

Nos encontramos en una pequeña ciudad en medio de la nada y cuyo nombre es completamente irrelevante hacia el resto del mundo. Esta era una ciudad tranquila, pero dudo que vuelva a serlo. Desde hace algún tiempo los asesinatos no han dejado de aumentar, el crimen organizado está ganando cada vez más y más fuerza. Oscuros rumores se extienden como el fuego entre la población, algunos dicen que han llegado los enviados de dios para proteger este mundo "otra vez", otros, amantes de cuentos y leyendas, no pueden evitar culpar de este caos a criaturas sobrenaturales.

La guerra secreta a salido de las sombras, ya no es una pugna por la supervivencia ahora buscan el poder. Pero los tiempos han cambiado se han sustituido los campos de batalla por las urnas y la espada por la pluma. Además nuevas fuerzas se unen a la lucha desde los abismos infernales mientras la ciudad, sin saberlo, está a punto de tomar parte de ello...¿quién ganara la carrera por la supremacía?

MATERIAL NECESARIO PARA LA PARTIDA

No tenéis que traer ropa especial ya que la partida está ambientada en nuestros días pero dado que la temática de la partida va sobre terror gótico podéis venir en plan siniestro pero que a nadie se le ocurra venir de vampiro porque todos empezáis como humanos. Traed vuestras armas ya que a partir de ahora todo el mundo podrá empezar armado aunque esta vez os pedimos que las armas sean objetos "cotidianos" convertidos en armas, es decir que no queremos 40 ciudadanos respetables con espadas a dos manos corriendo por la ciudad. En la edición anterior tenéis grandes ejemplos en el material quirúrgico, el bate de baseball o la llave inglesa que llevaron algunos jugadores. Si no tenéis tiempo, ganas o ideas para hacer armas venid con "cuchillos de cocina" o desarmados que al fin y al cabo esto no es un captura la bandera.

Esto tampoco significa que las espadas estén prohibidas ni mucho menos pero preferiríamos no tener un montón de trasfondos de coleccionistas de espadas así que dadle a la sesera. (más información en el apartado de trasfondos)

PEQUEÑOS COMENTARIOS

Puño levantado

Un jugador que mantenga sobre su cabeza un puño cerrado indica al resto de jugadores que está fuera de juego, ya sea porque ha muerto o esté incapacitado y se dirige al centro médico o porque se ha hecho daño y se está dirigiendo a un lugar seguro o por cualquier otra causa. Un jugador que mantenga el puño en alto no puede ser interceptado ni molestado de ninguna forma y en caso de tratarse de algo grave debe ayudársele de la mejor forma posible.

El dinero

Al principio del juego se le proporcionara a cada personaje una cierta cantidad de "dinero de juego". Se trata de una moneda exclusiva para el RnV y que se mantendrá en secreto

hasta momentos antes de la partida. Mientras dure el evento será la única moneda legal del juego.

NORMAS DE LAS ARMAS

Cada arma tiene varios apartados: sus medidas máximas, la explicación de cómo se utilizan, las manos necesarias para utilizarla y el daño que causan. Excepto en el caso de los cuchillos y las armas de fuego las normas de seguridad de las armas son las mismas que en el desafío del rey.

Al empezar la partida solamente podréis llevar cuchillos excepto si habéis elegido trasfondos que os permitan llevar otras armas. Esto no impide a ningún jugador utilizar las armas que obtenga a lo largo de la partida.

Cuchillo: 30 centímetros. Van desde cuchillos de cocina a navajas y se usan tanto en combate cuerpo a cuerpo (pinchan y cortan) como lanzándolos. Recomendamos que sean totalmente de gomaespuma pero si tienen alma y pasan el test de armas no hay problema. 1 mano. 1 punto de daño.

Armas de una mano: 100 centímetros, 25 de ancho. En ésta categoría se engloba cualquier cosa que pase el test de armas y esté dentro de las medidas estipuladas: hachas, martillos, bates, porras, tuberías y cualquier cosa que se os ocurra. Respecto a las medidas pueden ser problemáticas para algunos objetos menos ortodoxos así que consultadnos y quizás podamos hacer alguna excepción. **NO PUEDEN LANZARSE** 1 mano. 1 punto de daño.

Armas a dos manos: 125 centímetros, 105 de filo. Lo mismo que la categoría anterior pero con unas medidas mayores. Solamente se usan en cuerpo a cuerpo (cortan) 2 manos. 2 puntos de daño.

Armas de fuego: Bueno éstas son un caso totalmente a parte: serán entregadas por la organización a los jugadores que, por su trasfondo hayan elegido ser policía, pertenecer a la mafia o poseer un arma ilegal, además podréis comprarlas de forma ilegal a la mafia, o a la policía si obtenéis una licencia de armas. Consistirán en pistolas que lanzarán algún tipo de proyectil blando (probablemente las típicas ventosas de las pistolas de juguete) nos hemos visto a cambiar las pistolas de agua por éstas para que los poseedores de una no pareciera que se habían meado. Tener un arma de fuego en una mano impide llevar cualquier otra arma en la otra lo cual no quiere decir que tengáis que coger la pistola con las dos manos. La munición serán las propias ventosas que podréis recoger del suelo incluso durante el combate así que técnicamente tendréis munición infinita pero menor cadencia de disparo. Cuando usáis una pistola los impactos válidos son por todo el cuerpo de vuestro objetivo ya que la ventosa no duele si te da en la cabeza, además también se contabilizarán como válidos los impactos en las armas. El daño de estas armas es de 4 puntos.

Venenos: Para su uso se necesitará permiso de los másters consistente en un documento

que se os enseñará justo antes de empezar la partida. El permiso se obtiene gastando puntos de trasfondo, los venenos en sí se obtienen en el mercado negro o gastando puntos de trasfondo. El veneno consistirá en un sobre sellado y un gomet. El sobre deberá ser abierto solo en caso de que una persona "trague" el veneno y será abierto en su presencia. El funcionamiento es el siguiente el gomet se pega a un recipiente que contenga comida o bebida (puede estar todo lo oculto que queráis y la comida y bebida la podéis obtener del bar del rol o de un bar del pueblo como keráis aunque el nuestro funcionará con dinero del juego) cuando la primera persona beba o coma de ese recipiente se lo comunicaréis y abriréis el sobre para comprobar los efectos del veneno (suero de la verdad, debilidad, control mental, muerte, etc). La persona que vigile si alguien come o bebe del recipiente en cuestión deberá mostrar también la autorización en uso de venenos o deberá ser un master lo que significa que podéis dejar como guardián de vuestro veneno a un máster. El recipiente envenenado solo puede afectar a una persona porque el sobre abierto hace que el veneno deje de tener efecto. Por último solo decir que si alguien os vende un veneno que resulta no tener el efecto que esperabais ... paciencia y VENDETTA. Notaréis que no hay lanzas, bastones, arcos ni escudos; esto se debe a que son armas muy difíciles de esconder y como ya he dicho antes llevar armas es delito (más adelante se os explicará profundamente).

VIDA Y MUERTE.

Cada jugador tiene de base 4 puntos de vida representados por tiras colgadas de la muñeca. Hay diversas formas de aumentar este total de vida como pueden ser el trasfondo de duro de pelar. vuestra vida total estará apuntada en vuestra ficha de jugador y cuando terminéis un combate vuestra vida subirá al máximo. La cuenta durante el combate deberá llevarse en voz alta para que vuestro contrincante sepa cuanta vida os queda. Éste cambio radical tiene dos explicaciones posibles:

Explicación rolera: la vida es un dato abstracto que no tiene porqué representar la cantidad de sangre que habéis derramado si no que puede ser el cansancio a lo largo de un combate o las veces que la suerte ha hecho que os golpeen en un punto no vital. Así tras un combate descansáis y para el siguiente estáis en plena forma.

Explicación no rolera: así es más fácil.

Si vuestro total de vida llega a 0 no podréis luchar y tendréis que entregar vuestro dinero y vuestro voto (ya se os explicará) si vuestro oponente os lo pide. En éste momento vuestro oponente podrá remataros (con lo que os quitará vuestra ficha de identificación) o dejaros marchar en caso de que no os quite la ficha de identificación se dará por supuesto que os ha dejado marchar y volveréis a tener toda la vida. Pase lo que pase tendréis que pedirle el nombre a vuestro agresor (es obligatorio darlo) y dirigiros a la comisaría donde os darán instrucciones. Si un jugador muere deberá tomar el control de uno de los muchos personajes que tendremos preparados, aunque hay formas de "resucitar" aunque la única que os puedo avanzar es el desfibrilador.

Si un personaje mata a otro la policía realizará una investigación por lo que en un principio no es recomendable matar a alguien aunque si le matáis podréis robarle las

armas de fuego y munición que no podéis robarle en caso de dejarlo marchar. Éste es un buen momento para aclarar que NO hay zona neutral aunque si zonas con la comisaría mas cerca o más lejos (risa maléfica).

POLICÍA Y DELINCUENCIA

Las funciones de la policía son las siguientes: confiscar las armas que un jugador lleve a la vista, buscar y detener a criminales en busca y captura, disolver cualquier grupo de personas que supere los 4 jugadores (rollo los tiempos del franquismo). A parte, todos los agentes de policía pueden hacer desaparecer antecedentes de otros jugadores a cambio de una cierta cantidad de dinero a convenir con el policía (he de decir que aceptar un soborno y luego no cumplir con el trato se considerará una conducta censurable para el jugador y aunque no será motivo de expulsión si que se tomaran medidas). Ahora pasamos a explicar los delitos que existen en la partida. Los delitos no son prohibiciones a efectos de normas sino que son conductas que la policía perseguirá.

Robo: ya sea robo al descuido o a mano armada. Cabe aclarar que solamente se puede robar dinero, armas de fuego y munición.

Sobornar a un policía: aseguráros de darle el sobre del dinero al policía adecuado.

Tenencia de armas blancas: llevar armas por la calle no es una conducta muy cívica así que si un policía os ve exhibiendo armas os las confiscará y tendréis que ir a comisaría a recuperarlas con una buena historia. Lo mismo se aplica a las armas de fuego que no tengan licencia aunque estas no podrán ser recuperadas.

Agresión: cualquier acción que conlleve la pérdida de puntos de vida por parte de un jugador se considerará agresión.

Asesinato: matar a algún jugador. Cuando cometáis un asesinato se llevará a cabo una investigación que podréis evitar sobornando a un policía, hablando con la mafia que podrá hacer desaparecer los cadáveres o, simplemente podéis tener la esperanza de que la investigación no prospere.

Las penas aplicables van desde la "cárcel" a la muerte (casos extremos de psicópatas enfermos mentales). Las conductas antideportivas por parte de los jugadores también deberéis denunciarlas a la policía que tomará las medidas oportunas aunque esperamos no tener que expulsar a nadie.

TRASFONDOS

Cada jugador tendrá 5 puntos de trasfondo que podrá invertir en "comprar" diferentes ventajas. Del mismo modo hay una serie de desventajas que a cambio de una penalización te dan más puntos de trasfondo (hasta un máximo de 3). Todas las ventajas y desventajas que escojáis deben estar explicadas en el trasfondo de vuestro personaje, además si la historia está

excepcionalmente trabajada o es muy original, aunque no esté directamente relacionada con vuestras ventajas o desventajas, se os concederán mayores ventajas algún punto extra de trasfondo o cualquier cosa que se nos ocurra a los organizadores así que a currarse los trasfondos.

Por ejemplo: Con la ventaja de "adinerado" la cantidad adicional de dinero dependerá únicamente de la historia que justifique esa ventaja.

Para los jugadores que deseéis llevar el personaje que llevasteis en la anterior partida: si alguno de los trasfondos que cogisteis para la anterior partida ha desaparecido se os compensará con nuevos trasfondos o de alguna otra manera.

A continuación os ponemos la lista de ventajas y desventajas con su correspondiente explicación y su coste en puntos de trasfondo.

VENTAJAS

Adinerado: El personaje comienza la partida con más dinero. 1 PUNTO

Uso de venenos: El personaje sabe como usar diferentes tipos de venenos. 2 PUNTOS.

Posesión de venenos: El personaje empieza la partida con una serie de venenos en su poder. 3 PUNTOS.

Duro de pelar: El personaje tiene 1 punto más de vida máximo (acumulable). 3 PUNTOS

Fuerza bruta: El personaje inflige un punto de daño adicional en cuerpo a cuerpo. Se representará con una tira de color en el brazo (acumulable). Éste trasfondo se representará con una cinta de color. 3 PUNTO

Licencia de armas: El personaje tiene una licencia para armas de fuego (no el arma). 3 PUNTOS.

Mafioso: El personaje tiene contactos con la mafia o forma parte de la misma. 4 PUNTOS

Policía: El personaje es policía y tendrá pistola con licencia. Tened en cuenta que deberéis seguir las órdenes de vuestros superiores, de lo contrario podréis ser expulsados del cuerpo. 5 PUNTOS

Arma de fuego: El personaje tiene en posesión un arma de fuego ilegal. (suministrada por la organización). 5 PUNTOS

Saber: Tu personaje sabe algo que el resto no ... dinos tu qué es. 1 PUNTO.

Cazador: Con el paso del tiempo muchos ciudadanos se han dado cuenta de que hay fuerzas que escapan a su comprensión y muchos desean enrolarse en las filas de ésta organización para aniquilar al enemigo. Tu personaje empieza dentro del bando de los cazadores y tiene acceso a las tradicionales armas de estos héroes de la luz: espadas. 4 PUNTOS

DESVENTAJAS

Tullido: Tiene una tara que deberá especificar a la organización y que deberá representar durante la partida. 1 PUNTO MÁS

Arruinado: El personaje tiene menos dinero. 1 PUNTO MÁS

En busca y captura: Hay una recompensa por la cabeza de éste personaje. Obviamente no es compatible con ser policía. 1 PUNTO MÁS

Deuda con la mafia: o te la cobran en billetes o te la cobran en sangre (y la elección no es tuya). 2 PUNTOS MÁS

OBJETIVO DE LA PARTIDA

Lo cierto es que vuestro único objetivo es sobrevivir y pasarlo bien. Si de paso podéis entrar en alguna agrupación y promocionar en ella mejor que mejor.