

DEAD OF NIGHT

SEGUNDA EDICIÓN

CREACIÓN DE VÍCTIMAS

1. **Nombre y concepto.** Elígelos y luego contesta: ¿Quién eres? ¿Por qué estás involucrado en esto? ¿Cómo es tu relación con el resto de personajes?
2. **Atributos.** Describen la competencia general del personaje. Puntúalos del 1 al 9. Cada pareja debe sumar 10.
3. **Especializaciones.** Aspecto de un atributo en el que se sobresale (habilidad, objeto, profesión, lugar, persona, etc.). Son opcionales. Escoge un par de atributos afín, nombra la especialización puntuándola con dos más el valor más alto del par (sumando 10 como máximo) y aminoras uno o dos atributos de manera que la suma total del par disminuya en dos puntos.
4. **Malos hábitos.** Es un rasgo que pone en apuros al personaje. Puede ser físico, una compulsión o un cliché propio de las películas de terror. Son opcionales.
5. **Puntos de supervivencia.** Empiezas con 5 PS (salvo excepciones).

SISTEMA DE JUEGO

2d10 + atributo (o especialización).

Si es igual o mayor que el objetivo = éxito, si es menor que el objetivo = fracaso.

Tiradas de Acción: dificultad 15.

Tiradas de Conflicto: dificultad 10 + atributo del oponente. Siempre conviene que tiren los PJ. Si es un conflicto entre PJ, tira quien lleve la voz cantante. Ningún jugador puede tirar los dados en dos acciones consecutivas.

Tiradas de Riesgo: como una Tirada de Conflicto pero el perdedor, además de enfrentarse a un resultado negativo, pierde 1 PS.

Iniciativa: El primero que describe es el primero en actuar. Si no hay acuerdo se actúa en orden descendente de PS. Si se enfrentan contra un monstruo, siempre declara iniciativa.

El DJ debe manejar los PS y PT considerando: el **tono** (restringir cómo se ganan PS), las **circunstancias** (limitar el gasto PT con mínimos o en algunas tiradas), la **intensidad** (cuántos PT se gastan) y el **género** (si los PS simbolizan heridas o locura y qué clichés son adecuados).

Puntos de supervivencia

Representan lo cerca que está un personaje de ser borrado del mapa; son puntos de vida, de cordura, de drama, de suerte, de recursos, etc. Si un personaje con 0 PS pierde otro más, sale de la partida.

PERDER O GASTAR PS

- * **Fallar una tirada de riesgo** hace que pierdas 1 PS.
- * **Inspiración.** Intercambiar la puntuación de un par de atributos hasta el final de la escena gastando 1 PS.
- * **¡Eso no es lo que pasó!** Puede gastar 1 PS para repetir una tirada y quedarse con el nuevo resultado (y gastar 1 PS para volver a repetir esta tirada).
- * **Hazme caso.** Gasta 1 PS para interrumpir la acción de otro personaje o ganar iniciativa (y poder hacer dos tiradas consecutivas).
- * **¡No tan rápido!** Gasta 1 PS para negar el gasto de PS de otro personaje (que también puede negarse con otro PS). Quien gaste el último PS decide si la acción sucede.
- * **¿Y esto?** Gasta 1 PS para introducir un nuevo elemento en la historia (pista importante o dato desconocido).
- * **¡Tengo justo lo que necesitas!** Gasta 1 PS para encontrar o tener en tu poder un objeto útil con sentido dentro del marco de la ficción.
- * **Soy especial.** Gasta 2 PS para obtener una especialización adicional durante la partida (tal y como se describe arriba).

GANAR PS

- * **La fortuna te sonríe.** Si salen dobles en una tirada exitosa el personaje gana 1 PS.
- * **A golpe de clichés.** Si un personaje se pone en peligro siguiendo un tópico de las películas de terror gana 1 PS.
- * **Malos hábitos.** Si un personaje se pone en peligro siguiendo su mal hábito gana 1 PS.
- * **Licencia artística.** El DJ puede recompensar con 1 PS al jugador que describa de forma dramática.
- * **Descansado.** Si se gasta una escena descansando o relajándose se gana 1 PS. No se pueden descansar más de dos escenas seguidas ni subir a más de 5 PS.
- * **Sigo en pie.** Si se sobrevive a un escenario, recupera 2 PS para la próxima partida.
- * **Por desgracia para algunos...** Cuando la suma de los dados sea 13 el DJ gana 1 PS y la Tensión aumenta en 1. El DJ también puede hacerle la vida un poquito más difícil al PJ.
- * **¡Lo conseguí!** Al final de cada escena el personaje que más ha contribuido al avance de la trama gana 1 PS. Si hay dudas lo gana quien menos PS tenga.

Puntos de Tensión (para el DJ)

Los PT son una guía para manejar el ritmo, ver cuánto terror imprimir en una escena y cuánta verdad mostrar a las víctimas.

- Aumenta 1 PT cada vez que una víctima o monstruo gasta/pierde 1 PS.
- El DJ puede gastarlos para modificar tiradas añadiendo o restando una unidad por PT gastado tanto en víctimas como en monstruos.
- Cuando un monstruo se encuentra presente en la escena incrementa tantos PT como su reserva de PS. Estos nuevos PT solo son una referencia narrativa y no se pueden gastar.

Llevar el monstruo (para el DJ)

- Puede activar su Especialización Monstruosa gastando 1 PT.
- Su Vulnerabilidad puede ser descubierta con una tirada de Identificar.
- Si pierde 1 PS por su Vulnerabilidad la tensión aumenta 2 PT.