

LOVECRAFT

Reglamento

GUÍA RÁPIDA

TURNO JUGADORES

1 Realiza 2 acciones:

- Mover de 0 a 3 Zonas.
- Investigar una Zona.
- Activar una carta.
- Intercambiar una o varias cartas de Objetos con otro Investigador en la misma Zona, excepto Heridas.

2 Avanza un turno el Reloj.

PRUEBAS Y COMBATES

- Lanza tantos dados como indique el valor de tu característica.

- Cada resultado doble (x2), triple (x3) o en secuencia de tres números (...1) ejemplo: 1,2,3..., se considera un Éxito.

- Éxito Crítico: Cuatro o más números iguales se consideran como Cinco Éxitos, excepto en combate.

- La cantidad de iconos indica el número de Éxitos que necesitas.



- Los resultados son acumulables. Un mismo dado se puede utilizar para completar distintos Éxitos.

TURNO ADVERSARIOS

- Tras el turno de los jugadores lanza el número de dados que indique la carta de adversario.



- Si hay varios resultados, se deben resolver primero los dobles, luego los triples y, por último, las secuencias.

- Los ataques pueden afectar a ambos jugadores y, en este caso, harán las Pruebas individualmente.

- El adversario es derrotado si sufre el número de heridas que indique su carta.

HERIDAS

- Cuando un investigador sufre una herida roba una carta del mazo de heridas.

- Tu fuerza  3 indica el número máximo de heridas físicas que puedes acumular.

- Tu voluntad  4 indica el número máximo de heridas mentales que puedes acumular.

- Si superas este límite el investigador es derrotado. Todos los investigadores deben volver a un mapa con el icono de Salvaguarda  ya jugado.

REGLAMENTO

1 OBJETIVO DEL JUEGO

Aventura Z es una aventura para uno o dos jugadores en la que estos adoptan el papel de un investigador en la década de 1920, dentro del mundo imaginado por la obra literaria de H. P. Lovecraft.

De forma similar a como ocurre en un librojuego o en un juego de rol, los jugadores no vencen o son derrotados, sino que deben acabar la campaña hasta que esta Libroguía les indique que han finalizado la aventura.

Hay varios finales posibles, e incluso podrás volver a jugar la campaña de nuevo, pero adoptando, en este caso, distintas decisiones a las de la primera vez. Algunos jugadores más perfeccionistas desearán investigar hasta el último de los mapas, y puede que encuentren un Final Verdadero.

2 COMPONENTES

- 1 Librojuego
- 1 Reglamento
- 8 Dados
- 71 Cartas
- 4 Fichas de Investigadores + 4 peanas
- 13 Fichas de Adversarios
- 6 Fichas de Aventura Z o Candado
- 1 Ficha de Dinero
- 1 Ficha de Tiempo
- 12 Fichas de Heridas de los Adversarios



EL MAPA



Los Mapas se dividen en Zonas, y cada Zona está delimitada por líneas blancas, puertas y ventanas resaltadas.

EL DIARIO



Cuando un Investigador/a esté sobre una Zona marcada con una letra, **X** puede investigar lo que haya a su alrededor. Para ello debe leer solo la letra que corresponda a esa Zona en el Diario.

No es obligatorio investigar todas las zonas por las que pasa, excepto si la localización está en color rojo **E**. No es obligatorio investigar por orden alfabético. Los Investigadores siempre empezarán en la Zona **A** de un nuevo mapa, salvo que el juego indique lo contrario.

El párrafo reflejado entre comillas es una descripción ambiental de lo que os encontraréis en la Zona. Los párrafos siguientes son las opciones que puede elegir tu Investigador/a. Si tienes varias opciones, estas figurarán entre paréntesis (A2), con lo que podréis leer el párrafo **A2** sin gastar una acción.

Normalmente, requerirán que el Investigador/a supere una Prueba de sus características para que se liberen nuevos párrafos.

Si quieres elegir otra opción o la misma, porque has fallado la Prueba, consumirás una acción adicional de Investigar.

3 TURNO DEL INVESTIGADOR

Cada investigador dispone de 2 acciones por turno. Decidid qué investigador actúa primero en cada turno.

Con las acciones puedes:

- Mover de 0 a 3 Zonas.
- Investigar una Zona.
- Activar una carta (apartado 11) que indique "Acción...".
- Intercambiar una o varias cartas de Objetos con otro Investigador en la misma Zona, excepto Heridas.

Cuando los investigadores hayan gastado sus dos acciones, avanza un turno el Reloj.



Cuando entres en un nuevo Mapa, sitúa un marcador sobre el Reloj 1 y a los Investigadores sobre la zona A.

4 PRUEBAS Y ÉXITOS

La mecánica de Aventura Z se basa en los Éxitos. Cuando te pidan hacer una Prueba lanza tantos dados como indique el número de tu característica, más modificadores por objetos o heridas.



Cada resultado doble (abreviado **X2**), triple (abreviado **X3**) o en secuencia de tres números abreviado (**L...**), se considera un Éxito.

Una secuencia son tres números con valores consecutivos. Todos los Éxitos son acumulables. Un dado sirve para hacer otros Éxitos, por ejemplo un Triple contiene un Doble, así que serían dos Éxitos.

Por ejemplo, si lanzas seis dados y obtienes:
[1][2][3][4][5][6] habrás obtenido cuatro Éxitos, un doble [1][2], un triple [1][2][3], una secuencia [1][2][3] y otra secuencia [4][5][6].

Para que se cumplan las Pruebas, pueden pedir uno o varios Éxitos, según lo indicado por el número de iconos:



Si superas la Prueba, puedes acceder a la recompensa que te ofrece el juego. Esta recompensa normalmente es poder continuar leyendo un párrafo específico, sin gastar Acción, o robar un Objeto del Mazo de Objetos.

Éxito Crítico: Al superar una Prueba, cuatro o más números iguales se consideran como Cinco

Éxitos. Si estás en Combate, se consideran como cuatro Éxitos, dos Dobles y dos Triples, tanto para los Investigadores como para los Adversarios".

5 INVESTIGADORES

La carta de Investigador tiene cuatro características:



6 HERIDAS

Cuando un Investigador/a falle una Prueba en combate o el juego así lo indique, sufrirá una Herida Física  o Mental .

En este caso, debe robar la primera carta del Mazo de Heridas, que estará boca abajo al principio del juego.



El apartado 20 de este reglamento te indica cómo formar el Mazo de Heridas.

Si recibes una Herida Física, sitúa la parte roja a la izquierda, bajo tu carta de Investigador/a.



Si es una Herida Mental, sitúa la parte gris a la derecha, bajo tu carta de Investigador/a. En cuanto sufras una Herida, el Investigador/a aplicará su texto.

Puedes acumular tantas cartas de Heridas Físicas como indique tu característica impresa de Fuerza, y tantas Heridas Mentales como indique tu caracterís-

tica impresa de Voluntad. Si sufres más Heridas que estos valores, tu Investigador/a habrá sido derrotado.

7 INVESTIGADOR DERROTADO

Cuando un Investigador/a es derrotado, todos los jugadores deben devolver todas sus Heridas al Mazo de Heridas y barajarlo, poniendo a todos los Investigadores en un mapa, ya jugado, identificado con el símbolo rojo de Salvaguarda junto al título que se elija.



Símbolo Salvaguarda

Los jugadores conservarán todas sus cartas y los Mapas ya liberados.

8 ZONAS

Los mapas están divididos por Zonas, y estas están conectadas unas a otras para que las fichas del Investigador/a y los Adversarios puedan moverse sobre ellas por líneas blancas, puertas y ventanas resaltadas, en cualquier dirección, mientras estén adyacentes.

9 MOVER

En este ejemplo, Rose mueve 2 Zonas, desde la Zona A hasta la Zona E, usando una Acción.



No puede mover a través de líneas negras (muros), a menos que tengan una Puerta resaltada.

10 INVESTIGAR UNA ZONA

Puedes investigar una Zona que tenga una letra, leyendo su párrafo correspondiente en el Diario.

La investigación te puede requerir superar una Prueba, puede darte información o bien iniciar un Combate. Cuando haya varias opciones, simboli-

zadas por una letra y un número entre paréntesis, elige una de ellas y realiza las Pruebas. Si deseas elegir otra opción porque ya has agotado el texto de una de ellas, debes volver a investigar la Zona, consumiendo una acción adicional.

Lanzar los dados para realizar una Prueba no consume Acción, pero si la fallas, al no conseguir los Éxitos que se te piden, puedes volver a investigarla, consumiendo otra Acción.

Es obligatorio investigar las zonas de color rojo por las que se pasa al menos con una Acción. La zona más común es la letra A, en la que se empieza a jugar cuando se viaja a un nuevo Mapa. Esta zona puede contar con reglas especiales para ese Mapa, y solo es obligatorio que uno de los dos Investigadores gaste su primera Acción en Investigarla. Después podrá seguir investigando, moverse a otra zona, activar una carta o intercambiar cartas normalmente.

11 ACTIVAR UNA CARTA

Algunas cartas tienen un texto que otorga habilidades a tu Investigador/a, otras son pistas o documentos que puedes consultar conforme avanza tu aventura.

Hay unas cartas que pueden ser activadas consumiendo una Acción, como, por ejemplo, las armas. Estas cartas consumen una Acción y suelen requerir que superes una Prueba. Los efectos varían dependiendo de la carta.

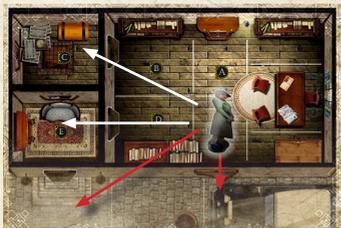


12 LÍNEA DE VISIÓN

La línea de visión, abreviada (L.D.V.), se utiliza contra los Adversarios, si tus objetos te permiten atacar a varias zonas de distancia.

Para comprobar la L.D.V., traza una línea imaginaria desde el centro de tu Zona hasta la Zona objetivo. Si se interrumpe por una pared negra sin puertas o ventanas resaltadas, no tendrás L.D.V.

En el siguiente ejemplo, las flechas blancas sí tienen **L.D.V.**, pero las flechas rojas no la tendrán.



13 COMBATE

El diario te indicará cuándo hay un Combate. Para ello, selecciona una o varias Fichas de Adversario y colócalas sobre la Zona o Zonas del Mapa indicada en el Diario. Cada Adversario tiene su ficha correspondiente, con el nombre y el icono de adversario por un lado y su ilustración por el otro.



Cuando hay un Combate, la Fase de Juego se divide en Turno de los Investigadores (mover 0-3 zonas, investigar, intercambiar cartas o usar cartas, como por ejemplo armas) y el Turno de los Adversarios. El Combate acaba cuando todos los contadores de Adversarios son derrotados.

Los Investigadores pueden jugar de forma normal, aunque **NO PODRÁN** viajar a otros Mapas mientras dure el combate. Y si el contador de Tiempo llega hasta el final, ¡seréis derrotados!

Además, el Diario te indicará qué carta de Objeto robar. Esta será la carta de Inteligencia Artificial de los Adversarios. Cuando el jugador/es hayan gastado sus Acciones y acabado su Turno, empieza el Turno de los Adversarios.

Se lanzará el número de dados indicado en la carta como “Dados a lanzar” por cada Ficha de Adversario (en el siguiente ejemplo serán 4 dados por cada marcador de Ratas que haya en el Mapa) y se resolverán sus efectos antes de lanzar por la siguiente Ficha de Adversario.



De forma similar a como se hace una Prueba, los Éxitos indicarán cuál es el comportamiento de cada uno de los Adversarios. Por regla general los resultados de Doble les harán mover una o dos

zonas. Las Ratas del ejemplo moverán 1 zona por cada resultado de Doble: “Se Mueve 1”. Siempre mueven hacia el Investigador más cercano. Elegid hacia quién en caso de empate. Si ya están en la zona de un Investigador, no moverán.

Dados a lanzar

Heridas

Si el Adversario ha conseguido varios Éxitos, se deben resolver primero los dobles, luego los triples y, por último, las secuencias. Los Adversarios atacan obligando a los Investigadores a hacer Pruebas de sus características o de lo contrario sufrirán Heridas. Estos ataques pueden ser en la misma zona o en Línea de Visión.

Los ataques “en tu zona” afectarán a todos los Investigadores en la misma zona que la ficha de Adversario y cada jugador/a deberá superar la Prueba de la Ficha de Adversario que les ha hecho el ataque.

Aparecen las ratas y lanzan sus 4 dados obteniendo dos Dobles.



Resuelves su primer Doble: mueven 1 zona pero no hay Investigadores a los que atacar.

Resuelves el segundo Doble: mueve 1 zona y ataca a Rose.

A En este ejemplo las Ratas que han aparecido a dos zonas de distancia de un Investigador (Rose), lanzan 4 dados (Dados a lanzar) y obtienen 2, 2, 3 y 3. Cada apartado describe cuánto mueven las fichas de Adversarios y cómo atacan a los Investigadores.



Las Ratas han obtenido dos Éxitos (dos Dobles), así que resuelven su primer Éxito **B** antes de resolver el siguiente: Mordiscos (los ataques tienen títulos descriptivos de su comportamiento). Mueven 1 zona hacia Rose, pero como su ataque es en la misma zona y no hay ningún Investigador en ella, el resto del apartado que sería el ataque se ignora.

C Después resuelven su segundo Éxito, otro Doble, nuevamente Mordiscos; mueven 1 zona hacia el Investigador más cercano. Esta vez sí que están en la misma zona así que Rose debe superar una Prueba de Fuerza o sufrirá una Herida Física.

Los ataques en Línea de Visión (**L.D.V.**) funcionan igual, pero afectan a ambos Investigadores si están en **L.D.V.** con la ficha de Adversario por el que se están lanzando los dados. En el ejemplo anterior, Rose estaría en **L.D.V.** pero Henry no lo estaría al estar tras una pared negra sin puertas resaltadas.

Tanto los ataques en la misma zona como los de **L.D.V.** afectan a los dos Investigadores. Debes lanzar los dados por cada ficha de Adversario sobre el Mapa antes de pasar a la siguiente ficha.

Ataque crítico: si se obtiene, por parte de los investigadores o de los adversarios, cuatro dados o más con el mismo número, se considera como dos Dobles y dos Triples.

En la parte superior derecha, junto al retrato, se indica qué cantidad de Heridas puede sufrir el Adversario antes de ser derrotado. Si sois dos Investigadores suma 2 al número de Heridas del Adversario (por ejemplo, si sois dos jugadores cada ficha de Ratas aguantará 5 Heridas en vez de 3 antes de ser derrotada).



El contador de Adversario es derrotado si tiene tantas Heridas o más como su número de Heridas, y se quitará su ficha del Mapa. Si ya no quedan fichas de Adversario correspondientes a su carta, devuelve su carta de Inteligencia Artificial al Mazo de Objetos.

La forma de causar Heridas a un Adversario es en el Turno de los Investigadores, gastando sus Acciones en “Activar una Carta” (normalmente serán armas) que afecten a los Adversarios.



Lleva la cuenta con los marcadores de Herida junto a la carta de los Adversarios.

Algunos Adversarios tienen reglas especiales marcadas en la parte inferior de la carta.



Cuando ha acabado el Turno de los Investigadores y de los Adversarios, finaliza la Fase: avanza un turno el Reloj de Turnos. Si quedan Adversarios en juego, seguiréis en Combate. Cuando todos los Adversarios son derrotados, la regla especial de Combate de no poder viajar a otros Mapas desaparece con ellos.

14 MAZO DE OBJETOS

Los Adversarios, armas, objetos, retos, secretos, puzzles e historias secretas se incluyen en este Mazo, así que debes manejarlo con cuidado. Forma el Mazo de Objetos en orden consecutivo de menor a mayor. Cuando lo manipules, hazlo con cuidado para evitar mirar su contenido y consulta solo el número en la parte superior derecha o en el anverso de la carta. Las cartas de Aliados se consideran Objetos (son intercambiables) y no suelen pedir Acciones para hacer sus efectos. Estos suelen ser modificadores y solo influyen al Investigador que los tenga equipados.

 Este símbolo indica que debes devolver esta carta al Mazo para cumplir sus efectos. Esto no cuesta Acción y puedes hacerlo cuando quieras.

15 EL RELOJ DE TURNOS

El tiempo siempre corre en contra de los Investigadores, y a veces hay que elegir entre investigar las zonas que más os llamen la atención y dejar otras sin descubrir. Aventura Z simboliza esto con el Reloj de Turnos.

Cada turno da 2 Acciones a cada Investigador, con las que puede mover, investigar zonas o usar objetos. Lleva la cuenta con el marcador de turno.

Cuando empieces un Mapa, sitúa a los Investigadores en la zona A y coloca el marcador de Turno sobre el Reloj I.

Cuando acabe el turno de los jugadores, avanza la ficha hasta el siguiente turno para ganar dos nuevas Acciones, como se indica en el ejemplo siguiente. Si ya no quedan Relojes de Turno, porque se ha jugado hasta el último número del Reloj y deberías pasar al siguiente turno pero ya no hay o aún hay Adversarios sobre el Mapa, deberás ir obligatoriamente a otro Mapa que hayas liberado o serás derrotado. En este ejemplo se juega el Turno 10, pero como no hay un Turno 11 y no se ha liberado un nuevo Mapa o aún hay Adversarios, eres derrotado al principio del ficticio turno 11. Si una carta de Heridas hace avanzar el Marcador de Tiempo sobre un marcador rojo de eventos (como Desmayo o Pérdida de Sangre), se debe leer y resolver el evento en la cuarta columna del Diario”.



Cuando paséis el turno hasta un Reloj con el número en color rojo, ¡un evento ha sucedido! En ese turno, antes de jugar vuestras acciones, leed su apartado en la cuarta columna del diario, evitando leer los otros en la medida de lo posible.



16 FICHA DE AVENTURA

La ficha de Aventura Z o Candado  sobre una Zona, te impide moverte a esa zona y, además, obstruye L.D.V. Pero si empiezas tu turno sobre ella porque el Diario así lo indica, podrás moverte fuera, aunque no podrás volver a entrar.

17 CURAR HERIDAS

Cuando viajéis de un Mapa a otro, tenéis tiempo de ir al médico, aplicar primeros auxilios, consultar a un psicólogo o aclarar la mente escribiendo en vuestro diario.

Lanzad tres dados por cada Herida, Física  o Mental , que tengáis. Si obtienes un Doble descártala al Mazo de Heridas formado por las cartas I hasta la II con el dorso rojo. Una carta de Herida descartada por cualquier motivo es devuelta al Mazo de Heridas y se baraja.

18 VIAJAR ENTRE MAPAS

Cuando el juego te indique que has “Liberado” un nuevo Mapa, apúntalo en una hoja de papel o en la siguiente página de esta libreta. ¡No lo olvidéis!

Si no hay ningún Adversario en el Mapa, en cualquier momento podrás viajar al nuevo Mapa. Sitúa las fichas de los Investigadores en la zona A del nuevo Mapa y el contador de turnos en el Reloj I.

No podréis viajar a un Mapa que ya hayáis investigado, a menos que os derroten.

Si no tenéis Mapas a los que ir, habéis fracasado en vuestra investigación, al llegar a un camino sin salida.

Aplicad las reglas de Investigador Derrotado, pero volved hasta cualquier Mapa que deseéis y que ya hayáis investigado, marcado con el símbolo de Salvaguarda.



Los jugadores descartarán todas sus cartas de Heridas y las barajarán en el Mazo de Heridas, pero conservarán todas las cartas de Objetos que tengan y los Mapas que hayan liberado.

19 REGLA DE ORO

¡No hagáis trampas con los dados! Respetad los resultados. Algunas Pruebas son difíciles a propósito para que no podáis superarlas y vuestra aventura evolucione por caminos distintos.

