

Resumen de reglas paso a paso

DRÁCULA vs Hitler

CATS (pág. 11)

- ♣ **Concepto.** De qué va esto.
- ♣ **Agenda.** ¿Qué podéis hacer?
- ♣ **Tono.** ¿Cómo lo vais a hacer?
- ♣ **Seguridad.** Que nada os fastidie la partida.

El Elenco (pág. 11)

Elegid PJ junto a sus Atributos, Folklore y Monstruosidad.

La Preproducción (pág. 11)

Contestad las 6 preguntas de Preproducción para dar contexto a la misión.

Escenas de juego (pág. 11)

Todas las escenas deben contemplar 3 elementos: dónde sucede, quién está presente y qué está ocurriendo.

- ♣ **Rodaje.** Sirven para obtener Ventaja en una escena de Realidad y para borrar casillas del reloj de Disfraz. Si nadie ha pedido una escena de Rodaje antes del Clímax, quien dirige nombrará un PJ para que protagonice una.
- ♣ **Realidad.** Las escenas donde los PJ intentan cazar nazis. Representan la misión «real» de los PJ. Una partida debe tener al menos 3 escenas: **Acecho, Caza y Clímax.**

Sistema de juego (pág. 11)

Todas las tiradas de dados para enfrentarse a los peligros de una escena se suelen hacer con 2d6 + Atributo (pág. 11).

- ♣ La tirada para conseguir éxitos y/o avanzar un reloj se llama Superar una prueba y puede acarrear Consecuencias (pág. 11).
 - **Resultado 0-6, Fallo:** no consigues tu objetivo y recibes una Consecuencia. Narra quien dirige.
 - **Resultado 7-9, Éxito parcial:** consigues tu objetivo, pero recibes una Consecuencia. Narra quien lleva al PJ.
 - **Resultado 10+, Éxito absoluto:** consigues tu objetivo sin Consecuencias. Narra quien lleva al PJ.

Las tiradas para Crear un apoyo no suman éxitos ni hacen avanzar el reloj de escena, pero tampoco acarrean Consecuencias.

→ **Resultado 0-6:** tu ayuda es 0

→ **Resultado 7-9:** tu ayuda es +1

→ **Resultado 10+:** tu ayuda es +2

Consecuencias (pág. 12)

Indican con una frase o palabra cómo un Fallo o un Éxito parcial en una tirada de **Superar una prueba** afecta a un PJ. La casilla que se debe escribir depende del resultado de la tirada (pág. 12).

Dados + Atributo + Consecuencia = 7+

Si tu resultado final es	Rellena la Consecuencia #
6	1
5	2
4	3
3	4
2	5
1	6

El Disfraz (pág. 12)

Mientras tu PJ mantenga el reloj que representa su Disfraz con casillas sin sombrear, no se identifica como criatura (y agente de la Helmet).

Al sombrear la tercera casilla del reloj, tendrás que tirar con Desventaja el resto de la misión. Desatar tu poder te ha mostrado como una amenaza, ya no pasas en secreto. A cambio, marca una nueva frase de Folklore para poder usarla desde ese momento.

Esto me recuerda a aquella escena de mi película...

(pág. 12)

Pronuncia esta frase en voz alta para activarla.

Cuéntanos la escena de una película protagonizada por tu PJ y que tenga semejanzas con la escena actual.

Tira los dados para conseguir Ventaja y, además, para recuperar al menos una casilla del reloj de tu Disfraz.

Algo de música



Medidas de seguridad

Algunas de las ayudas de seguridad mencionadas, así como más información sobre cómo usarlas.

