

## RESUMEN DE REGLAS LOVECRAFTESQUE

### **COSAS QUE ACORDAR DURANTE LA PREPARACIÓN**

- ⊙ El tono general y los elementos prohibidos.
- ⊙ Era y escenario; la ubicación principal; y una ubicación por jugador (dos por jugador en una partida de dos jugadores).
- ⊙ El nombre y el rol del *Testigo* ; por qué están en la ubicación principal; un rasgo de personalidad; y una fuente de valor.
- ⊙ Una persona para ser el primer *Narrador* – cualquiera que tenga una idea para la primera pista.

### **ROLES**

- ⊙ El *Narrador* decide cuándo, dónde transcurre la escena, quién está allí y qué está pasando.
- ⊙ El *Testigo* expresa lo que hace y dice, y narra sus miedos internos y racionalizaciones.
- ⊙ Los *Vigilantes* añaden detalles extra y elaboración a las decisiones del *Narrador*.
- ⊙ Al final de cada escena, **todos** *Sacan Conclusiones* sobre lo que está pasando.
- ⊙ Los roles se pasan a la izquierda tras cada escena.

### **LA REGLA DEL HORROR ESCALOFRIANTE**

Todo debe poderse explicar racionalmente, y no debe haber ningún ataque evidente – incluido robo, sabotaje u otra destrucción – ni otros tipos de violencia (incluido el encontrar cuerpos), hasta el *Horror Final*.

Las *Cartas Especiales* te permiten romper esta regla, y te proveen de inspiración para *Pistas*. Las *Cartas* de efecto instantaneo tienen un efecto cuando se juegan. Las *Cartas* de efecto continuo permanecen en juego y habilitan nuevas opciones para toda la partida.

## PARTE 1 Y PARTE 2

### ESCENAS Durante la *Parte 1* y *Parte 2*:

- ⊙ El *Narrador* revela exactamente una *Pista* cada escena.
- ⊙ La *Parte 1* acaba después de la quinta escena.
- ⊙ En la *Parte 2* el *Testigo* puede empezar el *Viaje a la Oscuridad* al final de cualquier escena, o el *Narrador* de la siguiente escena puede hacer una escena de *Fuerza Mayor*.
- ⊙ De otra manera, la *Parte 2* termina tras la escena en la que la 8ª *Pista* es desvelada.

### ESCENAS *Parte 3*:

- ⊙ La escena de *Fuerza Mayor* (si es necesaria). El *Narrador* fuerza al *Testigo* a empezar el *Viaje a la Oscuridad*.
- ⊙ El *Viaje a la Oscuridad*. Los jugadores cogen *Turnos* para narrar unas pocas frases, describiendo el ambiente, describiendo los pensamientos internos del *Testigo* o explicando anteriores narraciones. El paso final del *Viaje* debe ser descrito desde el 12º turno, y debe haber terminado antes o durante el 16º.
- ⊙ El *Horror Final*. Un jugador se presenta voluntario para ser el *Narrador* y entrelaza las *Pistas*. El jugador de su izquierda interpreta al *Testigo* una vez más.
- ⊙ En el *Epílogo*, los jugadores narran el final y revelan el destino del horror y del *Testigo*. Si hay más de 3 jugadores, pasad los roles a la izquierda dos veces antes de esta escena.