

REGRESO A LA TRAGEDIA

# TRAGEDY LOOPER

## MANUAL DEL JUGADOR

dyir  
**DEVIR**

Los jugadores protagonistas y la mente maestra encontrarán en este manual toda la información necesaria para jugar a *Tragedy Looper*.

## PARA EMPEZAR

Bienvenidos a *Tragedy Looper*, un juego de tablero deductivo a base de saltos o bucles temporales. Una mente maestra expondrá un misterio y los protagonistas intentarán resolverlo. Aunque pueden jugar de dos a cuatro jugadores, las reglas están redactadas para cuatro jugadores: tres protagonistas que cooperarán para hacer frente a una mente maestra. Las reglas para dos y tres jugadores pueden consultarse en la página 41.

### Objetivo de los protagonistas

Vuestro objetivo es escapar del laberinto de bucles temporales y provocar un final feliz. Pero no sabéis quién es quién, qué es qué, ¡ni siquiera sabéis cómo salir victoriosos! Sin embargo, tenéis la capacidad de retroceder en el tiempo, ¡podéis reproducir el mismo guión muchas veces! El guión sigue siendo el mismo; lo único que cambia es lo que hayáis aprendido. ¡Y os basta con salir airoso una vez!

### Objetivo de la mente maestra

Tu objetivo es provocar tragedias y recrearte en la desdicha. Dispones de toda la información, pero tienes que ganar en cada uno de los bucles temporales. Y eso significa que tienes que adaptarte a lo que los protagonistas ya saben. Ser la mente maestra es más complejo que ser un protagonista: para que tus maquinaciones funcionen, debes tener en mente todas las tramas, todos los papeles ocultos. Y cuando los protagonistas fracasan en cada bucle temporal, ¡el sabor de la victoria es mucho más dulce!

### Para principiantes

*Tragedy Looper* es un juego de gran profundidad que se puede disfrutar a muchos niveles. Sin embargo, debido a las muchas opciones de las que se disponen, el primer par de partidas puede resultar un poco complicado. A continuación ofrecemos una guía para aquellos que nunca hayan jugado a este juego. Recomendamos encarecidamente seguir los pasos descritos a continuación, muy especialmente si ninguno de los cuatro jugadores ha jugado antes.



### ELEGIR A LA MENTE MAESTRA

En primer lugar, elegid quién será la mente maestra. Deberíais escoger a alguien que tenga experiencia arbitrando juegos de rol o similares. La mente maestra debería leer este manual y el *Manual de la mente maestra*. Los protagonistas también deberían leer este manual para familiarizarse con los conceptos del juego.



### ENSEÑAR A JUGAR

Lo ideal sería que la mente maestra explicara el juego. Este manual contiene las reglas del juego, pero el *Manual de la mente maestra* también contiene unas directrices que pueden ayudar a la mente maestra a explicar el juego a los demás.



### EMPEZAR CON EL ESCENARIO TRÁGICO *PRIMEROS PASOS*

Un «escenario trágico» se compone de una serie de tramas, papeles ocultos e incidentes. Los componentes del escenario *Primeros pasos* se detallan un poco más adelante, en este mismo manual, y en el *Manual de la mente maestra* hay dos guiones ya preparados para ser utilizados en este escenario; el primero, titulado *El primer guión*, incluye además sugerencias para la mente maestra sobre cómo representar el guión. Utilizad dicho guión para jugar vuestra primera partida.



### CONTINUAR CON EL ESCENARIO ESTÁNDAR *TRAGEDIA BÁSICA*

Una vez que hayáis jugado un par de veces el escenario *Primeros pasos*, estaréis en condiciones de afrontar una partida estándar en el escenario *Tragedia básica*, que cuenta con una mayor complejidad de tramas, papeles ocultos e incidentes. Los componentes del escenario *Tragedia básica* también se detallan más adelante en este manual, y en el *Manual de la mente maestra* disponéis de ocho guiones ambientados en el escenario *Tragedia básica*.

# COMPONENTES Y DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

En primer lugar, os mostraremos dónde sucede todo esto. En este apartado os describiremos el planteamiento del juego, mientras os familiarizáis con los tableros, las cartas y las fichas.

## 2 TABLEROS



El juego se desarrolla en torno al hospital, la capilla, el centro y la escuela. Las localizaciones están representadas en el tablero.

Todo acontece en dichas localizaciones. Los protagonistas actúan en esas localizaciones, pero tened en cuenta que no están representados por ningún tipo de carta, figura o indicador.

El otro tablero no es más que una tabla para llevar un registro del día que es, de los incidentes que tienen lugar y por cuántos bucles temporales habéis pasado.

En *Tragedy Looper*, la tragedia no solo se cierne sobre los protagonistas; en los argumentos aparecen un montón de personajes importantes, como estudiantes, una confidente, una novicia, una estrella del pop, un oficinista; en total, en los guiones pueden participar hasta 18 individuos distintos.

Cada guión determina qué personajes entrarán en juego; los personajes se representan con cartas.

Todos ellos son personajes no jugadores (PNJ). Tienen habilidades especiales que utilizarán para ayudarlos (a los protagonistas) si establecéis con ellos lazos de cooperación. Por ejemplo, la confidente os revelará información secreta.

Pero eso no es todo. Es perfectamente posible que los personajes tengan papeles ocultos y que estén implicados en la trama. Puede que uno sea la persona clave que desencadene la tragedia o puede ser el cerebro que maquilla la propia tragedia. Puede ser un asesino en serie, incapaz de contenerse si se encuentra en una situación donde es posible matar. Pero, cuando la historia empieza, vosotros, los protagonistas, no tenéis ni idea de qué secreto puede guardar cada personaje. Tenéis que vivir la historia, bucle tras bucle, y sacar conclusiones a partir del conocimiento obtenido.



### 1. Nombre de la carta

### 2. Límite de Paranoia

Si el personaje tiene, como mínimo, tantas fichas de Paranoia como las indicadas, se encuentra en estado de pánico y podrá desencadenar incidentes. Nota: un personaje puede tener más fichas de Paranoia que las indicadas en la carta.

### 3. Localizaciones

Indica la localización inicial del personaje (en fondo claro). También puede indicar qué localizaciones están prohibidas para ese personaje (tachadas).

### 4. Rasgos distintivos

Los rasgos de ese personaje. Algunas reglas y efectos de cartas hacen referencia a personajes con determinados rasgos.

### 5. Habilidad de Cooperación / Habilidad pasiva

Son las habilidades del personaje, con las que (normalmente) ayudará a los protagonistas. Si el personaje acumula, como mínimo, la cantidad indicada de fichas de Cooperación, el

protagonista puede utilizar esa habilidad. Utilizar la habilidad no supone la pérdida de fichas de Cooperación. Las habilidades que están limitadas a una vez por bucle solo se podrán utilizar, obviamente, una vez por bucle.

En los casos especiales en los que la mente maestra puede utilizar una habilidad de Cooperación, lo hace con las mismas limitaciones que los protagonistas.

Las habilidades pasivas siempre están vigentes, no necesitan ser activadas. Los protagonistas no las «utilizan»; es la mente maestra la que se encarga de resolverlas.

#### UN POCO MÁS DE DETALLE...

#### SOBRE PERSONAJES Y CADÁVERES

**La posición de la carta sobre el tablero es lo que nos indica si un personaje está vivo o muerto. Un personaje vivo se encuentra en posición vertical; uno muerto, en horizontal. Un personaje muerto es un «cadáver» y no puede utilizar habilidades ni tiene rasgos distintivos; ni siquiera se considera un personaje. Pero conserva cualquier ficha de Cooperación que pueda tener. Hay un personaje en el juego que puede resucitar cadáveres.**



VIVO



MUERTO

Ya hemos echado un vistazo a los tableros y a los personajes. Ahora veremos qué podéis hacer vosotros, los jugadores, durante la partida. Explicaremos las cartas de acción que utilizan los jugadores para influir sobre los personajes que hay en juego.

#### 34 CARTAS DE ACCIÓN

En resumen, lo que hacen los jugadores durante la partida, tanto los protagonistas como la mente maestra, es jugar cartas de acción sobre los personajes o sobre las localizaciones. Todos los jugadores juegan sus cartas boca abajo; cuando todos han jugado una carta, se destapan y se resuelven todas al mismo tiempo.



Las cartas de cada jugador tienen un dorso diferente a las del resto de jugadores; así podéis saber quién ha jugado cada carta. Cada jugador debe asegurarse de que sus cartas tengan el mismo dorso.



#### Cartas de movimiento

Sirven para mover a un personaje en la dirección especificada.



#### Cartas de Cooperación

Se utilizan para aumentar la Cooperación de los personajes, pudiendo así utilizar sus habilidades de Cooperación. Los protagonistas disponen de estas cartas; la mente maestra cuenta con una carta «Impedir Cooperación».



#### Cartas de Intriga

Simbolizan los secretos relacionados con los personajes y las localizaciones.

Su significado varía según la trama.

Solo la mente maestra dispone de dichas cartas; los protagonistas cuentan con cartas «Impedir Intriga».



#### Cartas de Paranoia

Se utilizan para incrementar el grado de paranoia de los personajes, lo cual los llevará a desencadenar incidentes.

## LISTA DE CARTAS

A continuación se muestra una lista de las cartas de acción utilizadas por los protagonistas y por la mente maestra, además de una explicación de cómo funcionan exactamente. Consultadla si hay efectos que entran en conflicto o si no sabéis en qué orden resolver las cosas. «Junto con» significa que la carta se ha jugado sobre la misma localización o sobre el mismo personaje.

## CARTAS DE PROTAGONISTA



### Paranoia +1

Coloca una ficha de Paranoia sobre ese personaje. Junto con una carta «Impedir Paranoia», el impedimento tiene prioridad y esta carta no tiene efecto. Junto con una carta de Paranoia -1, se aplica primero el +1. Jugada sobre una localización no tiene efecto.



### Paranoia -1

**<solo una vez por bucle>**  
Retira una ficha de Paranoia de ese personaje. Junto con una carta «Impedir Paranoia», el impedimento tiene prioridad y esta carta no tiene efecto. Junto con una carta de Paranoia +1, se aplica primero el +1. Jugada sobre una localización no tiene efecto.



### Cooperación +1

Coloca una ficha de Cooperación sobre ese personaje. Junto con una carta «Impedir Cooperación», el impedimento tiene prioridad y esta carta no tiene efecto. Jugada sobre una localización no tiene efecto.



### Cooperación +2

**<solo una vez por bucle>**  
Coloca dos fichas de Cooperación sobre ese personaje. Junto con una carta «Impedir Cooperación», el impedimento tiene prioridad y esta carta no tiene efecto. Jugada sobre una localización no tiene efecto.



### Impedir Intriga

Si se juega sobre un objetivo que tenga una carta de Intriga +1 o +2, el impedimento tiene prioridad y la carta de Intriga no tiene efecto. Sin embargo, si dos o más jugadores han jugado una carta «Impedir Intriga» durante el mismo día (sin importar en qué objetivo sobre el tablero de juego), se anulan entre ellas.



### Movimiento vertical

El personaje puede mover hacia arriba o hacia abajo. Junto con otra carta de movimiento vertical, se mantiene el movimiento vertical (no se anulan entre ellas). Junto con una carta de movimiento horizontal, se combinan para formar un movimiento en diagonal. Junto con un movimiento en diagonal, se combinan para formar un movimiento horizontal. Jugada sobre una localización no tiene efecto.



### Movimiento horizontal

El personaje puede mover hacia la izquierda o hacia la derecha. Junto con otra carta de movimiento horizontal, se mantiene el movimiento horizontal (no se anulan entre ellas). Junto con una carta de movimiento vertical, se combinan para formar un movimiento en diagonal. Junto con un movimiento en diagonal, se combinan para formar un movimiento vertical. Jugada sobre una localización no tiene efecto.



### Impedir movimiento

#### <solo una vez por bucle>

Junto con una carta de movimiento, el impedimento tiene prioridad y el movimiento no tiene efecto.

**CARTAS DE MENTE MAESTRA****Paranoia +1**

Coloca una ficha de Paranoia sobre ese personaje.  
Junto con una carta de Paranoia -1, se aplica primero el +1.  
Jugada sobre una localización no tiene efecto.  
La mente maestra cuenta con dos cartas de este tipo.

**Paranoia -1**

Retira una ficha de Paranoia de ese personaje.  
Junto con una carta de Paranoia +1, se aplica primero el +1.  
Jugada sobre una localización no tiene efecto.

**Impedir Paranoia**

Junto con una carta de Paranoia +1 o Paranoia -1, el impedimento tiene prioridad y la carta de Paranoia no tiene efecto.  
Jugada sobre una localización no tiene efecto.

**Impedir Cooperación**

Junto con una carta de Cooperación +1 o Cooperación +2, el impedimento tiene prioridad y la carta de Cooperación no tiene efecto.  
Jugada sobre una localización no tiene efecto.

**Intriga +1**

Coloca un ficha de Intriga sobre el personaje o la localización.  
Junto con una carta «Impedir Intriga», y en el caso de que solo se haya jugado un carta «Impedir Intriga» ese día, el impedimento tiene prioridad y la carta de Intriga no tiene efecto.

**Intriga +2****<solo una vez por bucle>**

Coloca dos fichas de Intriga sobre el personaje o la localización.  
Junto con una carta «Impedir Intriga», y en el caso de que solo se haya jugado un carta «Impedir Intriga» ese día, el impedimento tiene prioridad y la carta de Intriga no tiene efecto.

**Movimiento vertical**

El personaje puede mover hacia arriba o hacia abajo.  
Junto con una carta «Impedir movimiento», el impedimento tiene prioridad y la carta de movimiento no tiene efecto.  
Junto con otra carta de movimiento vertical, se mantiene el movimiento vertical (no se anulan entre ellas).  
Junto con una carta de movimiento horizontal, se combinan para formar un movimiento en diagonal.  
Jugada sobre una localización no tiene efecto.

**Movimiento horizontal**

El personaje puede mover hacia la izquierda o hacia la derecha.  
Junto con una carta «Impedir movimiento», el impedimento tiene prioridad y la carta de movimiento no tiene efecto.  
Junto con otra carta de movimiento horizontal, se mantiene el movimiento horizontal (no se anulan entre ellas).  
Junto con una carta de movimiento vertical, se combinan para formar un movimiento en diagonal.  
Jugada sobre una localización no tiene efecto.

**Movimiento diagonal****<solo una vez por bucle>**

El personaje puede mover en diagonal.  
Junto con una carta «Impedir movimiento», el impedimento tiene prioridad y la carta de movimiento no tiene efecto.  
Junto con una carta de movimiento horizontal, se combinan para formar un movimiento en vertical.  
Junto con una carta de movimiento vertical, se combinan para formar un movimiento en horizontal.  
Jugada sobre una localización no tiene efecto.

Al jugar las cartas de acción, cambiarás la situación en los tableros. Los personajes se moverán y su Cooperación, Paranoia e Intriga cambiarán. Echemos un vistazo a las fichas que se utilizan para indicar dichos estados.

## 118 FICHAS

Los personajes pueden mostrar distintos talantes. Pueden mostrarse amistosos con los jugadores (cooperación) o pueden entrar en pánico a causa de la paranoia. En el juego se utilizan tres tipos de fichas para representar el estado mental de un personaje. También se utilizan algunas fichas para facilitar el desarrollo del juego.

### Fichas de Cooperación

Representan la predisposición que muestra el personaje hacia los protagonistas. Por lo general, solo los protagonistas pueden colocarlas sobre los personajes; y cuando un personaje tiene fichas suficientes, se puede utilizar su habilidad de cooperación.



### Fichas de Paranoia

Representan lo asustado que está el personaje. Tanto la mente maestra como los protagonistas pueden colocarlas sobre los personajes; y cuando el personaje alcanza cierto grado de paranoia, entra en pánico y puede provocar incidentes.



### Fichas de Intriga

Representan los secretos y las conspiraciones, tanto en las localizaciones como en los personajes. Solo la mente maestra puede colocarlas sobre los personajes o las localizaciones. Su efecto preciso depende de la trama, pero conducen al fracaso de los protagonistas.



### Indicador de bucle

Se utiliza para indicar en qué bucle está discurriendo la partida. Se coloca en la tabla de registro.



### Indicador de día

Se utiliza para indicar qué día es. Se coloca en la tabla de registro.



### Indicadores de incidente

Se utilizan para indicar en qué días sucederá algo. Se colocan en la tabla de registro.



### Indicadores adicionales

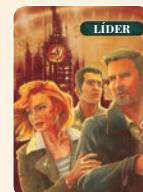
Se utilizan para atender cualquier regla particular que hayan podido añadir los guionistas.



### Indicador de territorio del capo

Se utiliza para marcar el territorio del capo, según su habilidad.

Por último, debemos mencionar una serie de cartas:



### Carta de líder (1 carta)

Se utiliza para indicar qué protagonista es el actual líder del grupo. Se coloca delante del líder actual y, cada ronda, se desplaza hacia el jugador de la izquierda.



### Cartas adicionales (4 cartas)

Se utilizan para atender cualquier regla particular que hayan podido añadir los guionistas.



### Cartas de guión (20 cartas)

Cada guion cuenta con dos cartas; ambas tienen el mismo número en su dorso. Ofrecen una sinopsis de la información más relevante sobre el guion elegido. Una de ellas está destinada siempre a los protagonistas y todos los jugadores deben conocer dicha información. La otra es para la mente maestra y la guarda en secreto.

# REGLAS DE JUEGO

Este apartado se ocupa de las reglas necesarias para jugar. Si se trata de la primera partida, encontraréis varias recomendaciones al respecto.

A medida que os vayáis familiarizando con las reglas, podéis ir cambiando los guiones y las tramas. En el fondo, *Tragedy Looper* es un juego muy sencillo, pero hay muchas tramas, personajes y papeles a tener en cuenta, especialmente al principio; así que es mejor que no introduzcáis demasiadas cosas nuevas de golpe.

I

## CONDICIONES DE VICTORIA

Las condiciones de victoria son distintas para cada jugador:

### Victoria de los protagonistas

Los protagonistas ganan si cumplen las dos condiciones siguientes, aunque sea en un solo bucle:

- Evitar las condiciones de derrota de la trama o las tramas en curso.
- No morir.

También ganan si tienen éxito en la *Hipótesis final* (p. 27).

### Victoria de la mente maestra

La mente maestra gana si consigue derrotar a los protagonistas en cada uno de los bucles (sea por cualquiera de las condiciones de derrota o matándolos), salvo que los jugadores tengan éxito en la *Hipótesis final*.

Las «condiciones de derrota» varían en función de la trama en curso.

#### UN POCO MÁS DE DETALLE...

#### SOBRE LA MUERTE DE LOS PROTAGONISTAS

**En el juego hay papeles, como el de asesino, por ejemplo, que pueden acabar con los protagonistas. Si los protagonistas mueren, la mente maestra se limitará a decirles que están muertos (no les dirá quién los ha matado) y el bucle finalizará de inmediato.**

II

## PREPARATIVOS

Antes de cada partida, debéis proceder del siguiente modo:

### 2-1 Decidid el guión

Tal y como indicábamos al principio, en el apartado «Para empezar» recomendamos encarecidamente que empecéis con el guión titulado *El primer guión*. Dicho guión utiliza el escenario *Primeros pasos*, mucho menos denso que el escenario básico, lo que permite seguirlo con mayor facilidad. Solo la mente maestra puede mirar el guión en el *Manual de la mente maestra*; es el primer guión de todos e incluye indicaciones sobre cómo jugarlo.

Tened en cuenta que los protagonistas NO deben leer el guión, pues si lo hicieran echarían a perder la diversión de descubrir lo que está sucediendo.

### 2-2 Revelad la información del guión

Cada guión cuenta con dos cartas, ambas con el mismo número en la esquina superior izquierda. Los protagonistas reciben la carta «pública», con el texto «Carta de protagonistas» en su lado izquierdo. La carta «secreta» solo puede verla la mente maestra y en ella se relacionan los papeles que desempeñan los personajes, quiénes son los culpables de los incidentes y qué tramas están activas.

### 2-3 Disponed la escena

En primer lugar se coloca el tablero con las localizaciones, de modo que el hospital quede arriba a la izquierda. La tabla de registro se sitúa al lado de las localizaciones y el indicador de bucles sobre el número especificado en el guión. También se colocan los indicadores de incidente en los días que señale el guión; y el indicador de días, en el día 1.

Seguidamente decidid, como mejor os parezca, quién será el primer líder. El jugador que más haya jugado a *Tragedy Looper* puede cumplir esa función perfectamente. Dicho jugador recibe la carta de líder.

### 2-4 Acotad la conversación

Decidid si los jugadores pueden o no ayudarse unos a otros durante la partida. Si se decide que no pueden, los jugadores estarán limitados en lo que pueden decir durante la partida, excepto entre los bucles (la «espiral de tiempo»).

El grado de dicha limitación depende de lo que se acuerde entre todos los jugadores, pero una limitación típica consiste en no permitir que los jugadores declaren (o muestren) las cartas que van a jugar.

## Qué nos muestra la carta de guión



Carta secreta:  
únicamente para la  
mente maestra.



Carta pública:  
para los protagonistas.

### 1. Título del guión

### 2. Trama principal y secundaria(s)

Cada guión contiene una trama principal y una secundaria. Cuando empecéis a utilizar el escenario *Tragedia básica*, dispondréis de dos tramas secundarias.

### 3. Personajes y papeles

Una lista de los personajes que aparecen en ese guión y de los papeles que desempeñan. Un número entre paréntesis indica el número del bucle en el que entra en escena.

### 4. Agenda de incidentes y culpables

Una lista de los incidentes que pueden tener lugar en determinado día, y quiénes son los culpables. Ningún personaje puede ser el culpable de dos incidentes.

### 5. Escenario trágico

Indica la serie de tramas que usa ese guión; es decir, las posibles tramas que pueden desarrollarse.

### 6. Número de bucles

La cantidad máxima de bucles (repeticiones) que los protagonistas pueden realizar. Suelen ser 3 o 4.

### 7. Días en un bucle

Cuántos días (rondas) dura un bucle. Suelen ser de 6 a 8.

### 8. Reglas especiales

Si el escenario cuenta con reglas especiales, se indican ahí.

## UN POCO MÁS DE DETALLE...

### ¿DE QUÉ SE COMPONE UN GUIÓN?

Un guión se compone de un par de tramas ya escritas, un grupo de personajes y una serie de incidentes guionizados. Una trama determina qué papeles entrarán en juego y las condiciones de derrota de los protagonistas. Las tramas (y los incidentes) que se pueden escoger dependen del escenario trágico que utilicéis. Hay dos escenarios trágicos en esta caja básica: *Primeros pasos*, con una cantidad limitada de tramas y de papeles, y *Tragedia básica*, con mayor número de ellos. Los protagonistas sabrán siempre qué escenario trágico se va a utilizar, por lo que tendrán total conocimiento de qué tramas y papeles pueden aparecer en el guión que se juega.

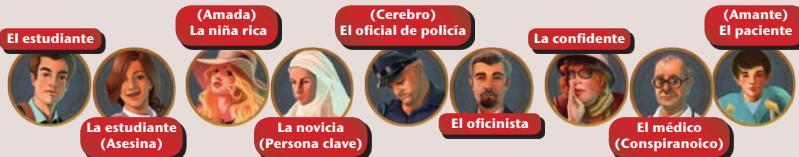
#### Trama principal: *Plan de asesinato*

La trama central del guión, donde se definen principalmente las condiciones de derrota de los protagonistas.

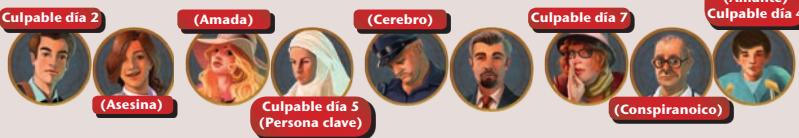
#### Trama secundaria: *Un asunto amoroso*

Trama secundaria: *Un rumor inquietante*  
Tramas menos importantes que sirven para ambientar el guión.

A los personajes seleccionados se les asignan papeles según las tramas.



Se determinan los incidentes y los culpables.



### CÓMO CREAR UN GUIÓN

El guionista elige dos de las tramas disponibles en la lista; una trama principal y otra secundaria. Si el guión está basado en el escenario *Tragedia básica*, habrá que elegir DOS tramas secundarias. Por ejemplo, el guionista puede elegir *Plan de asesinato* como trama principal y *Asunto amoroso* y *Un rumor inquietante* como tramas secundarias.

Dichas tramas determinan qué papeles secretos tomarán parte en el juego. En nuestro ejemplo, la trama principal *Plan de asesinato* indica que debe haber una persona clave, un cerebro y un asesino entre los personajes. Las tramas secundarias *Asunto amoroso* y *Un rumor inquietante* indican que serán necesarios los papeles de amante, amada y conspiranoico.

Seguidamente, el guionista decide qué personajes aparecerán en el guión y qué papel desempeñará cada uno. En el gráfico superior se puede ver a quién se ha elegido para cada papel. Hay que tener en cuenta que un personaje no puede desempeñar dos papeles. A los personajes que no tienen un papel se los denomina, sencillamente, «figurantes».

Por último, para animar un poco el guión, el guionista añade una serie de incidentes programados, extraídos de la lista de incidentes posibles indicados en el escenario trágico, y decide día y culpable para cada uno de los incidentes. Cualquier personaje (sea un figurante o tenga un papel en la trama) puede ser culpable de un incidente, pero siempre teniendo en cuenta que ningún personaje puede ser culpable de más de un incidente.

III

**PREPARAR EL BUCLE**

Antes de empezar cada bucle, hay que atender una serie de cosas. Cada guión tiene asignada una cantidad de bucles, lo que se traduce en representaciones del guión. Si el límite de bucles asignado es de 3, entonces los protagonistas solo pueden jugar el guión tres veces, lo cual, técnicamente, significa que lo pueden rebobinar dos veces. (Alguien podría decir que llamar *bucle* a la primera representación es semánticamente incorrecto. Pero hasta eso podemos justificar: como los protagonistas en realidad ya saben qué incidentes sucederán, se supone que ya han saltado en el tiempo una vez.)

Si los protagonistas tienen éxito en cualquier bucle, es decir, logran finalizar el bucle sin perder, los bucles restantes no se juegan y los protagonistas habrán ganado la partida.

**Antes de empezar cada bucle, debéis hacer lo siguiente:**

1. Espiral de tiempo
2. Reubicar personajes
3. Retirar y reponer fichas
4. Recoger cartas

**3-1 Espiral de tiempo**

La «espiral de tiempo» es aquel momento en el que los protagonistas acuerdan un plan de acción. Si habéis decidido acotar la conversación, este es el único momento en el que los protagonistas pueden hablar sin restricciones. Cuanto más complejo es el guión, más tiempo se necesita en este punto, pero procurad no excederos tratando de analizar y de contemplar todas y cada una de las posibilidades; fijad un tiempo límite de 5 o 10 minutos.

En ese tiempo, los jugadores también podéis acordar prescindir de los bucles restantes y pasar directamente a la *Hipótesis final* para ganar la partida. Sin embargo, una vez que hayáis pasado a la *Hipótesis final*, ya no podréis realizar más bucles; así que hacedlo únicamente cuando estéis absolutamente seguros de todos los hechos y queráis ganar.

**3-2 Reubicar personajes**

Todos los personajes participantes se sitúan de nuevo en sus respectivas localizaciones iniciales. Cada personaje tiene asignada una posición inicial, indicada en sus respectivas cartas.

**3-3 Retirar y reponer fichas**

Deben retirarse todos las fichas que haya en las localizaciones y en las cartas.

Seguidamente, se colocan las fichas que sean necesarias para el inicio

del bucle, en caso de que se requieran. El indicador de día vuelve a situarse en el día 1. El indicador de bucle desciende una posición.

**3-4 Recoger cartas**

Cada jugador devuelve a su mano todas sus cartas de acción.

IV

**TRANSCURSO DE UN BUCLE**

En este apartado se describe cómo se desarrolla un bucle.

El guión determina cuántos días hay en cada bucle. En el juego, un *día* significa una ronda, en la que cada jugador dispone de un turno. Cuando finaliza un día (una ronda), empieza el día siguiente, y así sucesivamente.

De forma resumida, cada día transcurre de la siguiente manera: todos los jugadores juegan cartas boca abajo sobre los personajes o las localizaciones. Seguidamente, todas las cartas se resuelven al mismo tiempo. Despues, se activan las habilidades especiales y tienen lugar los incidentes. Y empieza un nuevo día.

Pero la sucesión de los hechos es tan importante que utilizaremos una secuencia de nueve pasos. Como la mente maestra es... pues eso, la mente maestra, controla todos los aspectos neutrales del juego, de la siguiente manera:

1. Inicio del día: la mañana [Mente maestra]
2. La mente maestra juega tres cartas de acción boca abajo [Mente maestra]
3. Los protagonistas juegan una carta boca abajo cada uno [Protagonistas]
4. Se resuelven las cartas [Mente maestra]
5. Habilidades de la mente maestra [Mente maestra]
6. El líder utiliza las habilidades de Cooperación [Protagonista líder y mente maestra]
7. Tienen lugar los incidentes [Mente maestra]
8. Relevo del líder [Protagonistas]
9. Final del día: la noche [Mente maestra]

Parece mucho, pero no lo es; lo único importante es la sucesión de los hechos. Para los protagonistas es sumamente sencillo: primero juegan una carta boca abajo y, luego, el líder decide si utilizar o no las habilidades de Cooperación. Pero veamos con detalle cada uno de los pasos.

## 4-1 Inicio del día: la mañana

**[Corresponde a la mente maestra]**

Ciertas características (que utiliza la mente maestra) del guión o de los papeles representados tienen lugar al empezar el día; así que suceden en este paso.

## 4-2 La mente maestra juega tres cartas de acción boca abajo

**[Corresponde a la mente maestra]**

La mente maestra elige tres cartas de su mano y las juega boca abajo sobre cualquier localización(es) o personaje(s) que desee. **No puede jugar más de una carta sobre cada localización o personaje.**



Ejemplo de una partida en curso. Es el día 7 del bucle 2. La mente maestra coloca cartas sobre la capilla, la escuela y el oficial de policía.

Un poco más de detalle...

### COLOCAR CARTAS DE ACCIÓN SOBRE LOS TABLEROS

Las cartas de acción no solo pueden colocarse sobre los personajes, también se pueden colocar sobre las cuatro localizaciones. Como las localizaciones solo pueden recibir fichas de Intriga, las únicas cartas que tienen efecto sobre una localización son las de «Intriga +1» e «Intriga +2» (para la mente maestra), e «Impedir Intriga» (para los protagonistas). Sin embargo, podéis colocar otras cartas sobre las localizaciones; sencillamente, no tendrán más efecto que el de servir como engaño, lo cual puede resultar de lo más efectivo, desde luego.

## 4-3 Los protagonistas juegan una carta boca abajo cada uno

**[Corresponde a los protagonistas]**

Empezando por el líder, y en el sentido de las agujas del reloj, cada protagonista elige una de sus cartas y la juega boca abajo, como la mente maestra, sobre cualquier localización o personaje. Cada protagonista solo puede jugar una carta. Se puede jugar una carta sobre una localización o un personaje sobre el que haya jugado la mente maestra, pero no se puede jugar una carta donde ya lo haya hecho otro protagonista.



Siguiendo con el ejemplo anterior, los protagonistas juegan cartas sobre la novicia, la capilla y la confidente.

#### 4-4 Se resuelven las cartas

##### [Corresponde a la mente maestra]

En este momento hay seis cartas boca abajo en el tablero de juego. La mente maestra las destapa todas al mismo tiempo y luego las resuelve en el orden siguiente:

1. Cartas «Impedir movimiento»
2. Cartas de movimiento
3. Otras cartas «Impedir»
4. El resto de cartas de acción

Las cartas «Impedir» anulan los efectos de las cartas de acción del mismo tipo. Estas cartas no afectan a las habilidades de Cooperación de los personajes ni a las habilidades obtenidas por efecto de los papeles, tramas o incidentes.

Una vez que se han resuelto las cartas, todas regresan a las manos de sus respectivos jugadores, excepto las que indican «solo una vez por bucle». Estas se dejan boca arriba delante de sus propietarios, de manera que todo el mundo pueda ver que la carta no puede volver a utilizarse durante ese bucle.



Se destapan las cartas.



Situación del tablero de juego tras resolver las cartas. Obsérvese que las cartas Paranoia +1 sobre la escuela y la capilla han sido una jugada de engaño.

#### 4-5 Habilidades de la mente maestra

##### [Corresponde a la mente maestra]

En este paso, la mente maestra puede utilizar las habilidades de los papeles que están programadas para aplicarse en este momento [habilidad de mente maestra]. Si se pueden usar varias, las puede usar todas. Si un personaje dispone de más de una habilidad, también las puede usar todas. Sin embargo, aquí lo importante es que lo único que declara es el resultado; ni el personaje(s) que lo ha provocado ni lo que ha sucedido en realidad.

Algunas habilidades son obligatorias, lo que significa que debe aplicarse si se dan las condiciones necesarias. Si varias habilidades que deben aplicarse al mismo tiempo entran en conflicto, las obligatorias se aplican antes que las opcionales.

Otras habilidades son opcionales, lo que significa que puede aplicarse si se dan las condiciones necesarias. Sin embargo, deben resolverse antes las posibles habilidades obligatorias. Si varias habilidades opcionales que deben aplicarse al mismo tiempo entran en conflicto, la mente maestra decide en qué orden aplicarlas.

También debe tenerse en cuenta que algunas de las habilidades o efectos que usa la mente maestra no están programadas para aplicarse en este momento, sino al [Final del día] o al [Final del bucle].

## 4-6 El líder utiliza las habilidades de Cooperación

### [Corresponde al protagonista líder y a la mente maestra]

En este punto, el protagonista líder puede usar las habilidades de Cooperación de los personajes, o cualquier habilidad que, según la trama, se pueda utilizar en este momento. Para usar la habilidad de Cooperación, el personaje debe disponer de suficientes fichas de Cooperación. El protagonista líder declara en voz alta qué habilidad utiliza y el objetivo (la mayoría de habilidades de Cooperación tienen algún tipo de objetivo).

Sin embargo, es la mente maestra quien resuelve el efecto, ya que algunos personajes con papeles ocultos pueden negarse, sea por propia voluntad o por la fuerza, a prestar la habilidad de Cooperación. «Impedir cooperación» es una restricción que solo afecta a las habilidades del personaje que está representando ese papel en este momento. Sin embargo, otros personajes pueden usar sus habilidades para afectar al personaje que se ha visto restringido.

Así pues, si el protagonista líder elige a uno de esos personajes, la mente maestra puede (o debe) decir que «no sucede nada». Aun así, se considera que la habilidad ha sido utilizada. Obsérvese que negarse a utilizar la habilidad de Cooperación proporciona una pista para identificar el papel del personaje en cuestión.

Si el líder quiere usar varias habilidades, puede hacerlo, en el orden que quiera. Si un personaje dispone de varias habilidades, puede usarlas todas. Sin embargo, cada habilidad solo se puede usar una vez al día y, por cada uso, la

#### UN POCO MÁS DE DETALLE...

### LO QUE LA MENTE MAESTRA DEBE O NO DEBE REVELAR

Cuando la mente maestra utiliza habilidades o resuelve efectos, no debería explicar el porqué de los efectos, qué personaje o qué papel ha desencadenado el resultado, ni si se trata de una exigencia de la trama o del efecto de un personaje o lo que sea. Sin embargo, si los protagonistas pierden porque resultan muertos, se les informará de que están muertos, no solo que han perdido. Si pierden debido a una exigencia de la trama o a una habilidad, solo se les informará de que han perdido.

#### Algunos ejemplos:

**[INCORRECTO]: Utilizo la habilidad del médico, en su papel de cerebro, para colocar una ficha de Intriga en la novicia.**

**[CORRECTO]: A la novicia le ha sucedido algo extraño y recibe una ficha de Intriga.**

**[INCORRECTO]: ¡Fatal, chicos! ¡La niña rica era la amada y estás todos muertos!**

**[CORRECTO]: Lamento anunciaros que estás todos muertos.**

mente maestra resuelve si sucede algo o no. Así mismo, ciertas habilidades solo se pueden usar una vez por bucle. Además, algunas habilidades son «pasivas» o añadirán indicadores adicionales al juego. Las reglas concretas de estas habilidades están descritas en la carta. Por último, recordad que las fichas de Cooperación no se retiran una vez utilizada la habilidad, se haya negado o no el personaje a efectuarla.

## 4-7 Tienen lugar los incidentes

### [Corresponde a la mente maestra]

En este paso, pueden tener lugar los incidentes programados en el guión. Si no hay incidentes programados para ese día, este paso se omite.

Si hay algún incidente programado, la mente maestra comprueba si se cumplen las siguientes condiciones:

- 1) el culpable del incidente sigue con vida **y**
- 2) el culpable ha alcanzado su límite de Paranoia (= pánico).

Si no se cumple cualquiera de las dos condiciones, la mente maestra se limitará a declarar que «no hay incidentes».

Si se cumplen ambas condiciones, el incidente tiene lugar: la mente maestra declara el incidente sucedido y lo resuelve, sin revelar, una vez más, quién es el responsable (aunque sea evidente). En el caso de que el incidente ofrezca la posibilidad de elegir a quién o a qué afecta, es la mente maestra quien lo decide. Téngase en cuenta que si hay condiciones adicionales que deban cumplirse para que un incidente tenga lugar (como en el *Incidente hospitalario*, que requiere que haya fichas de Intriga en el hospital) y estas no se cumplen, la mente maestra también debe declarar que ha ocurrido un incidente, pero que no ha sucedido nada. Por ejemplo, la mente maestra puede decir: «Casi se comete un asesinato, pero algo lo ha evitado». Nota: en este caso, funcionaría primero la habilidad de Cooperación del oficial de policía.

**En esta imagen de ejemplo, la mente maestra podría declarar:**

**«Se ha cometido un asesinato y la estudiante está muerta».**



#### 4-8 Relevo del líder

En este punto, la carta de líder pasa al siguiente protagonista que le toque.

#### 4-9 Final del día: la noche

##### [Corresponde a la mente maestra]

Como al inicio del día, ciertas exigencias del guión o habilidades de los papeles de los personajes se activan al «final del día».

A menos que se trate del último día del bucle, el indicador de día avanza una posición y empieza un nuevo día desde «Inicio del día». Si se trata del último día de un bucle, obviamente, el bucle finaliza y lo que ocurre se describe a continuación en el...



#### FINAL DEL BUCLE

Cada vez que finaliza un bucle, sucede una serie de cosas. Lo más importante es que, al final del bucle, se comprueban muchas de las condiciones de derrota. Un bucle puede terminar por tres razones:

- 1) Por haber llegado y jugado el último día del bucle.
- 2) Por la muerte de los protagonistas.
- 3) Porque alguna otra regla de la trama o algún efecto provoca que el bucle termine de forma prematura.

Una vez que el bucle ha terminado, lo primero que se hace es comprobar las condiciones de derrota; esto corresponde a la mente maestra. Si no se cumplen las condiciones de derrota, los protagonistas han conseguido preservar la felicidad, evitando la tragedia, y ganan. ¡Enhorabuena!

Basta con que se cumpla una sola condición de derrota para que los protagonistas pierdan. A menos que se trate del último bucle, los protagonistas vuelven a viajar en el tiempo hasta el día uno. El indicador de bucle avanza una posición y todo se recompone.

Si se trata del último bucle, entonces los protagonistas han sido derrotados y la mente maestra ha vencido... Pero queda una última posibilidad: la *Hipótesis final*, que se describe a continuación.



#### HIPÓTESIS FINAL

Aunque los protagonistas hayan perdido en cada bucle, cuentan con esta última oportunidad de ganar la partida. Con el conocimiento adquirido en cada bucle, intentarán descubrir los papeles de cada personaje.

La *Hipótesis final* se desarrolla de la siguiente manera:

##### 1) Recomponer el tablero de juego

El tablero se recomponerá para dejarlo en situación de «inicio de bucle». El motivo de esta recomposición es revertir a la situación original cualquier posible cambio de papeles que haya podido tener lugar durante el bucle final.

- Se retiran todas las fichas del tablero de juego.
- Todos los personajes vuelven a sus posiciones de salida, vivos.
- Si se han usado indicadores adicionales, se vuelven a poner a 0.

##### 2) Adivinar el papel de cada personaje

Ahora los protagonistas pueden conversar entre ellos, eligiendo personajes de uno en uno e intentando descubrir su papel. Por cada personaje, la mente maestra responderá «correcto» o «incorrecto». Si su suposición es correcta, pasan al siguiente personaje. Pero si se equivocan, los protagonistas han perdido definitivamente. Si los protagonistas consiguen descubrir con éxito los papeles de todos los personajes participantes, ¡han sido más listos que la mente maestra y ganan la partida!

# ¿QUÉ ES UN ESCENARIO TRÁGICO?

Un escenario trágico contiene una serie de tramas, papeles e incidentes que se utilizan para crear un guión. Dicho de otro modo: las tramas, los papeles y los incidentes que un guionista puede escoger vienen limitados por el escenario trágico que se utilice. Los protagonistas necesitan saber qué escenario trágico se está utilizando para intentar averiguar qué tramas están activas y qué papel puede desempeñar cada personaje.

Esta caja básica contiene dos escenarios trágicos: *Primeros pasos* y *Tragedia básica*. *Primeros pasos* contiene tres tramas principales, tres secundarias, ocho papeles y siete incidentes. El escenario *Tragedia básica* contiene cinco tramas principales, siete secundarias, doce papeles y nueve incidentes.

## CÓMO LEER LA LISTA DE TRAMAS

<b>1</b>	<b>Trama principal</b>
<b>2</b>	<b>LA LUZ DEL VENGADOR</b>
<b>3</b>	Papeles incluidos: Cerebro
<b>4</b>	Reglas de la trama: Al final del bucle, si hay un mínimo de 2 fichas de Intriga en la localización inicial del cerebro, los protagonistas pierden.

### 1. Tipo de trama

Indica si es una trama principal (P) o secundaria (S).

### 2. Título de la trama

El título de la trama.

### 3. Papeles incluidos

Lista de los papeles que deben entrar en juego si se usa esa trama.

### 4. Reglas de la trama

Lista de las reglas que se añaden a la partida si se usa esa trama.

## CÓMO LEER LA LISTA DE PAPELES

<b>Papel</b>	<b>ASESINO</b> <b>1</b>
	Límite máx.: ninguno <b>2</b>
	«Negar Cooperación» <b>opcional</b> <b>3</b>
	Habilidades: <b>4</b>
	[Opcional] [Final del día] Si la persona clave tiene un mínimo de 2 Intrigas y está en la localización de este personaje, puedes matar a la persona clave.
	[Opcional] [Final del día] Si este personaje tiene un mínimo de 4 Intrigas, puedes matar a los protagonistas.
	Hace aparición en: <b>5</b>
	Plan de asesinato (trama principal).

### 1. Nombre del papel

El nombre del papel.

### 2. Límite máx.

La cantidad máxima de personajes que pueden desempeñar este papel.

### 3. Reacción de Cooperación

Indica si el papel puede o debe negar las habilidades de Cooperación del personaje.

### 4. Habilidades

Habilidades adicionales para el personaje que representa ese papel.

### 5. Hace aparición en:

Como referencia, indica en qué tramas aparece este papel.

## CÓMO LEER LA LISTA DE INCIDENTES

<b>Incidente</b>	<b>ASESINATO</b> <b>1</b>
	Efecto: Muere un personaje en la misma localización que el culpable. <b>2</b>

### 1. Nombre de incidente

El nombre del incidente.

### 2. Efecto de incidente

Lo que sucede cuando tiene lugar este incidente.

# PRIMEROS PASOS

Básicamente, *Primeros pasos* es un escenario simplificado a partir de *Tragedia básica*, diseñado para servir de escenario introductorio a nuevos jugadores. En el *Manual de la mente maestra* hay dos guiones basados en este escenario; posteriormente, los jugadores pueden experimentar con la creación de guiones propios. Está diseñado para seis o siete personajes, y cada bucle dura de cuatro a seis días; se ha reducido la cantidad de combinaciones posibles, lo que facilita la deducción, acorta la duración de la partida y contribuye a la fluidez del juego.

## Cambios de reglas importantes

### 1. Sin Hipótesis final

En el escenario *Primeros pasos* no se permite *Hipótesis final*. Si los protagonistas fracasan en cada bucle, pierden.

### 2. Solo una trama secundaria

La idea básica es contar con dos tramas secundarias, pero en el escenario *Primeros pasos* solo hay una.

## TRAMAS PRINCIPALES

Las tramas principales son el núcleo del guión y suelen contener las condiciones de derrota.

### PLAN DE ASESINATO

**Papeles incluidos:**  
Persona clave, cerebro, asesino

**Reglas de la trama:** ninguna

### LA LUZ DEL VENGADOR

**Papeles incluidos:**  
Cerebro

**Reglas de la trama:**  
Al final del bucle, si hay un mínimo de 2 fichas de Intriga en la localización inicial del cerebro, los protagonistas pierden.

### Trama principal

### UN LUGAR QUE PROTEGER

**Papeles incluidos:**  
Persona clave, cultista

#### Reglas de la trama:

Al final del bucle, si hay 2 o más fichas de Intriga en la escuela, los protagonistas pierden.

### Trama secundaria

### LA SOMBRA DEL DESTRIPADOR

**Papeles incluidos:**  
Conspiranoico, asesino en serie

**Reglas de la trama:** ninguna

### Trama secundaria

### UN RUMOR INQUIETANTE

**Papeles incluidos:**  
Conspiranoico

**Reglas de la trama:**  
[Opcional] <solo una vez por bucle>

La mente maestra puede añadir 1 ficha de Intriga en una localización a su elección.

### Trama secundaria

### UN GUIÓN TERRIBLE

**Papeles incluidos:**  
Conspiranoico, amigo, 0-2 cascarrabias

**Reglas de la trama:** ninguna

**PAPELES**

Lo que se oculta tras los personajes.

**Papel**

**PERSONA CLAVE**  
Límite máx.: ninguno

**Habilidad:**  
**[Obligatoria] [Siempre]**  
Cuando este personaje muere, los protagonistas pierden de inmediato y el bucle finaliza.

**Hace aparición en:**  
*Plan de asesinato* (trama principal)  
*Un lugar que proteger* (trama principal)

**Papel**

**ASESINO, -A**  
Límite máx.: ninguno  
**«Negar Cooperación» opcional**

**Habilidades:**  
**[Opcional] [Final del día]** Si la persona clave tiene un mínimo de 2 de Intriga y está en la localización de este personaje, puedes matar a la persona clave.  
**[Opcional] [Final del día]** Si este personaje tiene un mínimo de 4 de Intriga, puedes matar a los protagonistas.

**Hace aparición en:**  
*Plan de asesinato* (trama principal)

**Papel**

**AMIGO, -A**  
Límite máx.: 2

**Habilidades:**  
**[Obligatoria] [Final del bucle]**  
Si este personaje muere, desvela su papel; los protagonistas han perdido.

**[Obligatoria] [Inicio del bucle]**  
Si el papel de este personaje ha sido desvelado, obtiene 1 ficha de Cooperación.

**Hace aparición en:**  
*Un guión terrible* (trama secundaria)

**Papel**

**CONSPIRANOICO, -A**  
Límite máx.: 1

**Habilidad:**  
**[Opcional] [Habilidad de mente maestra]** Puedes colocar 1 ficha de Paranoia sobre un personaje en esta localización.

**Hace aparición en:**  
*Un guión terrible* (trama secundaria)  
*Un rumor inquietante* (trama secundaria)  
*La sombra del destripador* (trama secundaria)

**Papel**

**CEREBRO**  
Límite máx.: ninguno

**«Negar Cooperación» opcional**

**Habilidad:**  
**[Opcional] [Habilidad de mente maestra]** Puedes colocar 1 ficha de Intriga en esta localización o sobre cualquier personaje en esta localización.

**Hace aparición en:**  
*Plan de asesinato* (trama principal)  
*La luz del vengador* (trama principal)

**Papel**

**CULTISTA**  
Límite máx.: ninguno

**«Negar Cooperación» obligatoria**

**Habilidad:**  
**[Opcional] [Resolución de cartas]** Puedes ignorar todos los efectos de «Impedir Intriga» en esta localización y en todos los personajes en esta localización.

**Hace aparición en:**  
*Un lugar que proteger* (trama principal)  
*Cambio de futuro* (trama principal)

**Papel**

**ASESINO, -A EN SERIE**  
Límite máx.: ninguno

**Habilidad:**  
**[Obligatoria] [Final del día]**  
Si hay solamente 1 personaje en esta localización, ese personaje muere. Si en una localización hay un asesino en serie con un personaje y uno o más cadáveres, el asesino en serie podrá matar al personaje.

**Hace aparición en:**  
*La sombra del destripador* (trama secundaria)

**Papel**

**CASCARRABIAS**  
Límite máx.: ninguno

**«Negar Cooperación» opcional**

**Habilidad:**  
Ninguna

**Hace aparición en:**  
*Un guión terrible* (trama secundaria)

**INCIDENTES**

Accidentes y horrores contenidos en el guión.  
¿Son intencionados o estaban predestinados?

**Incidente****ASESINATO**

**Efecto:**  
Muere un personaje en la misma localización que el culpable.

**Incidente****SUICIDIO**

**Efecto:**  
El culpable muere.

**Incidente****ASESINATO REMOTO**

**Efecto:**  
Muere un personaje que tenga un mínimo de 2 de Intriga.

**Incidente****PROPAGACIÓN**

**Efecto:**  
Retira 2 de Cooperación de cualquier personaje; seguidamente, coloca 2 de Cooperación sobre cualquier otro personaje.

**Incidente****INQUIETUD CRECIENTE**

**Efecto:**  
Coloca 2 de Paranoia sobre cualquier personaje y, seguidamente, 1 de Intriga sobre cualquier otro personaje.

**Incidente****INCIDENTE HOSPITALARIO**

**Efecto:**  
Si como mínimo hay 1 de Intriga en el hospital, todo el que esté allí muere. Además, si como mínimo hay 2 de Intriga en el hospital, los protagonistas mueren.

**Incidente****PERSONA DESAPARECIDA**

**Efecto:**  
Mueve al culpable a cualquier localización. Seguidamente, coloca 1 de Intriga en esa localización.

**TRAGEDIA BÁSICA**

*Tragedia básica* es el escenario que sirve de fundamento a este juego. Es rico en contenido, pero, antes de empezarlo, aseguraos de que habéis memorizado todos los papeles, los incidentes y las tramas del escenario *Primeros pasos*.

**TRAMAS PRINCIPALES**

Las tramas principales son el núcleo del guión y suelen contener las condiciones de derrota.

**Trama principal****EL OBJETO SELLADO**

**Papeles incluidos:**  
Cerebro, cultista

**Reglas de la trama:**  
Al finalizar el bucle, si hay un mínimo de 2 fichas de Intriga en la capilla, los protagonistas pierden.

**Trama principal****¡DIME QUE SÍ!**

**Papeles incluidos:**  
Persona clave (debe ser una chica)

**Reglas de la trama:**  
Al finalizar el bucle, si hay 2 o más fichas de Intriga sobre la persona clave, los protagonistas pierden.

**Trama principal****CAMBIO DE FUTURO**

**Papeles incluidos:**  
Cultista, viajero del tiempo

**Regla de la trama:**  
Al finalizar el bucle, si el incidente *Efecto mariposa* ha tenido lugar en este bucle, los protagonistas pierden.

**Trama principal****BOMBAZO DE RELOJERÍA**

**Papeles incluidos:**  
Bruja, -o

**Reglas de la trama:**  
Al finalizar el bucle, si hay un mínimo de 2 fichas de Intriga en la localización inicial de la bruja, los protagonistas pierden.

**Trama principal****PLAN DE ASESINATO**

**Papeles incluidos:**  
Persona clave, cerebro, asesino

**Reglas de la trama:** ninguna

## TRAMAS SECUNDARIAS

Tramas del guión que se desarrollan en segundo plano. Pueden añadir otras condiciones de derrota u otras reglas. En comparación, las tramas secundarias son fáciles de descubrir.

La mente maestra tratará de utilizarlas como engaños para hacer avanzar el indicador de bucles.

<p><b>CÍRCULO DE AMIGOS</b></p> <p><b>Papeles incluidos:</b> 2 amigos, conspiranoico</p> <p><b>Reglas de la trama:</b> ninguna</p>	<p><b>UN RUMOR INQUIETANTE</b></p> <p><b>Papeles incluidos:</b> Conspiranoico</p> <p><b>Reglas de la trama:</b> [Opcional] &lt;solo una vez por bucle&gt; La mente maestra puede añadir 1 ficha de Intriga en una localización a su elección.</p>
<p><b>UN ASUNTO AMOROSO</b></p> <p><b>Papeles incluidos:</b> Amante, persona amada</p> <p><b>Reglas de la trama:</b> ninguna</p>	<p><b>PARANOIA CONTAGIOSA</b></p> <p><b>Papeles incluidos:</b> Conspiranoico</p> <p><b>Reglas de la trama:</b> Todas las personas con más de 3 fichas de Paranoia se convierten en asesinos en serie.</p>
<p><b>EL MONSTRUO OCULTO</b></p> <p><b>Papeles incluidos:</b> Amigo, asesino en serie</p> <p><b>Reglas de la trama:</b> ninguna</p>	<p><b>HILOS DEL DESTINO</b></p> <p><b>Papeles incluidos:</b> ninguno</p> <p><b>Reglas de la trama:</b> Al inicio del bucle, todos los personajes o cadáveres que, al final del bucle previo, tenían fichas de Cooperación obtienen 2 fichas de Paranoia.</p>
<p><b>INCÓGNITA SIN DESPEJAR</b></p> <p><b>Papeles incluidos:</b> Factótum</p> <p><b>Reglas de la trama:</b> ninguna</p>	

## PAPELES

Lo que ocultan los personajes.

<p><b>PERSONA CLAVE</b></p> <p>Límite máx.: ninguno</p> <p><b>Habilidad:</b> <b>[Obligatoria] [Siempre]</b> Cuando este personaje muere, los protagonistas pierden de inmediato y el bucle finaliza.</p> <p><b>Hace aparición en:</b> <i>Plan de asesinato</i> (trama principal) <i>¡Dime que sí!</i> (trama principal)</p>	<p><b>ASESINO</b></p> <p>Límite máx.: ninguno</p> <p><b>«Negar Cooperación» opcional</b></p> <p><b>Habilidades:</b> <b>[Opcional] [Final del día]</b> Si la persona clave tiene un mínimo de 2 de Intriga y está en la localización de este personaje, puedes matar a la persona clave. <b>[Opcional] [Final del día]</b> Si este personaje tiene un mínimo de 4 de Intriga, puedes matar a los protagonistas.</p> <p><b>Hace aparición en:</b> <i>Plan de asesinato</i> (trama principal)</p>
<p><b>CEREBRO</b></p> <p>Límite máx.: ninguno</p> <p><b>«Negar Cooperación» opcional</b></p> <p><b>Habilidad:</b> <b>[Opcional] [Habilidad de mente maestra]</b> Puedes colocar 1 ficha de Intriga en esta localización o sobre cualquier personaje en esta localización.</p> <p><b>Hace aparición en:</b> <i>Plan de asesinato</i> (trama principal) <i>El objeto sellado</i> (trama principal)</p>	<p><b>CULTISTA</b></p> <p>Límite máx.: ninguno</p> <p><b>«Negar Cooperación» obligatoria</b></p> <p><b>Habilidad:</b> <b>[Opcional] [Resolución de cartas]</b> Puedes ignorar todos los efectos de «Impedir Intriga» en esta localización y en todos los personajes en esta localización.</p> <p><b>Hace aparición en:</b> <i>Un lugar que proteger</i> (trama principal) <i>Cambio de futuro</i> (trama principal)</p>

<b>VIAJERO DEL TIEMPO</b>
Límite máx.: ninguno
<b>Habilidades:</b> <b>[Obligatoria] [Siempre]</b> Este personaje no puede morir. <b>[Obligatoria] [Resolución de cartas]</b> En este personaje se ignora «Impedir Cooperación». <b>[Opcional] [Final del último día]</b> Si este personaje tiene 2 o menos de Cooperación, puedes declarar una derrota para los protagonistas. Si lo haces, el bucle finaliza.
<b>Hace aparición en:</b> <i>Cambio de futuro</i> (trama principal)

<b>FACTÓTUM</b>
Límite máx.: ninguno
<b>«Negar Cooperación» opcional</b>
<b>Habilidades:</b> <b>[Obligatoria]</b> Si en la escuela hay un mínimo de 2 fichas de Intriga, este personaje adquiere las habilidades del conspiranoico. <b>[Obligatoria]</b> Si en el centro hay un mínimo de 2 fichas de Intriga, este personaje adquiere las habilidades de la persona clave.
<b>Hace aparición en:</b> <i>Incógnita sin despejar</i>

<b>ASESINO EN SERIE</b>
Límite máx.: ninguno
<b>Habilidad:</b> <b>[Obligatoria] [Final del día]</b> Si hay otro personaje (y solo uno) en esta localización, ese personaje muere. Si en una localización hay un asesino en serie con un personaje y uno o más cadáveres, el asesino en serie podrá matar al personaje.
<b>Hace aparición en:</b> <i>El monstruo oculto</i> (trama secundaria) <i>Paranoia contagiosa</i> (trama secundaria: número desconocido)

<b>PERSONA AMADA</b>
Límite máx.: ninguno
<b>Habilidades:</b> <b>[Obligatoria] [Siempre]</b> Si la persona amada muere, este personaje obtiene 6 de Paranoia. <b>[Opcional] [Final del día]</b> Si este personaje tiene un mínimo de 3 de Paranoia y 1 de Intriga, puedes matar a los protagonistas.
<b>Hace aparición en:</b> <i>Un asunto amoroso</i> (trama secundaria)

<b>AMIGO, -A</b>
Límite máx.: 2
<b>Habilidades:</b> <b>[Obligatoria] [Final del bucle]</b> Si este personaje muere, desvela su papel; los protagonistas han perdido. <b>[Obligatoria] [Inicio del bucle]</b> Si el papel de este personaje ha sido desvelado, obtiene 1 ficha de Cooperación.
<b>Hace aparición en:</b> <i>Círculo de amigos</i> (2 amigos) <i>El monstruo oculto</i> (trama secundaria)

<b>CONSPIRANOICO</b>
Límite máx.: 1
<b>Habilidad:</b> <b>[Opcional] [Habilidad de mente maestra]</b> Puedes colocar 1 ficha de Paranoia sobre un personaje en esta localización.
<b>Hace aparición en:</b> <i>Círculo de amigos</i> (trama secundaria) <i>Un rumor inquietante</i> (trama secundaria) <i>Paranoia contagiosa</i> (trama secundaria)

<b>BRUJO, -A</b>
Límite máx.: ninguno
<b>«Negar Cooperación» obligatoria</b>
<b>Habilidad:</b> ninguna
<b>Hace aparición en:</b> <i>Bombazo de relojería</i> (trama principal)

<b>AMANTE</b>
Límite máx.: ninguno
<b>Habilidades:</b> <b>[Obligatoria] [Siempre]</b> Si el personaje amado muere, este personaje obtiene 6 de Paranoia.
<b>Hace aparición en:</b> <i>Un asunto amoroso</i> (trama secundaria)

## Información general sobre los papeles

Algunas observaciones que deberían tener en cuenta tanto los protagonistas como la mente maestra:

- (1) Cuántos personajes hay que, cuando mueren, afectan a algo o alguien de algún modo (persona clave, amigo, agente, amante, amada).
- (2) De qué personajes se obtienen fichas de Paranoia (conspiranoico, bruja).
- (3) Si murieron o no estando a solas con otro personaje (asesino en serie, viajero del tiempo).
- (4) Si pueden utilizar o no la habilidad de Cooperación (cultista, bruja).
- (5) Qué papeles se pueden mantener en secreto para la *Hipótesis final* (asesino, cerebro, conspiranoico).

## INCIDENTES

Accidentes y horrores contenidos en el guión.  
¿Son intencionados o estaban predestinados?

### Incidente

#### ASESINATO

**Efecto:**

Muere un personaje en la misma localización que el culpable.

### Incidente

#### INQUIETUD CRECIENTE

**Efecto:**

Coloca 2 de Paranoia sobre cualquier personaje y, seguidamente, 1 de Intriga sobre cualquier otro personaje.

### Incidente

#### MALDAD PERVERSA

**Efecto:**

Coloca 2 de Intriga en la capilla.

### Incidente

#### SUICIDIO

**Efecto:**

El culpable muere.

### Incidente

#### ASESINATO REMOTO

**Efecto:**

Muere un personaje con un mínimo de 2 de Intriga.

### Incidente

#### INCIDENTE HOSPITALARIO

**Efecto:**

Si hay 1 de Intriga como mínimo en el hospital, todo el que esté allí muere. Además, si hay 2 de Intriga como mínimo en el hospital, los protagonistas mueren.

### Incidente

#### PERSONA DESAPARECIDA

**Efecto:**

Mueve al culpable a cualquier localización. Seguidamente, coloca 1 de Intriga en esa localización.

### Incidente

#### PROPAGACIÓN

**Efecto:**

Retira 2 de Cooperación de cualquier personaje; seguidamente, coloca 2 de Cooperación sobre cualquier otro personaje.

### Incidente

#### EFFECTO MARIPOSA

**Efecto:**

Coloca 1 ficha a tu elección (Cooperación, Paranoia o Intriga) sobre cualquier personaje que se encuentre en la localización del culpable.

## REGLAS PARA DOS JUGADORES

Uno de los jugadores juega como mente maestra y el otro como protagonista. El protagonista dispone de los tres mazos de cartas y puede jugar una carta de cada mazo. Obsérvese que esta versión concede una ligera ventaja al protagonista sobre la mente maestra. Por ejemplo, no se dará el caso de que el protagonista juegue dos cartas «Impedir Intriga» en un mismo día, cosa que las anularía.

## REGLAS PARA TRES JUGADORES

En esta versión habrá una mente maestra y dos protagonistas. Sin embargo, el protagonista líder dispondrá de dos mazos de protagonista y jugará una carta de cada uno. Y cuando le pase la carta de líder a la siguiente persona, también le pasará un mazo de cartas de protagonista.

## CRÉDITOS

**Autor del juego:** BakaFire

**Diseño gráfico (del manual japonés):** BakaFire

**Diseño de personajes:** Rei Konno

**Ilustraciones:** Atha Kanaani

**Texto del reglamento:** BakaFire

**Jugadores en las pruebas de jugabilidad:** Izayoi, Irie, Iwasawa, Gaijin, Kanepi, Kabo, Gayusu, gleipnir, Satoshi Sawamura, BakaFire, Mizuha, Radio head, Ripper, re\_ne, retlet, Rerasiu, Rokirusu

**Agradecimientos especiales:** Makoto Akiyama, option, Masahiro Sakudo, sugech, Makoto Tanaka, Jun Tsuchiya, Yusuke Tokita, hibo(RooP), Madame Zaza, Hiroaki Watanabe (General Bubble).

**Diseño gráfico (versión inglesa):**

Marie-Eve Joly, Olivier Lamontagne

### Créditos de la presente edición

**Traducción:** Ángel F. Bueno

**Revisión:** Marc Figueras y Marià Pitarque

**Adaptación gráfica:** Bascu



Devir Iberia S.I.  
Rosselló 184  
08008 Barcelona  
[www.devir.es](http://www.devir.es)

© 2015 F2Z Entertainment Inc.  
31 rue de la Coopérative  
Rigaud QC J0P 1P0  
Canada



[www.zmangames.com](http://www.zmangames.com)  
[info@zmangames.com](mailto:info@zmangames.com)



# RESUMEN DE RONDA

## **Inicio del día: la mañana**

Efectos que tienen lugar al iniciarse el día.

## **Acción de la mente maestra**

Juega tres cartas boca abajo sobre personajes/localizaciones (solo una sobre el mismo objetivo).

## **Acción de los protagonistas**

Cada uno juega una carta boca abajo sobre personajes/localizaciones (pero no puede jugarse sobre un objetivo que ya contenga la carta de otro protagonista).

## **Se resuelven las cartas**

Se destapan todas las cartas y se resuelven. Después, todas las cartas vuelven a sus respectivos propietarios, excepto las que indican «solo una vez por bucle», que se dejan a un lado para lo que queda de bucle.

## **Habilidades de la mente maestra**

Utiliza cualquiera de las habilidades que sean aplicables.

## **El líder utiliza habilidades de Cooperación**

El líder declara qué habilidades utiliza y cualquier objetivo. La mente maestra resuelve los efectos. Puede eludir la resolución de objetivos si el personaje usa la habilidad «Negar Cooperación».

## **Tienen lugar los incidentes**

Si hay un incidente programado para ese día, se anuncia si tiene lugar o no (el culpable está vivo y tiene Paranoia suficiente) y, si es posible, se resuelve.

## **Relevo de líder**

El líder le pasa la carta de líder al siguiente jugador.

## **Final del día: la noche**

Efectos que tienen lugar al acabar el día.

**Si no era el último día:** se procede con el inicio del día siguiente.

**Si era el último día:** se procede a resolver el final del bucle.