

UN JUEGO DE MIEDO AUTOMÁTICO

GUÍA OFICIAL DE SUPERVIVENCIA
A UNA CONSPIRACIÓN ROBÓTICA
Copyright © September, 2009 Matt Snyder

¿Puedes SOBREVIVIR?

Sobrevive a una conspiración robótica sin necesidad de detectores especiales, entrenamiento avanzado o la ayuda de otras personas.

Los secretos para sobrevivir son:

SÉ CONSCIENTE DE QUE VIENEN POR TI.

**CONOCE LOS PASOS QUE PUEDES DAR PARA
ESCAPAR DE ELLOS.**

SECRETOS DE SUPERVIVENCIA PARA CONSPIRACIONES ROBÓTICAS

PARTE 1: INTRODUCCIÓN 4

El Director	4
Los Protagonistas	4
El Juego	4
Tiempo y Espacio	5
La Conspiración	5
Los Materiales	6

PARTE 2: EMPEZANDO 7

Protagonistas	7
El Director	10

PARTE 3: JUGANDO A 44 12

El Proceso	12
Resistencia y Amenaza	13
La Cuenta Atrás	13
Orden de escenas	13
Preparando una escena: Tres detalles	14
Jugando una escena	14
¡Conflicto!	15
Sección 44 en Conflicto	17
Conseguir Datos Adicionales	18
Tirar los Dados	18
Acabando un Turno	23

PARTE 4: EXPANDIENDO EL JUEGO 27

Ayudando a los Protagonistas	27
Usar Dados de Reserva	29
Personajes Operativos	30

PARTE 1: INTRODUCCIÓN

Éste es un juego sobre gente imaginaria. Gente que está asustada. Alguien a quien conocen ha sido reemplazado por una máquina. Están asustados porque no saben cómo o por qué. No están seguros de en quién pueden confiar. Sobre todo están asustados porque creen que ellos pueden ser los próximos en ser reemplazados.

Y tienen razón.

EL DIRECTOR

Cuando juegues a este juego con amigos, uno de vosotros será el Director. El Director controla la Sección 44, una conspiración robótica que amenaza con reemplazar a la humanidad. Tu trabajo como Director es actuar como implacable adversidad para los protagonistas, presionándolos y aterrorizándolos a lo largo de la partida. Podrás hacerlo interpretando a una amplia gama de personajes, la mayoría de los cuales serán agentes robóticos de la Sección 44.

Tú estás al mando.

LOS PROTAGONISTAS

El resto de vosotros interpretaréis cada uno a un protagonista. Crea a tu protagonista. Decide su nombre, que tipo de persona es y a qué le teme. Tu trabajo como jugador será mostrar cómo tu protagonista se enfrenta al miedo. Hazlo durante el juego. Habla y muévete para mostrar qué hace tu personaje durante la historia que todos juntos creáis.

No todos vais a sobrevivir.

EL JUEGO

La partida tiene lugar en un breve lapso de tiempo, tres o cuatro horas habitualmente. Durante el juego los protagonistas deberán actuar contra reloj para sobrevivir a la conspiración de la Sección 44. A veces sobrevivirán. Otras veces serán reemplazados.

Siempre pasarán miedo.

EL MATERIAL

Cada jugador necesitará una hoja de personaje. El Director necesitará a su vez una hoja de director. Todos vais a necesitar un bolígrafo o un lápiz.

Necesitaréis también varios dados, los normales de seis caras. Os será útil tener cuantos de color claro (blancos, por ejemplo) y otros tantos de color oscuro (negros o rojos, por ejemplo).

TIEMPO Y LUGAR

Estamos a principios de los años 50, una época de paranoia, de caza de brujas, teñida de miedo al color rojo y a lo desconocido.

Imagina una ciudad en los años siguientes a la Segunda Guerra Mundial. En esa ciudad los hombres llevan sombreros, abrigos largos y abren las puertas a las mujeres. Las mujeres llevan tacones, pñtalabios y portan paraguas. Hay coches y cabinas telefónicas. Los periódicos lanzan titulares sobre comunistas y consultas populares. Hay edificios de apartamentos de ladrillo, rascacielos grises, cafeterías y estaciones de autobús. Todo el mundo fuma cigarrillos. La gente es amistosa. Casi siempre.

La ciudad crece bajo las luces brillantes y el bullicio. Pero hay un lado oscuro en todo ello.

Es la era de la tecnología. La humanidad vive fascinada y al mismo tiempo aterrorizada con las máquinas. Las máquinas hacen posibles sus vidas. La gente viaja por la ciudad en tranvías, autobuses y coches. El último gran invento, la televisión, trae noticias de una inminente fatalidad causada por la guerra nuclear. Los motores a reacción y los cohetes cautivan a las masas, pero nadie olvida que han surgido de máquinas de guerra, creadas para la mayor matanza de la historia.

En lugares recónditos y tranquilos, los científicos crean las primeras máquinas pensantes. Estos gigantescos artefactos son los heraldos de hoy del exponencial progreso en el conocimiento al que se llegará en las próximas décadas. Y con él traen la duda. La gente se cuestiona la singularidad de la mente humana. Si las máquinas pudieran pensar, la asumida santidad de la mente humana estaría en grave riesgo.

El miedo está en todas partes.

OTRAS AMBIENTACIONES

Prueba a jugar en otros tiempos y lugares:

Un futuro distópico lleno de androides replicantes.

Un *thriller* actual con clones asumiendo las identidades de personas.

Un misterio Victoriano con autómatas de relojería ambientado en las brumosas calles de Londres.

IDEAS PARA LA SECCIÓN 44

La Sección 44 es un proyecto secreto de la 2ª GM. Sus creadores están muertos o en prisión, pero la conspiración sigue viva.

La Sección 44 es un plan mal enfocado del gobierno de los Estados Unidos para secuestrar personas para su supervivencia nuclear.

La Sección 44 es un plan de invasión soviético.

LA CONSPIRACIÓN

Para cada partida, el Director debe crear los detalles de la Sección 44. Cada partida es distinta, pero dos cosas deben permanecer intactas:

- La Sección 44 reemplaza seres humanos con máquinas que parecen y actúan como humanos.
- Las máquinas son difíciles de detectar. Los Protagonistas pueden reconocer a las máquinas, pero la población general humana permanece ignorante.

A partir de ahí, el Director creará una estructura básica para la Sección 44. Las siguientes cuestiones pueden servir como inspiración:

- ¿Por qué reemplaza humanos la Sección 44? ¿Dónde están los reemplazados? ¿Vivos o muertos?
- ¿Qué o quién está detrás de la Sección 44? ¿El gobierno? ¿Algo más?
- ¿Qué clase de máquinas son los agentes de la Sección 44? ¿Son máquinas de relojería? ¿Robots mecánicos? ¿Androides?
- ¿Cómo opera la Sección 44? ¿Tiene extrañas herramientas o armas? ¿Van siempre sus agentes en un sedán negro?

No decidas cada faceta de la Sección 44. Crea solamente unos pocos detalles que insinúen un misterio mayor y deja espacio para otros detalles que puedas crear durante la partida.

Algunas cosas es mejor que permanezcan desconocidas.

PARTE 2: EMPEZANDO

La primera parte del juego consiste en crear los Protagonistas y los componentes de la Sección 44. Os lleva solamente unos pocos minutos.

PROTAGONISTAS

Crea tu Protagonista mientras los demás jugadores crean el suyo. Pasaos ideas los unos a los otros. Podéis crear conexiones entre los Protagonistas con un poco de pensamiento creativo. Ayuda a hacer la partida más interesante.

Es importante escuchar a la gente.

Paso 1: Concepto

Primero inventa un concepto básico para tu Protagonista. ¿Cómo se gana la vida tu personaje? ¿A quién conoce? ¿Qué edad tiene? No detalles cada aspecto de tu personaje, crea solamente una idea básica que te interese.

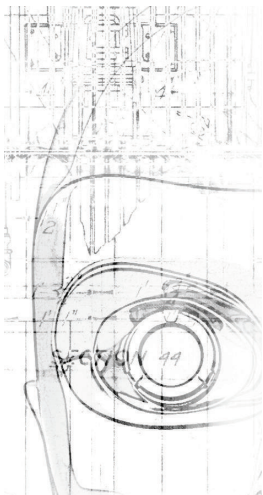
EJEMPLO: Creas a Mr. Clark. Es un profesor de matemáticas al que se le dan bien los rompecabezas y los códigos. Es de mediana edad y tiene solamente unos pocos amigos intelectuales.

Paso 2: Pálpito

A continuación escribe un Pálpito. El Pálpito es el momento en el tiempo en el que tu personaje se percató de que alguien cercano había sido reemplazado por la Sección 44. Ayuda a imaginar que será lo que querrás hacer en tu primer turno de la partida.

Intenta responder a estas cuatro preguntas y así podrás escribir entonces tu Pálpito.

- ¿Quién fue reemplazado?
- ¿Qué sucedió?
- ¿Dónde estaba tu personaje?
- ¿Qué piensa hacer ahora?



EJEMPLO: El querido mentor de Mr. Clark, el Dr. Kurzweil, fue reemplazado mientras Mr. Clark estaba fuera desayunando. La secretaria sólo pudo decirle que unos hombres vinieron y se lo llevaron en un coche. Mr. Clark halló un código en la oficina del Dr. Kurzweil, pero entonces el Dr. Kurzweil regresó actuando de forma extraña. Ahora Mr. Clark quiere descifrar ese código para averiguar más sobre lo que está ocurriendo...

Paso 3: Cualidades

Los Protagonistas se definen por tres Cualidades: Determinación, Contactos y Material.

- *Determinación:* La capacidad de tu Protagonista de sobreponerse a sus miedos y actuar de forma decidida. Usa Determinación para superar conflictos con una conducta osada, a menudo actuando en solitario.
- *Contactos:* La capacidad de tu personaje para influenciar o conectar con otras personas. Usa Contactos para resolver problemas con la ayuda de otros.
- *Material:* El acceso a recursos de tu personaje, ya sean físicos o financieros. Usa Material para resolver problemas con herramientas, dinero, armas u otros medios similares.

Material también determina la *Reserva* de tu Protagonista. Es el número de dados que puedes conservar en ocasiones después de tirar. Estos dados extra ayudan a tu Protagonista de distintas formas. Si alguna vez te quedas con una puntuación de Material de 0, puedes seguir quedándote 1 dado en Reserva.

Reparte 6 puntos entre las tres Cualidades. Cada Cualidad debe tener una puntuación mínima de 1.

EJEMPLO: Mr. Clark tiene una alta Determinación (es sensato), un a puntuación de Material decente (es listo) y escasos Contactos (es un solitario):

Determinación: 3

Contactos: 1

Material: 2

La puntuación de *Material:* 2 también significa que la Reserva de Mr. Clark puede conservar un máximo de 2 dados.

Paso 4: Lazos

Tu Protagonista tiene Lazos. Estos son otras personas a las cuales puede pedir ayuda.

Divide 3 puntos entre uno o más Lazos. Al principio de la partida, tu personaje puede tener un número de Lazos distintos, que equivale a su puntuación de Contactos. Cada Lazo debe tener una puntuación mínima de 1.

Es importante escoger con cuidado a tus amigos.

Ejemplo: Dado que tiene solamente Contactos: 1, Mr. Clark solamente puede tener un Lazo al comienzo de la partida. Su Lazo es:

Alice, amiga y secretaria: 3

Paso 5: Preocupaciones

Tu Protagonista tiene una o más Preocupaciones. Son las cosas a las que tu personaje realmente teme o aquellas que le causan un gran estrés. El juego siempre será más emocionante si creas Preocupaciones con las que tú o tu personaje os sintáis identificados.

Reparte 4 puntos entre una o más Preocupaciones. Al principio de la partida tu personaje puede tener un número de Preocupaciones distintas igual a su puntuación de Determinación. Cada Preocupación debe tener una puntuación mínima de 1.

Ejemplo: Mr. Clark tiene estas tres Preocupaciones:

Miedo de perder su trabajo: 2

No quiere morir solo: 1

Miedo a las alturas: 1

Date cuenta de que Mr. Clark puede tener hasta tres Preocupaciones distintas porque que su puntuación de Determinación es 3.

CREA UN PERSONAJE

1. Crea un Concepto

2. Escribe un Pálpito

3. Reparte 6 puntos entre
Calidades

4. Reparte 3 puntos entre
Lazos

5. Reparte 4 puntos entre
Preocupaciones

EL DIRECTOR

Mientras los demás jugadores crean sus Protagonistas, el Director completa los detalles de la Sección 44.

Paso 1: Cualidades

Al igual que los Protagonistas, el Director tiene Cualidades que representan el poder y la influencia de la Sección 44. Se trata de dos Cualidades:

- *Control*: El nivel de poder de la Sección 44. Es el número de dados al que los Protagonistas deberán enfrentarse cuando luchen contra la conspiración de la Sección 44.
- *Programa*: La influencia y los recursos de la Sección 44. Representa aquello a lo que la conspiración puede recurrir para llevar a cabo sus peligrosos planes.

Programa también determina la *Reserva*. Este es el número de dados que el Director puede conservar tras las tiradas para ayudar a la Sección 44 más adelante. Si alguna vez el Programa llega a 0, el Director aún puede conservar 1 dado en Reserva.

Todas las partidas empiezan con la puntuación de Control a 4 y la de Programa a 1.

LISTADO DE AGENTES

Ten a los Agentes anotados en una lista.

Si uno es desactivado, tacha al Agente de la lista.

Si alguien añade un Agente, anótalo en la lista.

Paso 2: Agentes

El Director crea los Agentes de la Sección 44: las máquinas que operan como las personas a las que han reemplazado. Los primeros Agentes del Director están basados en los Pálpitos de los Protagonistas. Cuando un jugador responde a la primera pregunta de su Pálpito (“¿Quién fue reemplazado?”), el Director anota la respuesta a esa pregunta como Agente.

Los Agentes son habitualmente una persona, pero a veces pueden ser también grupos de personas. Por ejemplo, el Director podría representar a la “familia” del piso de abajo como un Agente con una puntuación individual.

El Director anota cada Agente en la lista con una puntuación de 1.

EJEMPLO: El Pálpito de Mr. Clark describe al Dr. Kurzweil, un viejo profesor que fue reemplazado por una máquina. Los Pálpitos de los demás jugadores describen a Molly, una niña pequeña y a Leonard, un carnicero local. Estos son tus Agentes iniciales. Los anotas bajo Agentes:

Molly, niña pequeña: 1

Dr. Kurzweil, antiguo mentor: 1

Leonard, carnicero: 1

Paso 3: Secretos

Por último, la Sección 44 tiene secretos: partes de la conspiración reveladas a los Protagonistas en momentos de estrés y acción. El Director debe crear Secretos que hagan el juego más inquietante.

El director crea dos secretos, cada uno con una puntuación de 2.

EJEMPLO: Quieres que la Sección 44 sea silenciosa y eficiente. Decides que el primer Secreto sea sencillo: *Los agentes de la Sección 44 conducen siempre un sedán negro*: 2. Para tu segundo Secreto, quieres que las cosas sean un poco más perturbadoras. Te decides por: *Las máquinas nunca parpadean*: 2.

IDEAS PARA SECRETOS

Los robots nunca hablan.

Los animales les temen.

Causan interferencias en la radio y hacen que las luces parpadeen.

No sangran.

Los robots evitan el agua.

Nunca parpadean.

No pueden correr, pero nunca se cansan.

Parecen surgir de la nada.

PARTE 3: JUGANDO A 44

Ahora los demás jugadores y tú estáis preparados para jugar la partida. Sois algo así como el reparto de actores de una película. La historia se desarrollará a medida que interpretéis a los Protagonistas y personajes secundarios en situaciones emocionantes.

Pero esta película no tiene un guión. Nunca podrás saber de antemano qué personajes en la historia se mantendrán como humanos y cuáles se convertirán en terribles máquinas.

Nadie sabe cómo termina todo. Ni siquiera ellos.

EL PROCESO

Este juego funciona como una Cuenta Atrás. Cada número es un turno de juego. Así es como funciona:

- La Cuenta Atrás se inicia en 4.
- Durante cada turno de la Cuenta Atrás, cada jugador tiene 1 escena. El Director no tiene turno, pero juega en la mayoría de escenas.
- Durante la escena de tu Protagonista, interpretas a tu personaje y el Director interpreta a los Agentes y otros personajes secundarios. A veces otros jugadores interpretarán a sus Protagonistas en tu escena.
- Cada escena se desarrolla hasta alcanzar un punto de conflicto. Entonces tiras los dados para saber qué sucede con el Protagonista.
- A veces la Sección 44 reemplaza a tu Protagonista y éste se convierte en un Operativo. Aún tendrás tus turnos, ¡pero deberás intentar que otros Protagonistas sean reemplazados!
- Una vez todos los jugadores hayan completado sus turnos, los jugadores con Protagonistas harán una tirada contra el Director y sus Operativos. El bando vencedor obtendrá una recompensa y entre todos narrarán cómo avanza la conspiración.
- El Director bajará entonces la Cuenta Atrás en 1 y el proceso de turnos se iniciará de nuevo.
- Cuando la Cuenta Atrás alcanza el 0, la partida termina.
- Comparad las puntuaciones de las Cualidades de los Protagonistas supervivientes con la puntuación de Control del Director para conocer sus destinos.

RESISTENCIA Y AMENAZA

Al comienzo de la partida sitúa un número de dados igual al número de Protagonistas en un lugar que todos alcancen para que puedan usarlos. Estos son los dados de Resistencia. Puedes usar tantos quieras para ayudar a tu Protagonista o a los de los demás siempre que quieras.

Asimismo, el Director colocará el mismo número de dados en un lugar distinto. Estos son los dados de Amenaza. El Director o los jugadores que interpreten Operativos pueden usar tantos como quieran en cualquier momento para mejorar cualquier tirada de la conspiración de la Sección 44.

Emplea dados de colores para distinguir entre los dados de Resistencia y los de Amenaza.

Distinguir entre cosas no es siempre fácil.

LA CUENTA ATRÁS

La Cuenta Atrás empieza en 4. Durante cada turno de Cuenta Atrás cada jugador, excepto el Director, tiene una escena. Tras cada turno la Cuenta Atrás baja en 1. Una vez alcance 0, el juego termina.

Cuando la Cuenta Atrás cambie, anúncialo en voz alta. No permitas que la gente lo olvide.

Algunas personas preferirían poder olvidar.

ORDEN DE ESCENAS

Al inicio de cada turno de Cuenta Atrás, cada jugador con un Protagonista tira 1 dado (los jugadores con personajes Operativos no tiran). El jugador con el resultado más alto decide el orden de las escenas de todos los jugadores. Esto incluye las escenas de los Protagonistas y las de los Operativos. Vuelve a tirar para desempatar si es necesario.

Anota el orden de las escenas para que los jugadores lo recuerden.

La Sección 44 nunca olvida.

DADOS ADICIONALES

Los jugadores pueden usar sus dados de Resistencia en cualquier momento para incrementar una Tirada de Conflicto de cualquier jugador, incluso de oponentes!

De forma similar, el Director y los jugadores de Operativos pueden usar dados de Amenaza en cualquier momento para incrementar cualquier tirada.

Recuerda que una vez hayan sido usados los dados se retiran. Y quizá los necesites al final de la Cuenta Atrás.

CREANDO UNA ESCENA: TRES DETALLES

Quando llegue el momento de tu escena, comienza por prepararla con el resto de jugadores.

- Primero tú añades un detalle a la escena.
- A continuación el Director añade otro detalle.
- Finalmente el resto de jugadores añaden juntos otro detalle.

DETALLES DE ESCENA

Esta guía de preguntas puede ayudarte a crear detalles:

¿Dónde está el Protagonista?

¿Cuáles son las Preocupaciones del Protagonista y cómo puede el detalle relacionarse con ellas?

¿Cuáles son los Secretos de la Sección 44 y cómo puede la escena revelarlos?

¿Qué hora es?

¿Está oscuro?

¿Cómo está el clima?

¿Hay otras personas cerca?

¿Qué sonidos, olores y vistas hay?

Los detalles de las escenas son descripciones breves del escenario: personajes secundarios de la escena, vistas y sonidos, momento del día u otra escenografía.

EJEMPLO: Es la primera escena de Mr. Clark.

Anuncias el primer detalle de la escena: "Ok. Mr. Clark va a meterse en el coche."

A continuación el Director anuncia: "Ha esperado a que todo el mundo se hubiese ido a casa, así que es de noche... y bastante oscura."

El resto de los jugadores se proponen algunas ideas entre ellos y finalmente deciden: "Además cae una constante llovizna."

JUGAR UNA ESCENA

Teniendo los tres detalles empieza a interpretar a tu personaje. Di que hace tu personaje. Empieza con tu Pálpito o con el momento de suspense en que terminó la escena anterior. El Director responderá con sus propios personajes secundarios, habitualmente Agentes. Juega la escena durante algunos minutos. Trata de mantenerte un paso por delante de la Sección 44 mientras el Director instiga el suspense.

A veces el Director será quien inicie la escena. Juega representando a tu personaje en respuesta y sigue desde ahí. Otros jugadores también pueden aportar sugerencias.

Todas las escenas de la partida se dirigirán a un punto de tensión. Éste llegará de forma natural conforme juguéis. Tan pronto como tú o el Director estéis en desacuerdo acerca del destino del Protagonista, será momento de tirar los dados y decidir el resultado.

EJEMPLO: El Director y tú jugáis una escena durante un rato. Entonces el Director dice: “Mr. Clark está conduciendo su coche por las oscuras y lluviosas calles cuando se da cuenta de que un sedán negro le está siguiendo. ¿Qué hace?”

Tú respondes: “Mr. Clark acelera su coche para escapar del sedán negro.”

El Director dice: “Lo intenta pero el sedán no se despegua un ápice y le sigue con las ruedas chirriando esquina tras esquina.”

Podrías decidir hacer la tirada de conflicto para ver si Mr. Clark logra escapar, pero deseas seguir jugando un poco más.

Dices: “De acuerdo, conduzco hasta el puente del río. Es una locura, pero quiero que Mr. Clark traté de echar al sedán de la carretera y el puente para tirarlo al río.”

“¡De ninguna manera!” dice el Director inmediatamente. “Esta va a ser la tirada de conflicto para esta escena. Veamos qué sucede.”

¡CONFLICTO!

Para decidir el resultado de un conflicto, el Director y tú usáis dados y las puntuaciones del personaje. Esto es lo que se llama Tirada de Conflicto.

Habitualmente sabrás qué resultado quieres que tenga la acción. Si no estás seguro acláralo rápidamente con el Director. Necesitas tan sólo una idea general. Deja que la tirada ayude a decidir los detalles.

EJEMPLO: Querías echar el coche de los Agentes puente abajo. Si ganas el conflicto eso será lo que suceda.

Pero el Director no quiere eso. Así que dices: “¿Para qué vas a tirar tú?”

“Bueno, yo no quiero que echas a mis Agentes de la carretera”, dice el Director. “Pero no sé exactamente qué sucederá si gano. Tiremos, ya me inventaré algo.”

Escoge Cualidades

Primero decide qué Cualidad usarás en la Tirada de Conflicto.

- 1) Escoge Determinación si el intento de tu personaje parte de su propia voluntad y resolución.
- 2) Escoge Contactos si el intento de tu personaje parte de la ayuda de otros.
- 3) Escoge Material si el intento de tu personaje parte del empleo de cosas como objetos, herramientas o tal vez dinero.



No puedes usar una misma Cualidad dos veces seguidas, ni siquiera cuando tu Protagonista aparezca en escenas de otros jugadores.

Escoge una Cualidad y toma un número de dados igual a su puntuación, pero no tires aún. Todavía tienes un par de decisiones más que tomar.

EJEMPLO: Dado que Mr. Clark está usando su coche para intentar echar a los Agentes de la Sección 44 de la carretera, escoges Material. La puntuación de Material de Mr. Clark es de 2, así que tomas 2 dados.

LAZOS Y PREOCUPACIONES

Para poder usar los Lazos y Preocupaciones de tu Protagonista, estos deberán aparecer de manera relevante en la escena.

Para los Lazos eso significa que el personaje Lazo tendrá que aparecer en la escena de alguna forma. No puedes simplemente decir que usas el Lazo.

Para las Preocupaciones eso significa que la Preocupación tendrá que estar relacionada y ser aplicada con sentido dentro la situación del personaje. No puedes simplemente usar Preocupaciones en cualquier momento.

Reclutar Lazos

A continuación puedes reclutar a cualquiera de los Lazos de tu Protagonista para que te ayude, aunque eso los pone en peligro de ser reemplazados. Cada Lazo reclutado debe haber aparecido antes en la escena.

Tendrás que explicar cómo van a ayudarte los Lazos reclutados en la escena. Toma un número de dados adicionales igual a las puntuaciones de todos los Lazos reclutados.

EJEMPLO: Te acuerdas de que el único Lazo de Mr. Clark, *Alice, amiga y secretaria*: 3, estaba al principio de la escena. “De acuerdo, cuando dejé a Alice en la Universidad, vio el sedán negro. Ha estado siguiéndoles y ahora acelera y se coloca detrás justo cuando yo maniobro.”

La puntuación de Lazo de Alice es de 3, así que tomas tres dados más para la Tirada de Conflicto.

Activar Preocupaciones

Por último puedes decidir activar cualquiera de tus preocupaciones si crees que pueden intervenir de alguna manera relevante para la escena.

Cuando actives cualquiera de tus Preocupaciones deberás mirar su puntuación. Deberás restar ese número de dados de los resultados más altos de tu Tirada de Conflicto. Si activas más de una Preocupación al mismo tiempo, sumaras sus puntuaciones y quitarás ese número de dados de entre los más altos de tu tirada. Cuando lo hagas, deja esos dados aparte pero mantén el resultado a mano para consultarlo más tarde.

Ejemplo: Echas un vistazo a las Preocupaciones de Mr. Clark. *Miedo a las alturas: 1* es relevante porque el puente está bastante alto sobre un río. ¡Mr. Clark podría estar mirando por encima del borde o algo peor! La puntuación de 1 significa que se penalizará el dado más alto del resultado de la Tirada de Conflicto. Ver *Aparta las Penalizaciones* en la página 18.

LA SECCIÓN 44 EN CONFLICTO

Según tú preparas tu Tirada de Conflicto, el Director hace lo mismo.

Puntuación de Control

Primero el Director empieza siempre tomando un número de dados igual a la puntuación actual de Control.

Activar Agentes

A continuación el Director activa a cualquier agente de la Sección 44. Los Agentes deben haber aparecido previamente en la escena.

El Director explica cómo amenazan los Agentes al Protagonista. Luego el Director toma un número de dados igual la puntuación de todos los Agentes activados.

EJEMPLO: Previamente el Director había dicho que el Dr. Kurzweil iba en el sedán negro. Cuando Mr. Clark trata de echar el sedán del puente, el Director activa al Agente *Dr. Kurweil, antiguo mentor: 1* y toma 1 dado extra.

Revelar Secretos

Por último el Director puede revelar Secretos de la Sección 44. Cada Secreto debe ser relevante en la escena de una u otra forma.

El Director deberá entonces restar un número de dados igual a las puntuaciones de Secretos revelados, comenzando por los más altos. El Director dejará esos dados aparte pero los mantendrá los resultados a mano para más tarde.

EJEMPLO: El Director revela el Secreto: *La Sección 44 usa sedanes negros: 2*. "Estoy revelando el secreto del sedán negro, así que restaré y apartaré para más adelante los dos dados con los resultados más altos de la tirada."

AGENTES Y SECRETOS

Agentes y Secretos también deberán ser relevantes para la escena para que el Director (o aquellos jugadores que interpreten a Operativos) puedan usarlos.

Introducir personajes Agentes antes de la Tirada de Conflicto es trabajo del Director.

Asimismo el Director deberá incluir detalles de los Secretos antes de la tirada. Esto también ayudará a incrementar el suspense en las escenas.

CONSEGUIR DADOS ADICIONALES

Finalmente el Director y el jugador, terminan de acumular dados y penalizaciones para la Tirada de Conflicto. Ahora ambos podéis asignar dados extra de Resistencia o Amenaza.

USAR DADOS EXTRA

A menudo necesitarás emplear dados de Resistencia para tu Protagonista.

No olvides que puedes ayudar a otros jugadores con esos dados. Piensa a qué otros personajes quieres apoyar en un momento dado.

Resistencia

Puedes tomar cualquier número de dados de Resistencia de entre los que queden para tu Tirada de Conflicto. Y cualquier otro jugador con un Protagonista puede asignarte cualquier número de dados de Resistencia de los restantes.

Usar dados de Resistencia disminuye el número de dados disponibles para futuras tiradas. Sin embargo, ganar Tiradas de Conflicto puede añadir más dados de Resistencia a la reserva.

En ocasiones no habrá nada que puedas hacer.

Amenaza

El Director puede tomar cualquier número de dados de Amenaza de entre los disponibles para su Tirada de Conflicto o la de cualquier Operativo. Asimismo cualquier jugador que controle a un Operativo puede asignar cualquier número de dados de Amenaza de entre los disponibles al Director o a otro Operativo.

Usar o asignar Amenaza disminuye el número de dados de Amenaza disponibles. Sin embargo el Director (o un jugador Operativo) puede añadir más dados de Amenaza al ganar Tiradas de Conflicto.

Las buenas acciones se acaban pagando.

TIRAR LOS DADOS

Finalmente el Director y tú estáis listos para tirar los dados. Sigue estos pasos para tirar, comparad los resultados y decidid qué sucede.

1. Tira los dados









El Director y tú lanzáis los dados que habéis acumulado. Mantén los resultados de la tirada frente a ti.

2. Aparta las Penalizaciones

Aparta un número de dados igual a la puntuación total de las Preocupaciones activadas empezando por los de mayor resultado. El Director hará lo mismo con sus Secretos revelados. Si al hacerlo te quedas sin dados el resultado se considera 0.

Deja los dados sustraídos aparte pero no los pierdas de vista. Al final de la escena puedes añadir esos dados a tu Reserva hasta el número máximo de la misma. Puedes reemplazar dados de tu Reserva por otros con mejores resultados una vez esté llena.

Puedes poner realmente los dados sin alterar el resultado, sobre tu hoja de personaje; o bien puedes simplemente apuntar el resultado para acordarte.





EJEMPLO: Tiras siete dados:       . Has activado la Preocupación de Mr. Clark *Miedo a las alturas: 1*. Así que debes sustraer un dado. Apartas el dado con el resultado más alto, un .











Al final de tu turno puedes colocar ese resultado en tu Reserva, incluso si debes reemplazar otro que tuvieses anteriormente en ella.

3. Determina tu resultado

Ahora examina los resultados de los dados restantes. Escoge el dado que te otorgue el resultado más alto.

Cuando escoges un resultado cada dado adicional con el mismo resultado añade un +1 a tu total. Dicho total puede exceder de 6; no hay máximo.

EJEMPLO: Tras sustraer los resultados más altos miras tus dados restantes:    . El más alto es un 4.

EJEMPLO: En una escena posterior, sustraes de nuevo los resultados más altos y miras tus dados restantes:       . Ahora tu resultado más alto es la combinación de todos los  combinados. Primero tomas un  como resultado base y después añades un +1 por cada  adicional ($2 + \text{4} + \text{4} + \text{4} = 5$). Tu resultado total es 5.

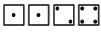


Substituir Resultados



Ahora puedes gastar dados de tu reserva para substituir tu resultado. Escoge un dado de tu Reserva. Su valor reemplazará el resultado de tu Tirada de Conflicto.

También puedes hacer esto para aumentar tu resultado si uno de los resultados de tu Reserva es igual al resultado que has escogido.

AREA DE RESERVA DE DADOS

Tu hoja de personaje tiene un espacio para tu Reserva de dados para ayudarte a tenerla controlada.

EJEMPLO: Obtienes  en la tirada para un resultado de 4. Sin embargo tienes un  en la Reserva. Así que decides sacar el  de la Reserva para reemplazar tu resultado. ¡Tu resultado es ahora 6!

EJEMPLO: En otra escena tus resultados tras sustraer los más altos son: . Tu resultado debería ser un 5, pero también tienes dos dados en Reserva: . Gastas ambos dados de la Reserva para mejorar tu resultado. Cada 3 adicional añade un +1, así que ahora tu resultado es $7 (3 + \text{2} + \text{2} + \text{2} + \text{2} = 7)$.

RESULTADOS EMPATADOS

Los jugadores con Protagonista siempre pierden las Tiradas de Conflicto empatadas.

4. Comparar Resultados

Compara tus resultados con tu oponente:

- Si tu resultado supera al del Director (o el del Operativo), ganas el conflicto. Tu resultado deseado tiene lugar.
- Si tu resultado es menor o igual que el del Director (o el del Operativo), has fracasado. El resultado deseado por el Director tiene lugar.

EJEMPLO: Mr. Clark trata de echar el sedán negro puente abajo. Tu mejor resultado es un 5, y el del director un 3. ¡Mr. Clark tiene éxito y echa el sedán negro puente abajo en esta escena!

EJEMPLO: Más tarde Mr. Clark está en casa, pero los Agentes de la Sección 44 aparecen en su puerta. Mr. Clark trata de huir por la salida de incendios.

Tu resultado es 4. El del Director es también 4. Tú pierdes. El Director decide el resultado final de la escena: Mr. Clark cae por la escalerilla de incendios y queda colgado aferrándose a su vida mientras los Agentes aparecen en la ventana.

5. Aplicar Consecuencias

Ganar dados de Amenaza o Resistencia

Aplica ahora las consecuencias al ganador y al perdedor.

- Si ganas, obtienes nuevos dados de Resistencia por las Preocupaciones activadas. Añade tantos dados de Resistencia como el total de las puntuaciones de las Preocupaciones que hayas activado.
- Si el Director (o un Operativo) gana, añadirá tantos nuevos dados de Amenaza como el total de puntuaciones de Secretos revelados.

EJEMPLO: Mr. Clark no logra escapar de los Agentes de la Sección 44 en su apartamento. El Director ha ganado el conflicto. Dado que reveló el Secreto *Las máquinas nunca parpadean*: 2, toma 2 dados y los añade a los dados de Amenaza.

Estrés

Además, quienquiera que haya perdido la Tirada de Conflicto, sufre Estrés, lo cual disminuye sus Cualidades y Lazos. El Estrés puede tomar muchas formas en la historia: heridas reales, más paranoia, agotamiento o simple y puro terror.

El perdedor del conflicto sufre tanto Estrés como la diferencia entre los resultados en la Tirada de Conflicto.

Aplica el Estrés a tu Protagonista de la forma siguiente:

- Para empezar, resta el Estrés de todos los Lazos que hayas reclutado en la escena.
 - Cada punto de Estrés reduce la puntuación del Lazo en 1.
 - Si tienes más de un Lazo reclutado, tú escoges a cuál afectará primero el Estrés.
 - Si el Estrés reduce algún Lazo a 0, éste se convierte en un Agente con una puntuación de 1. Tacha el Lazo de tu lista.
- A continuación, si queda aún Estrés remanente, réstalo de la Cualidad que hayas usado en la Tirada de Conflicto.
 - Cada punto de Estrés reduce la puntuación de la Cualidad en 1.
 - Si tu Cualidad baja a 0 y queda Estrés remanente, el Director añade 1 dado de Amenaza por cada punto de Estrés sobrante.

Date cuenta de que cuando el resultado del Conflicto es un empate, pierdes el conflicto, pero no sufres Estrés.

EJEMPLO: En la siguiente escena, Mr. Clark recluta su Lazo *Alice, amiga y secretaria*: 3 para ayudarlo a encerrar a un Agente en su oficina. Las cosas van mal y Mr. Clark sufre 5 puntos de Estrés.

Como jugador en ese caso primero deberías de restar el Estrés de la puntuación de Lazo de Alice. Alice sufre 3 puntos de Estrés bajando su puntuación a 0. Se convierte en un Agente con una puntuación de 1. Como jugador, tachas a Alice de tu lista de Lazos y El Director por su parte la añade a su propio listado de Agentes.

Quedan 2 puntos de Estrés aún. Debes pues restarlo del *Contactos*: 1 que usaste en este conflicto. Mr. Clark pasa a tener entonces *Contactos*: 0

GANAR Y PERDER

Recuerda, solamente ganas dados de Resistencia si ganas la Tirada de Conflicto.

En cambio siempre puedes añadir dados a tu Reserva, ganes o pierdas.

Sobra un punto de Estrés, así que el Director añade un dado de Amenaza.

El Director aplica el Estrés de la forma siguiente:

- Primero resta el Estrés de cualquier Agente que se haya activado.
 - Cada punto de Estrés disminuye la puntuación del Agente en 1.
 - Si el Director ha activado más de un Agente, él escoge a cuál afectará primero el Estrés.
 - Si el Estrés reduce la puntuación de un Agente a 0, se considera desactivado y eliminado de la partida.
- A continuación, si queda Estrés sin asignar, reduce Control o Programa.
 - Cada punto de Estrés reduce el Control o el Programa en 1 punto. El Director decide cuál se reduce.
 - Si Control llega a 0, sigue jugando. El Director tendrá menos dados.
 - Si Programa llega a 0, el juego continúa. Recuerda que el Director sigue pudiendo guardar 1 dado en la Reserva.
- Finalmente, si queda Estrés después de que Control o Programa lleguen a 0, añade 1 dado de Resistencia por cada punto de Estrés que quede.

EJEMPLO: Estás quedándote sin opciones... y sin amigos. Tienes a Mr. Clark decodificando el críptico mensaje del Dr. Kurzweil mientras los agentes tratan de derribar la puerta de la oficina. Tú ganas, infligiendo 4 puntos de Estrés al Director.

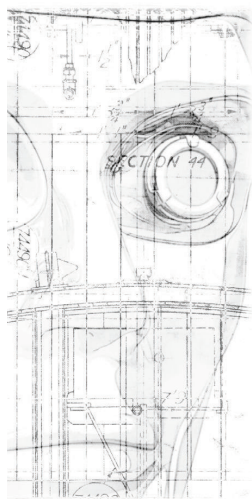
Primero, el Director debe aplicar el Estrés al *Dr. Kurzweil, antiguo mentor: 2* y a *Alice, antigua amiga: 1*. El Estrés reduce ambos Agentes a 0. Quedan destruidos.

A continuación, quedando 1 punto de Estrés remanente, el Director decide restar 1 de su Programa: 2. Esto también significa que tiene que sacrificar uno de los dos dados que tiene en la Reserva dado que ahora solamente puede guardar 1 en Reserva.

Nadie escapa ileso.

Demasiado Estrés

Si tu Protagonista sufre Estrés y cualquiera de sus Cualidades está a 0, tu personaje es reemplazado por la Sección 44. Ahora eres un Operativo. Ver *Personajes Operativos* en la página 30 para más detalles.



6. Narrar el Resultado

Una vez hayas resuelto la Tirada de Conflicto, todo el grupo deberá de colaborar para decidir qué sucede con la historia. Habladlo durante algunos minutos. El Director decidirá sobre cualquier desacuerdo que pudiese surgir acerca de los detalles, pero habitualmente los jugadores incorporarán las ideas de los demás.

Debeis explicar la resolución del conflicto. Por ejemplo, si ganas un conflicto en el que tu Protagonista trata de esconderse de Agentes de la Sección 44, debes explicar cómo lo consigues. Puedes además añadir otros detalles decidiendo cómo aparece el Estrés en la historia o explicando cómo un Lazo se convierte en un Agente.

7. La Conspiración Crece

Por último, al final de la escena de cada Protagonista, la Sección 44 puede redoblar sus esfuerzos.

- Si el Director gana la Tirada de Conflicto, nada cambia.
- Si el Director pierde la Tirada de Conflicto, añade 1 punto a uno de los siguientes:
 - Puntuación de Control o Programa
 - Puntuación de un Agente (o un nuevo Agente a 1)
 - Puntuación de un Secreto (o un nuevo Secreto a 1)

ACABANDO UN TURNO

Una vez todos los jugadores completen sus escenas en un turno de la Cuenta Atrás, es el momento de ver si la Sección 44 está dominando la situación.

Los jugadores con Protagonistas tiran todos los dados de Resistencia. Escoge el dado con el mejor resultado de la tirada. Al igual que sucede en las Tiradas de Conflicto, múltiples resultados iguales pueden incrementar dicho resultado. Cada dado adicional con el mismo valor que el escogido suma un +1. No pueden usarse Lazos o Preocupaciones para esta tirada, pero puede usarse cualquier dado de la Reserva para substituir un valor o añadirlo.

Si no hay dados de Resistencia disponibles, el resultado de los jugadores es 0 a menos que alguien reemplace y/o mejore el resultado con dados de la Reserva.

Mientras tanto, el Director tira todos los dados de Amenaza representando la Sección 44. Escoge el mejor valor como resultado de su tirada. No puede emplear Agentes o Secretos,

SUSPENSE

Intenta que las escenas terminen con un final en suspense. Aumentará la tensión y te dará ideas para tu próximo turno.

pero puede usar dados de la Reserva para reemplazar o mejorar el resultado tal como hacen los jugadores. Además los jugadores Operativos pueden usar sus dados de sus Reservas de la misma forma.

Si no hay dados de Amenaza, el resultado de la Sección 44 es 0 a menos que el Director o jugadores Operativos reemplacen o mejoren el resultado con dados de la Reserva.

Resultados de Final de Turno

Compara los resultados de los dados de Amenaza y Resistencia.

Si el resultado de los dados de Resistencia es más alto, los Protagonistas ganan terreno a la Sección 44.

DADOS FUTUROS

Vencer en la tirada de Final de Turno determina con cuántos dados de Resistencia empezarás el siguiente turno de Cuenta Atrás.

Pierde y no obtendrás ninguna Resistencia. Gana y obtendrás Resistencia con la que afrontar el siguiente turno de Cuenta Atrás.

- Cada jugador con Protagonista inmediatamente añade 1 punto a una de las siguientes:
 - Una Cualidad a su elección
 - Una puntuación de Lazo (o un nuevo Lazo a rango 1)
 - Una puntuación de Preocupación (o una nueva Preocupación a rango 1)
- Adicionalmente, añade un número de dados de Resistencia igual a la diferencia entre los resultados de Resistencia y Amenaza. Los jugadores pueden usarlos en el siguiente turno de la Cuenta Atrás.

Si el resultado de los dados de Amenaza es igual o mayor que el resultado de Resistencia, la Sección 44 incrementa su actividad.

- El Director y cada jugador Operativo añade 1 a uno de los siguientes:
 - Puntuación de Control o Programa
 - Puntuación de Agente (o un nuevo Agente a rango 1)
 - Una puntuación de Secreto (o un nuevo Secreto a rango 1)
- Adicionalmente añade un número de dados de Amenaza igual a la diferencia entre los resultados de Amenaza y Resistencia. El Director y cualquier jugador de Operativo pueden usarlas en el próximo turno de Cuenta Atrás.

En cualquier caso, todo el grupo narra de manera conjunta una escena intermedia que revela la conspiración en general. En ella el Director podrá revelar aspectos o actividades de la Sección 44 que los jugadores no han descubierto aún.

Finalmente, reduce la Cuenta Atrás en 1 y empieza un nuevo turno (excepto si la Cuenta Atrás llega a 0; ver *Hora Cero* más abajo).

EJEMPLO: Termina tu turno. Ahora tus compañeros y tú, no tenéis dados de Resistencia, así que vuestro resultado es 0. Pero otro jugador reemplaza ese resultado con un dado de la Reserva: [2]. Ahora el resultado de Resistencia es 5.

El Director tira los dados de Amenaza: [1][1][1][1]. El [1] extra añade un +1, así que el resultado es 6. Además un jugador Operativo añade un dado de la Reserva: [1]. Esto añade otro +1 para un resultado total de 7.

La tirada de Amenaza gana por 2, así que el Director pone 2 dados oscuros para representar los dados de Amenaza del próximo turno de Cuenta Atrás.

El Director escoge incrementar la puntuación de Programa en 1 y el jugador de Operativo crea un nuevo Agente: *Conserje sospechoso: 1*.

Entre todos se decide que el nuevo conserje protagonizará la “escena de corte”. El Director dice: “El conserje trabaja en la facultad. Una noche encuentra una extraña máscara de goma enterrada bajo papeles en la basura.”

Otro jugador añade: “Y de pronto dos Agentes vestidos con trajes oscuros aparecen tras él. ¡Uno sostiene una jeringuilla con un extraño líquido metálico dentro!”

“¡Y fundido en negro!”, termina el Director. “La Cuenta Atrás está ahora en 2.”

Hora Cero

Cuando la Cuenta Atrás baja hasta 0, no se empieza un nuevo turno. Esta es la Hora Cero. La partida casi ha terminado.

La Última Tirada

En la Hora Cero, debes hacer una tirada de Resistencia contra Amenaza como se explica arriba. Sin embargo los efectos de la tirada son los siguientes:

- Si la tirada de Resistencia es más alta, cada jugador con Protagonista puede añadir 1 punto a una Cualidad cualquiera.
- Si el resultado de Amenaza iguala o supera el de Resistencia, el Director añade 1 a la puntuación de Control.

ESCENAS DE CORTE

Las escenas de corte permiten que todos sepan de las actividades de la Sección 44.

Entre todos se imagina y narra una breve escena sin los Protagonistas. Algunas ideas para escenas de corte podrían ser:

Agentes en acción

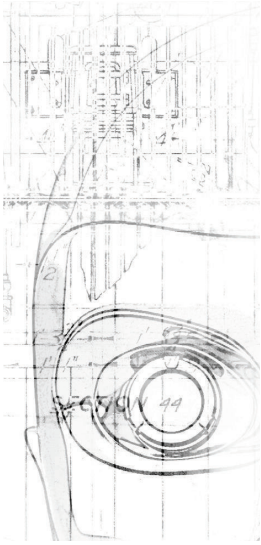
Gente siendo reemplazada

Noticias en los periódicos o la radio anunciando la amenaza robótica

Actividad en los cuarteles de la Sección 44

Animales descubriendo actividad de Agentes

Agentes robóticos siendo reparados



A continuación cada jugador con Protagonista compara la suma de sus Cualidades con la puntuación de Control del Director.

- Si la suma de tu Protagonista excede la puntuación de Control, ¡tu Protagonista ha logrado sobrevivir a la conspiración de la Sección 44!
- Si la suma de las Cualidades de tu Protagonista es igual o menor que la puntuación de Control, tu Protagonista es reemplazado por la Sección 44.

Epílogos

Narra junto con tus compañeros una escena final para cada Protagonista que quede. Explicad cómo sobrevive o es reemplazado cada uno.

Todo termina.

Terminar antes de la Hora Cero

En algunas partidas, la Sección 44 reemplazará a todos los Protagonistas antes de que la Cuenta Atrás llegue a 0. Los finales se explicarán por si solos conforme vayan siendo reemplazados por máquinas inhumanas, creadas para cumplir los impenetrables designios de la Sección 44.

Bienvenido a la máquina.

PARTE 4: EXPANDIENDO EL JUEGO

Esta sección explica reglas adicionales para el juego, incluyendo cómo los Protagonistas pueden ayudarse entre sí, cómo usar los dados de la Reserva o cómo los Protagonistas pueden acabar convirtiéndose en Operativos.

AYUDANDO A LOS PROTAGONISTAS

Tu Protagonista puede formar parte de las escenas de los Protagonistas de otros jugadores. Sin embargo para poder ayudar en la Tirada de Conflicto del jugador activo:

- Debes usar una Cualidad que iguale o exceda el actual turno de Cuenta Atrás
- No puedes usar la Cualidad que hayas usado en tu última tirada (ya fuese en tu turno o ayudando a otros)
- El Protagonista al que estás ayudando solamente puede tener un número de Protagonistas ayudantes igual a su puntuación de Contactos.

Si cumples estos requisitos, puedes ayudar en el conflicto. Añade un número de dados igual a la puntuación de tu Cualidad al total de dados del jugador activo para la Tirada de Conflicto. Puedes usar también dados de la Reserva para mejorar el resultado.

También puedes activar las Preocupaciones de tu Protagonista. El jugador activo restará un número equivalente de los resultados más altos igual a la puntuación de tu Preocupación activada, más los correspondientes a cualquier otra Preocupación que se hubiese activado previamente.

No puedes usar los Lazos de tu Protagonista cuando vas a ayudar a otro. El jugador activo en cambio, sí puede usar sus Lazos de forma normal.

Consecuencias de Ayudar

































Tu Protagonista puede ayudar al jugador activo a tener éxito, pero tu personaje sufrirá las consecuencias del posible fracaso junto con el Protagonista activo.

- Si el Protagonista activo pierde la Tirada de Conflicto, cada Protagonista sufrirá la cantidad completa de Estrés de la tirada.





- Si el Protagonista al que ayudas gana la Tirada de Conflicto, añade un número de dados de Resistencia igual al total de Preocupaciones activadas.
- Tras la Tirada de Conflicto, el jugador activo escoge primero cualquiera de los dados penalizados para ponerlo en su Reserva. Después el jugador activo selecciona a un jugador ayudante para que escoja otro dado para su Reserva y este proceso se repetirá hasta que no queden dados penalizados.

EJEMPLO: Es el turno de Cuenta Atrás 2 y Mr. Clark ayuda a otro Protagonista, Margaret, que se enfrenta a Leonard el carnicero (un Agente) en un callejón oscuro.

Ya has usado antes tu *Determinación: 3* en tu escena este turno, así que miras a tu *Contactos: 1* y tu *Material: 2*. Tu única opción es Material, así que le das al jugador activo 2 dados. También activas tu Preocupación *No quiero morir solo: 1*, que es relevante porque estás intentando superar tus miedos.

El jugador de Margaret ahora tiene 2 dados adicionales para su tirada, pero también debe descartar 1 resultado adicional de los más altos. Tira:                            . Pone a un lado    .

Su resultado es 5. El resultado del Director es 8, así que Mr. Clark y Margaret sufren 3 de Estrés cada uno.

De los dados penalizados, Margaret selecciona    para su reserva. Tú escoges el  para la Reserva de Mr. Clark.

Narráis a continuación la escena juntos, explicando por turnos cómo Mr. Clark escucha los gritos desde su coche pero llega demasiado tarde para detener a Leonard antes de que arrastre a Margaret de vuelta al callejón. Finalmente huye solo y aterrorizado.

“Espero que Margaret pueda salir de esta en su próxima escena”, dices. Es lo único que puedes hacer por el momento.

Cuando estés ayudando, interpreta tu parte. Narra lo que tu personaje hace en la escena. Si tu personaje ayuda en la Tirada de Conflicto, ayuda a narrar el desenlace de la escena.

No tienes que enfrentarte a nada solo.

AYUDA Y RIESGO





Ayudar a otros Protagonistas es arriesgado. Es fácil que sufras Estrés como consecuencia.



Pero también es una buena forma de superar al Director y dañar la Sección 44.





USANDO DADOS DE LA RESERVA

Los dados de la Reserva ayudan a los jugadores a mejorar sus Tiradas de Conflicto e incrementar varias puntuaciones.

Cualquier jugador, incluyendo el Director o los jugadores que interpreten Operativos pueden usar dados de su Reserva de la siguiente forma:

- 1) Gasta un dado para reemplazar el resultado de tu Tirada de Conflicto por el valor del dado gastado. O puedes gastar múltiples dados con el mismo valor para potenciar con un +1 por cada dado adicional.
- 2) Gasta cualquier número de dados para dar a otros jugadores un número igual de dados extra para su Tirada de Conflicto. Lo que otorgas son dados extra que el jugador deberá tirar.
- 3) Gasta cualquier número de dados para añadir un número igual de dados de Resistencia (en el caso de Protagonistas) o de Amenaza (en el del Director o jugadores Operativos) al final del turno.
- 4) Gasta cualquier dado con un valor de  o mayor para mejorar una puntuación de Lazo en 1. Alternativamente puedes adquirir un nuevo Lazo a 1 punto. El Director y los jugadores que interpreten a Operativos pueden gastar un dado con un valor de  o mayor para mejorar la puntuación de un Agente en 1 o crear un nuevo Agente con una puntuación de 1.
- 5) Gasta un dado con un valor de  para mejorar una Cualidad. Cada  que gastes mejorará una Cualidad en 1. Puedes hacer esto en cualquier momento. Los jugadores que interpreten Protagonistas incrementan su Determinación, Contactos o Material. El Director y los jugadores a Operativos incrementan el Control o el Programa.

Quando gastas dados para mejorar Lazos, Agentes o Cualidades, necesitas dados con ciertos Valores:  para Lazos y Agentes o  para Cualidades. Puedes gastar múltiples dados. Cada dado de igual valor que añadas al primero que has gastado añade +1 al valor total.

EJEMPLO: Tienes los siguientes dados en la Reserva: . Podrías gastarlos todos e incrementar tus Lazos en 3 puntos, o podrías gastarlos para lograr un valor de 6 ($4 + \text{die icon} + \text{die icon} = 6$) para incrementar la puntuación de una Cualidad en 1. Es lo mismo que gastar un 6.

Gasta sabiamente.

RESERVA Y SUPERVIVENCIA

Los dados de la Reserva son cruciales para que tu Protagonista sobreviva.

Tienes que incrementar las Cualidades de tu Protagonista para vencer.

Pero también tienes que reducir la puntuación de Control del Director.

Tendrás que decidir entre estas dos tácticas conforme avance la partida.

PERSONAJES OPERATIVOS

TU OPERATIVO

- 1) Suma tus Cualidades
- 2) Reparte la suma entre tus nuevas Cualidades: Control y Programa
- 3) Comparte Agentes con el Director
- 4) Comparte Secretos con el Director

Mientras tu Protagonista tenga alguna Cualidad a 0, el personaje se arriesga a ser reemplazado. En este punto, si tu personaje sufre Estrés en alguna Cualidad, incluso en alguna que no esté actualmente a 0, será reemplazado. La Sección 44 elimina la identidad humana de tu Protagonista y lo reemplaza por un duplicado robótico.

No apliques el Estrés a tu Protagonista. En vez de ello añade tantos dados de Amenaza como puntos de Estrés hayas sufrido este turno.

Narra el reemplazo de tu personaje relatando cómo sucede y cómo aparece el Operativo en su lugar.

Define a tu Operativo

Tu Protagonista es ahora un Operativo, ¡un agente especial de la Sección 44! Durante el resto de la partida te aliarás con el Director para derrotar a los Protagonistas.

Crea las puntuaciones de tu Operativo inmediatamente.

Para empezar, suma tus Cualidades restantes. Reparte la suma entre dos nuevas Cualidades:

- 1) *Control*: Control es el nivel de poder del Operativo. Este es el número base de dados que tiras en todos los conflictos.
- 2) *Programa*: Programa representa el soporte de la Sección 44 del que dispone tu Operativo. Programa es el máximo número de Agentes y Operativos que pueden ayudarte en tu turno. Programa es también el número de dados de Reserva que puedes tener. Cuando crees a tu Operativo, puedes guardar los tantos dados de Reserva de entre los que tenías como Protagonista como te permita tu Reserva actual.

A continuación, podrás empezar a utilizar los Agentes del Director. Puedes activar un número de Agentes igual a tu Programa durante tu turno. Si los Agentes sufren Estrés y son desactivados durante tu turno, son eliminados del listado del Director de forma permanente.

Finalmente, también podrás compartir los Secretos del Director. Puedes revelar cualquier Secreto durante tu turno. Cuando revelas Secretos descartas su puntuación en dados de los más altos de la Tirada de Conflicto. Puedes poner esos dados penalizados en la Reserva tras tu turno.

Si ganas una Tirada de Conflicto, añade un número de dados de Resistencia igual a la puntuación de Secretos revelados

EJEMPLO: La puntuación de Material de Mr. Clark es de 0. En una nueva escena sufre 3 de Estrés que afectan a su Determinación. Mr. Clark se convierte en un Operativo. No aplicas los 3 de Estrés, en cambio añades 3 dados de Amenaza. Entonces asignas un total de 5 puntos entre las nuevas Cualidades del Operativo Clark: *Control: 4 y Programa: 1*. Ahora compartes Agentes y Secretos con el Director.

Tu turno como Operativo

Cuando juegas como Operativo sigues teniendo una escena en cada turno de la Cuenta Atrás. Cuando los Protagonistas hagan la tirada para decidir el orden del turno deben incluirte a ti en dicho orden.

Cuando tu turno empiece, selecciona a un Protagonista como tu oponente. Tu objetivo es convertir a ese oponente en un Operativo.

Prepara la escena con tres detalles:

- 1) Para empezar tú añades un detalle a la escena.
- 2) A continuación es tu oponente el que añade otro detalle.
- 3) Finalmente el resto de jugadores añaden juntos otro detalle.

El otro jugador y tú narráis la escena hasta que alcancéis un conflicto. Entonces hacéis una Tirada de Conflicto. Si ganas, tu objetivo del conflicto se cumple y tu oponente puede sufrir Estrés. Sin embargo si tu oponente gana, cumple su objetivo en la escena y tú puedes sufrir Estrés.

Durante tu turno de Operativo hay algunas restricciones:

- Otros Protagonistas pueden ayudar a tu oponente.
- El Director no puede ayudarte a ti. Sin embargo sí puede usar dados de Reserva y de Amenaza de forma normal.
- Otros Operativos pueden prestarte ayuda.
 - Los Operativos que te ayuden deben tener una puntuación de Control igual o inferior que el actual turno de la Cuenta Atrás.
 - El número de Operativos que te ayuden más el número de Agentes activados no puede exceder tu puntuación de Programa.

INFLUENCIA DE OPERATIVO

Puedes tener una gran influencia sobre qué personajes sobreviven y cuáles no. Eso significa que tu elección de oponente es muy importante para los Protagonistas. Tanto los que escoges como los que no.

ACTIVIDAD OPERATIVA

Puedes darle a otros dados de Amenaza incluso cuando no sea tu turno de Operativo.

- Los Operativos que te ayuden suman su puntuación de Control a la Tirada de Conflicto de la escena.
- Cuando tú u otros reveláis Secretos, escoges cuál de los dados más altos pones en tu Reserva. Entonces escoges qué jugador de aquellos que te están ayudando puede escoger el siguiente de los dados restantes para su Reserva y así hasta que no queden más dados penalizados.

Asegúrate de narrar el papel de los Operativos que te ayudan en la escena. Los jugadores dirán cómo se convierten en amenazas para el Protagonista y qué hacen en dicha escena.

Dados de Reserva de Operativo

Como Operativo puedes gastar dados de Reserva exactamente igual que el Director. No puedes mejorar las puntuaciones de Control o Programa de otros Operativos ni las del Director. Ver *Usando Dados de la Reserva* en la página 29 para más detalles.

Estrés de Operativo

Los Operativos sufren Estrés de la siguiente manera:

- Primero aplica el Estrés sobre los Agentes activados.
 - Cada punto de Estrés reduce la puntuación del Agente en 1.
 - Si has activado más de un Agente, escoge cuál sufre Estrés en primer lugar.
 - Si el Estrés reduce la puntuación de cualquier Agente a 0, el Agente es desactivado y eliminado del juego.
- Si sobra Estrés, se aplicará a tu Control o Programa.
 - Cada punto de Estrés reduce el Control o el Programa en 1 punto. Tú decides cuál de los dos se reduce.
 - Si el Estrés reduce el Control a 0 el juego continúa, aunque el Operativo es mucho menos efectivo.
 - Si el Estrés reduce el Programa a 0 el juego continúa. Puedes seguir guardando 1 dado en Reserva.
 - Si queda Estrés después de que Control o Programa hayan bajado a 0, ¡el Director sufre el Estrés! Quita 1 punto de la puntuación de Control del Director por cada punto de Estrés que quede.
 - Si la puntuación de Control del Director llega a 0, añade 1 dado de Resistencia por cada punto restante de Estrés .
 -

EJEMPLO: Mr. Clark tiene su primera escena como Operativo. Pierde el conflicto y sufre 4 de Estrés. El primer punto de Estrés desactiva un Agente; *Leonard, el carnicero: 1*. Quedan tres puntos de Estrés. Divides los puntos de Estrés entre el Control y el Programa de Mr. Clark, reduciendo cada uno en 1 punto. Eso reduce Programa a 0. Queda un punto de Estrés. El Director inmediatamente reduce su puntuación de Control en 1 punto.

Todo en la conspiración está conectado. Incluso tú



NOMBRE: _____

CONCEPTO: _____

PÁLPITO: ¿Qué ha pasado? _____ ¿Quién fue reemplazado? _____

¿Dónde estaba tu personaje? _____ ¿Qué piensa hacer ahora? _____

UN JUEGO DE MIEDO AUTOMÁTICO

44

HOJA DE PERSONAJE

Cualidades

Determinación: ☐

Contactos: ☐

Material: ☐

Lazos

Descripción

Puntuación

¿Reemplazado?

Preocupaciones

Descripción

Puntuación

¡Reemplazado!

Control: ☐

Programa: ☐

Reserva

HOJA DE OPERATIVO

SECCIÓN 44

UN JUEGO DE MIEDO AUTOMÁTICO 44

SOBRE LA CONSPIRACION:

¿Cuál es el objetivo de la Sección 44? _____ ¿Qué o quién está detrás de todo? _____

¿Cómo son los Agentes? _____ ¿Cómo reemplazan a los humanos? _____

Cualidades		
Control:		
Programa:		
	Reserva	

[illegible][illegible]

NOTA DE PERMISO

Con la liberación de este libreto se otorga permiso a cualquier individuo responsable que desee sobrevivir a una conspiración robótica para imprimirlo libremente. Reproducción legítima, arte gráfico y estilo tipográfico deben ser conformes con el texto original.

Agradecimientos de Matt Snyder

Agradecimientos especiales a John Harper, Paul Czege, Aaron y Lisa Fleishman, Tony Milani, Wendy Hecox y a todos los playtesters así como a los lectores y jugadores de la edición en bruto.

Agradecimientos del Equipo de Arcano XIII

A Noe que nos dijo: “Por mi vale, pero...”. A Selenio por sus “no me da la gana”, a Jose por creer que el *multitasking* es algo bueno. A Pablo por sus “creo que si me tomo otro café igual llego y todo”. Y sobre todo: a Alex, sin cuya inspiración y apoyo, no tendrías de nuevo el resurgir de un sueño delante de tus ojos.