

AGRADECIMIENTOS

Siempre estaré agradecido a todas las personas que han apoyado el proyecto: a mi familia emprendedora: Bea, Rafael, Trinidad, Nacho, Trini y Concha; al equipo de diseño y creación de Secret Night: Lâle, Juanje, Peter y Lara, a Miguel Saldivia, por introducirme en la industria, a Morten por acompañarme en Essen '19, Betatesters, a Ramón González (eltroquel.es) por imprimir los prototipos y la primera edición. Al equipo de redacción: Rebecca y Linus y a mi colega italiano Roberto. A todos aquellos que con una compra, mensaje o una sonrisa apoyaron Secret Night.

Quienes compraron casi a ciegas un juego artesanal en su primera edición
(One Night) (alfabéticamente):

Los clientes espontáneos de Essen '19, Adam Palmqvist, Alba Lopez, Alejandro Valderrama, Alvaro Pérez Sánchez, Antonio Alonso, Begoña Reina Monsó, Blanca Ivañez Mari, Boris Vranjes, Carlos Escudero, Carlos Lamas, Carmen Alcaraz Sanz, Carmen del Águila Berruezo, Chantal Noordeloos, Christian Reipen, Christina Piek, Chrysoula Apota, Cortijo Carvajal SL, Daniel López Comitre, David Espinosa Macías, Dominic Sattler, Eduardo Heras Ibáñez, Emilio Pérez de la Blanca Castellano, Encarnación Vidal Martín-Toledano, Eric Cruz, Esperanza Morón, Eugenia Ballester Pardo, Eva Bonet, Fernando Hidalgo Becerra, Fernando Mira Moneris, Francisco José Diaz Cobos, Francisco Lorenzo Tapia, George Cortes Harlet, Glynn Ryland, Go Kamiyama, Guillermo Prini Báez, Gustavo Fernandez-Baca, Hilmar Hallbjornsson, Holger Schoel, Ian Mercer, Javier Golbano Rojas, Javier Mey Marroquin, Javier Soler Gordillo, Jess Boronico, Jonathan Haesevoets, Joris Reijnen, Jorrit Driessen, José Antonio Benítez Aguilar, José Antonio Sainz de la Maza Cabello, Jose González, Jose Jiménez Martínez, José Luis Vázquez Fernández-Baca, Jose Miguel Ortiz Castillo, Jozef Kolarovic, Julius Hartmann, Katharina Röckrath, Luis Alonso Ruiz, Luis Hernández Garrido, Luke Ho, M. Carmen López González, Manuel Ávila Rodríguez, Marcel Bohn, María José Alba Varo, Maria Lopez Vera, Markus Benz, Marti Garcia, Martin Rahbek Kornum, Megacorpin Games, Melanie Eckhoff, Michelo Toro, Miguel Ángel Cantalejo Martín, Miguel Angel Gorrochategui, Miguel Angel Perez Maldonado, Nicole Altenhoff, Nils Kröger, Pamela Lampe, Paula Gálvez Martinez, Peter Siegert, Phoebe Rosel, Pia Spielmans, Pilar Molina Navarro, Ramón González Paz, Raul Vizcaíno Fernández, Roberto Ching, Rocío Fernandez-Baca Casares, Roswitha Hegner, Salem Al Suweidi, Sara Bishop, Sara Nederpelt, Scott Chamberlain, Sebastian Montilla, Stephen Vogel, Sven Siemen, Travis McCown, Vera Meier, Viktoria Vero, William Allen, Yolanda Morales de Mesa, Yolanda Ruiz Casanova.



MR. ZACHARY DAVIS
JOYFULLY REQUESTS THE HONOR
OF YOUR PRESENCE AT THE

13th
**INFLUENTIAL
FIGURES**
AWARDS

ON SATURDAY
the 25 of June
NINETEEN TWENTY EIGHT
AT NINE O'CLOCK IN THE EVENING



Davis Manor

12 SAINT MARY RD
YORK, ENGLAND



DRESS FORMAL

INSTRUCTIONS INSIDE

INTRODUCTION

England, 1928. At the end of the First World War, Europe is experiencing a period of artistic and economic splendor.

[Tableware clatters loudly at Davis Mansion.]

Zachary: Eleanor! Is the glassware polished?

Eleanor: *[looks back with disdain]*

Zachary: *[whispering]* Do you have the final ingredient ready?

Eleanor: No, it's still where it was.

Zachary: I told you to place it in the library, behind the Bordeaux book.

Eleanor: Stop giving me orders and take care of it yourself. I don't plan to participate in all this.

Zachary: Do not talk to me in that tone, and definitely not in front of the servants, Eleanor.

Eleanor: *[turns and walks away irritated]*

Servants bustle at the Davis Mansion as the rich young heir, Zachary, prepares to welcome his guests to a gala dinner. His esteemed friends are influential figures on the international scene, from the businessman who controls traffic through the Suez Canal, to the most sensual dancer in Asia, to the Governor of Virginia.

However, Mr. Davis has received word that one of his guests is, in fact, a master thief! The police are prepared to arrest the thief in an undercover operation. Using a stash of money, they plan to lure and trap the villain.

But this thief never acts alone, always working with one or more unknown accomplices. The Chief Inspector has sent his best undercover agents to infiltrate the party and discover these hidden criminals.

They know the thieves have 3 escape options: a boat, docked near the bedroom window in which only one thief could escape; a motorcycle, parked next to the pantry door, on which 2 thieves could escape; and finally, the car, which can carry up to 4 thieves, parked in the garage.

Of course, the police are closely observing the actions of the guests. They've placed a patrol car on the back porch to keep the area under control, and hidden the keys of both the motorcycle and the car in the mansion as bait.

For the police, this dinner is the ideal chance to catch a criminal mastermind. For the thieves, it's an opportunity to escape with a big score. Each side will have to use all their ingenuity to defeat their opponents and achieve their goals.

Everyone has a mission on this Secret Night.



1. OBJECTIVES

Complete your mission and score points for your team (detectives or thieves) to win the game before dawn (9 turns).

The thieves must steal the money and escape in one of the 3 vehicles.

The detectives must get the handcuffs and arrest the thieves.



THE CLOCK STARTS AT 9 P.M.



AT 6 A.M. THE GAME ENDS AND THE POINTS ARE COUNTED

2. SETUP

Unfold the Main Board and place the vehicle tokens (Car, Motorcycle, and Boat) in their corresponding zones. Place a black disk on the Steal icon of the Action Square, and another on the Clock at 9:00 p.m.

2.1. DISTRIBUTION OF ROLES

Choose the proper “confidential” Role Cards for the number of players (see below), then shuffle and deal one card face down to each player.

4 PLAYERS	1 Chief Inspector / 1 Detective / 1 Thief / 1 Master Thief
5 PLAYERS	1 Chief Inspector / 1 Detective / 1 Deceiver / 1 Thief / 1 Master Thief
6 PLAYERS	1 Chief Inspector / 2 Detectives / 2 Thieves / 1 Master Thief
7 PLAYERS	1 Chief Inspector / 2 Detectives / 1 Deceiver / 2 Thieves / 1 Master Thief
8 PLAYERS	1 Chief Inspector / 3 Detectives / 3 Thieves / 1 Master Thief

The Master Thief and the Chief Inspector reveal their roles and keep them face up on the table. The rest of the players will keep their roles hidden.

CHIEF INSPECTOR	DETECTIVE	DECEIVER	THIEF	MASTER THIEF
Shown	Secret	Secret	Secret	Shown
Mission: To get the handcuffs and arrest the thieves.		Mission: To end the game in a draw or +/-1	Mission: To steal the money and escape. The car and the motorcycle require keys, but not the boat.	
Special Skill: Dog (see below)				Special Skill: Can spin the Roulette Wheel twice to remove the Handcuffs



DOG

The Chief Inspector controls a police dog (dog-shaped pawn) on his turn, as well as his own movements and actions. The dog starts from the brown police hexagon. The Chief Inspector can move him up to 3 hexagons per turn. The dog can only be removed from play using the Beef card when it attacks, or when placed next to the dog. The Chief Inspector can give the order to attack (even from a distance) once per turn, dealing 1 damage. Death by dog bite is considered death by the Chief Inspector. The dog can attack beginning at 12:00 p.m. and can be pushed.

2.2.

SCORING

On the side of the board we see the score “thermometer” where Detectives and Thieves track their progress. A black disk is placed on the center point as a marker.

2 = A Thief dies	A Detective dies = 2
4 = The Master Thief is arrested	A Thief escapes with Money by boat = 4
3 = A Thief is arrested	A Thief escapes with Money by car/motorbike = 5
+3 = Money is confiscated after arresting a Thief	Extra Thief in an escape = +2
-2 = Detective or Deceiver arrested by mistake	Extra Money in an escape = +5

For example: A Thief dies, so the token moves 2 points in favor of the police. Then a Thief gets away on the motorcycle with the money, so that’s 5 points for the thieves. After these two events, the score is 3 points for the thieves.

2.3.

THE MAIN BOARD

There are 16 rooms in the mansion, and each is numbered around the perimeter of the board. At the beginning of the game, the Object Cards (with a green circle on the back) are shuffled, and one card is dealt, face up, to each room number around the Main Board. The rest of the Object Cards are placed face down as a draw deck. When an Object Card is discarded, place it face up in the discard pile by the draw deck. When the draw deck is empty, shuffle the discard pile to renew it.



2.4.

PLAYER BOARD

Each player chooses a color and receives:

PLAYER SEAT
AND PAWN

RANDOM
ROLE CARD

RANDOM
CHARACTER CARD

STEP SAVER
CARD AND MARKER

HEALTH MARKER
RED PIN

CHARACTER AND ROLE CARDS

Each character has a special skill; read your skill aloud to the other players and place the Character Card upright in your Player Board as shown. If you have a secret role, hide your Role Card under your player board. Once your role has been discovered, place it face up. If your role is not secret (Chief Inspector or Master Thief), reveal it from the beginning.

HEALTH

All players start with three Health points. If a player loses all 3, he dies, losing his cards and saved steps, and revealing his role (if secret). On his next turn he will respawn from his corresponding hexagon with a new, randomly drawn character.

STEP SAVER

Place the step marker on zero steps.
Use the marker to save steps for future use.

For example: If you get an 8 but only use 5 steps, you can save up to 3 steps in the saver for another turn.



Fig 1: Shown role (Master thief), 0 steps saved, 3 lives.



Fig 2: Secret role (face down), 3 steps saved, 1 life left.

3.

GAMEPLAY

The first to enter the mansion is the Master Thief. He begins on the main red hexagon of the thieves.

The player to the Master Thief's left enters next, and play continues clockwise. If a player has a hidden role (Detective, Thief, or Deceiver), she can begin on either the red Thief hexagon or the blue Police hexagon. If either of the main start hexagons are occupied by another player, she begins from an adjacent hexagon.

The Chief Inspector starts from the blue Detective hexagon. When all the players have finished their turn, the Master Thief advances the clock from 9 pm to 10 pm.

Note: Once the hidden role of a player is revealed, she will re-spawn from her corresponding position. If she is the Deceiver, she can choose again.

3.1.

MOVEMENT

The basic turn consists of spinning the Roulette Wheel, drawing an Object Card, moving your pawn around the Main Board, and performing actions with object cards and/or the Action Square.

Note that on a result of 4 or 5 steps the player draws an extra Object Card. During her turn, a player can perform many actions.

For example: A player spins a 10. She advances 2 steps, performs a search, then advances 5 steps, uses a weapon, advances 2 steps, pushes an opponent, and finally saves 1 step for another turn.

You cannot jump over another player's pawn.

DOORS

Doors with the lock icon can be locked using a Door Key (see cards).

A Locked Token is placed over them for one turn.

WINDOWS

Windows hexagons block players unless they use a Window Breaker Hammer (see cards). A Broken Window Token is then placed over the hex, and it may be crossed by any player for the remainder of the game. Windows can be broken from either side.

WATER

When entering a water hex, the player's movement stops. On her next turn, her movement is determined by the the water results in the center of the Roulette Wheel. When exiting water the player's movement stops, and on her next turn her movement is determined normally.

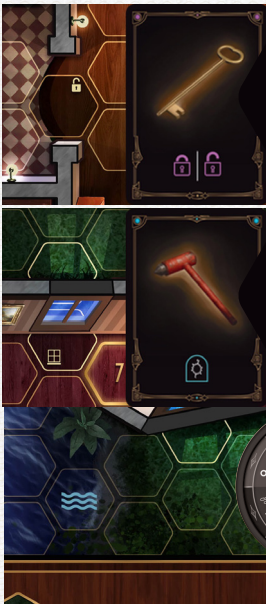
BREAK-FREE ROULETTE

There are 2 times when a player can use the Break-free result on the Roulette Wheel:

- Arrest attempt (Handcuffs)
- Kidnapping attempt (Rope)

In either of these cases, the player may spin the Roulette Wheel immediately. If the result is green he is freed, if not, he is arrested / kidnapped.

Note: When someone breaks free, the Handcuffs or Rope card is returned to its owner, and she cannot use it again on the escaped player for 1 turn.



3.2. TO SEARCH



The most common action is to perform a search of the numbered hexagons.

Being on a numbered hex allows a player to take the card stored in the associated room slot on the edge of the Main Board (fig1).

After consulting the card, the searching player chooses (fig.2) and places one card of her inventory facedown in the empty slot for the room (fig.3).



There can only be one card stored per room. Performing two consecutive searches in the same room is not permitted.

INVENTORY

At the end of a turn, a player may possess no more than 3 Object Cards. Players may keep up to two cards face down, but 1 card must be placed face up next to their Player Board (even if you only have 1 card). If you have more than 3 cards at the end of your turn, place excess cards in the discard pile.

Tip: Go to the furthest rooms to hide the cards that are attractive to the rival team.



Important Note: The Money, Handcuffs, Vehicle Keys, Beef neither Smoke bomb can't be discarded until used because they are essential but you can hide them in your hand or save them in a room slot for later.

3.3. PERFORM AN ACTION

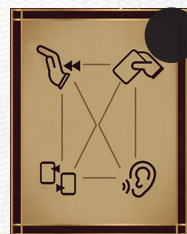
3.3.1 ACTION SQUARE

Once per turn, when you are next to another player's token, you may use the Action Square to perform an action.

The black disc starts on the Steal icon, so the first player to use the Action Square has 3 actions to choose from (Push, Trade or Whisper a Secret).

Move the token to the chosen icon and perform the action.

The next time a player performs an action, his choice will start from the icon of the last action performed.



ACTION SQUARE

3.3.

PERFORM AN ACTION

Trade cards with another player: 1 for 1, 2 for 2, or 3 for 3. If the target player refuses the offer, you cannot perform another action instead.

Steal a card. The victim shuffles all her cards (shown and hidden). The Stealing player then chooses 1 card randomly.

Push. Move a player's token up to 2 squares. If he encounters an obstacle (a wall, another player's token, etc.) he stops. Pulling is not allowed.

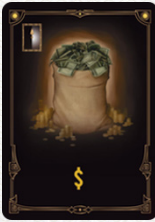
Whisper a secret. Use it to have a private conversation with another player. *Tip: This can be useful for plotting strategies or bluffing.*

3.3.2 CARDS

In addition to taking actions, players may also use Object Cards. All of them should be discarded after use (except the bulletproof vest). Cards that are useless (already escaped vehicle keys and / or used Beef) can be removed from the game during the turn of the player who owns it and may draw a new card from the deck pile.

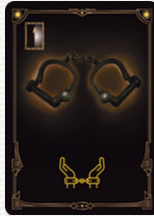
more valuable

USE BEGINNING AT 00:00 / CANNOT BE DISCARDED UNTIL USED



Money

Thieves attempt to escape with this card. Detectives/Deceiver can't escape with it, but they can hide it. (See *Escape*).



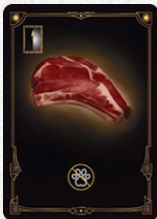
Handcuffs

Detectives use these to make an arrest. The arrested player can try to free himself by spinning the Roulette Wheel. Thieves and Deceivers can't use the Handcuffs, but they can hide them. (See *Arrest*).



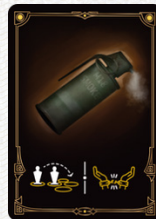
Car and Motorcycle Keys

Use these to start the respective vehicles to escape.*The Boat doesn't need a key to start. Neither the Detectives nor the Deceiver can use the escape vehicles, but they can hide the Keys.



Beef

Use when your pawn is next to the Dog during your turn, or in response to his attack at any time. This removes the Dog from play. Once used, the Beef is discarded for the remainder of the game. (See *Dog*).

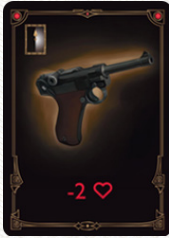


Smoke Bomb

Use this to avoid arrest, or to dodge (jump over) another player's token that blocks your path. Count the space the jumped pawn is in as one step.

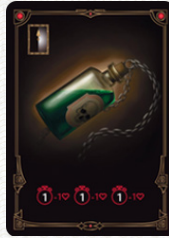
attack

USABLES DESDE LAS 00:00



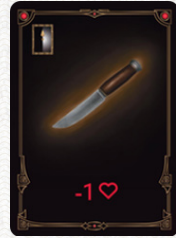
Gun

Use this to attack another player when your pawn is next to his. The Gun does 2 damage to the victim.
(See Death)



Poison

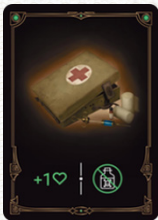
Use this to poison another player when your pawn is next to hers. Place the card face up in front of the victim's Player Seat. At the end of the victim's turn she takes 1 damage. This continues until she is Healed or Dies. (See First Aid Kit and Death)



Knife

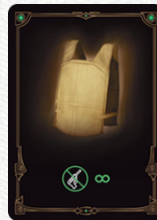
Use this to attack another player when your pawn is next to his. The Knife does 1 damage to the victim.
(See Death)

defense



First Aid Kit

Use this to heal 1 damage during your turn, or in response to an attack. If the healed player is poisoned, this ends the Poison effect. Can be used on yourself or another player.



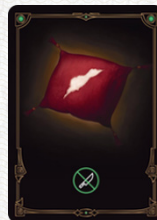
Bulletproof Vest

Use this to block a Gun attack. After use, the owner keeps this card.



Bible

Use this to block a Gun attack. Discard after use.



Avoid Knife

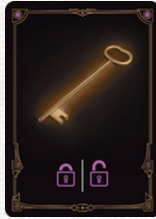
Use this to block a Knife attack. Discard after use.

movement



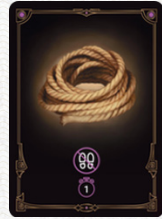
Coffee

Use this to advance as many extra steps as the card indicates. This effect is cumulative with the Step Saver.



Door Key

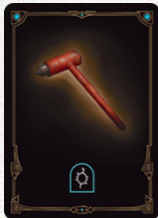
Use this to lock a door for 1 turn when next to it. Also used to unlock doors.



Rope

Use this to tie up a player. The victim is stationary for an entire turn, or until another player (whose pawn is next to the victim's) releases him. The player may also break free with the Roulette Wheel immediately.

others



Window Breaker Hammer

Use this to break windows. Once broken, a window can be crossed in both directions like an open door. A Broken Window Token is placed to symbolize the broken window.



Dynamite

If hidden in one of the search points around the house (placed face down in a numbered room slot), Dynamite deals 2 damage to the player who discovers it. It also deals 1 damage to every other player in a hexagon adjacent to the victim and not blocked by a wall. If a player damaged in this way dies, her cards are discarded.

3.4.

IMPORTANT MOMENTS

DEATH

If a character loses all three Health points, he dies. Reveal his role (if hidden) and add points to the opponents' score. (Note: The death of the Deceiver does not benefit either side, and results in no points.) The killer can check the victim's inventory of cards and keep whatever suits her; the rest go to the discard pile (see *Note below*). In the next turn, the victim will re-spawn with the same role, and a randomly drawn character card.

ESCAPE

Once a Thief escapes, she reveals her role. The Boat can carry 1 player, the Motorcycle carries up to 2, and the Car carries up to 4. Landing on any of the hexagons of the vehicle tokens counts as being "in" that vehicle. Once a player is in a vehicle with the correct vehicle keys, she is able to escape, but she can sacrifice her movement to wait in place for accomplices to join her. Only the player with the vehicle keys can initiate the escape, taking all the other players on the token with her. Each vehicle has a single use. Once used, the token of the vehicle is discarded for the remainder of the game.

Tip: After escaping, a Thief's inventory is discarded (including Money), so it is a good idea to save important objects in room slots before making an escape.

ARREST

A Detective or the Chief Inspector places the Handcuffs card in front of the player she wants to arrest. The victim can avoid the handcuffs by spinning the "Break-free" Roulette Wheel immediately, or by using the Smoke Bomb Card.

If the victim is a Thief, the police add to their score, and the captor receives the arrested's inventory. She then decides which cards to keep and which to discard.

If the police accidentally arrest a Detective or the Deceiver the police lose 2 points and both the arresting player and the target must respawn on their next turn.

Note: Remember that the Money, Keys, Handcuffs, Beef and Smoke Bomb are nondisposable objects. If the victim/thief carried any of these cards, the assassin/captor must keep them in his inventory.

Note: In the unlikely event that the assassin/captor already has a full inventory of nondisposable cards, she decides who to give the remaining cards to.

4.

END OF GAME

The game ends at dawn (9 turns – 6:00 am) or when a team's score counter reaches 10 points. If the clock reaches 6:00 am and the score is tied and the Deceiver is not in play, the game continues. The first team to score wins.

CHARACTERS



Zachary Davis

Occupation
Journalist

Nationality
English

Age
33

Zachary is the owner of Davis Manor. A master of gossip, Davis has a knack for uncovering dirty secrets. As a well known international journalist, he often gets exclusive information before anyone else. Sometimes his social manipulations push the bounds of what can be deemed moral; he is not above entrapping and bribing his way to the truth. His wealthy, aristocratic family disapproves of his methods, but there is little they can do, lest he turn his talent for digging up dirt upon them.

Skill: Once per game he can check to see the secret role of one player.



Otto Oppenheim

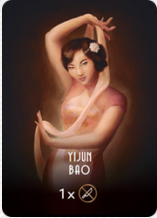
Occupation
Doctor

Nationality
German

Age
63

Otto Oppenheim was once a renowned doctor in Germany. Exiled from his home country due to accusations of espionage, he still maintains his innocence. Some suspect that the well-connected doctor's exile is itself a ruse and he is, in fact, a double agent for the old central powers. His kind smile hides dark secrets.

Skill: Can heal once without a First Aid Card.



Yijun Ding

Occupation
Professional dancer

Nationality
China

Age
Unknown

While walking in the countryside, Yijun witnessed the death of her father at the hands of two escaped convicts. The young girl vowed to learn the techniques of an ancient, snake-based martial art to seek revenge for her father. This training granted her full control over her body, a skill she has used to great success in her dancing career, as well as in more shadowy operations. She can move and flow like a cobra, impossible to hit and always ready to strike a deadly blow.

Skill: Avoids the first Knife attack (once per game).



Salvatore Fontana

Occupation
Priest (not confirmed)

Nationality
Italian

Age
35

Salvatore Fontana claims he was born in Pavia, Italy; however, nobody has found his birth certificate after the great fire of Lombardy. Father Salvatore, as he demands to be called, always achieves his goals...largely due to his ferocious temper. Everyone asks: is he really a priest? He has been under suspicion for years, but Rome's investigation has been hampered by the number of followers who adore him for his supposed miracles. Is he an angel or demon?

Skill: Avoids the first Gun shot (once per game).



Wilma Sanders

Occupation
Governor

Nationality
American

Age
58

Wilma Sanders is a world renowned debater; she is said to have never lost an argument. She will move heaven and earth to get what she is after, no matter who or what stands in her way. Nowadays, Wilma is one of the most influential women in the US. What is her motivation? Power.

Skill: Once per game, during her turn, she can move the clock 1 hour forward or backwards.



Kontar Saleh

Occupation
Entrepreneur

Nationality
Egyptian

Age
44

As a trusted envoy for the British crown, Kontar oversees business transactions at the Suez Canal. Born in Alexandria, he has always had a keen eye for business opportunities. A major player in international trade, Mr. Saleh always gets the most out of a transaction. If something does not suit him, he and his associates can be very...persuasive.

Skill: Can re-spin the Roulette Wheel once per turn to try to improve his movement score (he must use the second spin).



Chitra Daswani

Occupation
Witch

Nationality
India

Age
50

As a young girl walking through Delhi's twisting alleys, Chitra was surprised to encounter a rare white elephant. When she stared into its dark eyes, time stood still, and she saw herself from the beast's own viewpoint—a tiny girl trembling in awe before the raw mystery of nature. When she came out of this trance, the elephant was nowhere to be seen. Ever since that mysterious encounter, she has developed and perfected a form of mental projection: she can cast herself into the mind of another, gaining control of their every action.

Skill: Once per game she can move any other player up to 5 squares, regardless of her distance from the victim.



Catalina Fernández

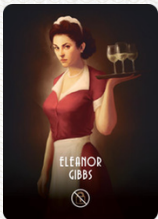
Occupation
Professor

Nationality
Spanish

Age
39

Butter wouldn't melt in Catalina's mouth. Born into the wealthy Duquesa de Riotinto family near Escorial, Madrid, she teaches Castilian languages at Complutense University. She is rumored to be having an affair with the Spanish monarch. A quick learner and not easily fooled, her intelligence has helped her reach the highest echelons of society.

Skill: Draws an extra card in her 2 first turns.



Eleanor Gibbs

Occupation
Housekeeper

Nationality
Canadian

Age
32

Eleanor, the youngest of 5 sisters, comes from a once powerful and wealthy family. She was raised in luxury and high society, but her family was unable to manage their investments and went bankrupt. Determined to revive her family's legacy, she will stop at nothing to reach the top from the very bottom. It is rumored that she is in a relationship with Zachary, the owner of Davis Manor.

Skill: Can pass through closed doors and cannot be tied.



Trevor Williams

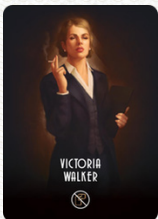
Occupation
Engineer

Nationality
South African

Age
59

Lieutenant Trevor Williams was one of the key players in the Boer revolts at the beginning of the First World War, successfully navigating the conflict with clever diplomacy and swift military action. Very skilled at creating explosives, he is more proud of his expertise in deactivating them. He is a man of peace, and a patriot. A national symbol for freedom in his country, people flock to hear him speak.

Skill: Can disarm the Dynamite and keep it.



Victoria Walker

Occupation
Lawyer

Nationality
Australian

Age
41

Victoria was born into a wealthy family in southeastern Australia. Scion of a family of lawyers, she runs the most important legal firm in her country. A cunning businesswoman, she has a flair for picking the right clients, and a reputation for victory. As for her personal life it's impossible to say; Victoria always plays her cards close to the chest.

Skill: You can't steal cards from her.



Panchito Falcón

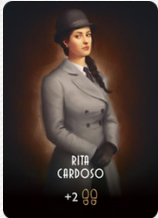
Occupation
Actor

Nationality
Cuban
(not confirmed)

Age
Unknown

Panchito is the top Latin actor of the day. After bursting onto the international scene 2 years ago, he is now a household name. He has a natural ability for seduction, and gets close to whomever he chooses. Panchito speaks only of the future, never his past. Some claim that he is Cuban and linked to powerful drug cartels. The only thing that's certain, though, is that Panchito has reached the top through his gift of gab.

Skill: Does not have to keep a card shown.



Rita Cardoso

Occupation
Equestrian

Nationality
Brazilian

Age
28

The Cardoso family is one of the most influential in the international coffee trade. Little Rita is a sought-after bachelorette in America, not only because of her family's fortune, but also for her prestige as a champion equestrian. Gifted her first horse at age 4, she has ridden her entire life, and has won 5 consecutive equestrian titles on 3 different horses. Being the center of attention does not weigh her down. She moves as quickly as her mounts.

Skill: Always adds +2 to her movement score.



Niall O'Sullivan

Occupation
Boxer

Nationality
Irish

Age
51

Since before he can remember, Niall has worked on a fishing boat. The harsh environment forged him into a strong man, accustomed to dealing with storms of all sorts. Faced with political instability in his homeland, Niall has further strengthened his economic independence. With threats and prizefights, he has achieved the freedom he always desired, by owning and operating his very own fleet of boats. His home is the sea.

Skill: Once per turn he can push a player up to 6 squares in a straight line free of obstacles.



Margot Boucher

Occupation
Chef

Nationality
French

Age
36

Margot is the public face of a family famed for its haute-cuisine restaurants. Owning farms in Normandy, vineyards in Burgundy, and the best restaurant locations in Paris, the Boucher clan is always on the hunt for culinary opportunities. It is rumored that Margot inherited this empire through unethical means.

Skill: Her Knife attack does 2 damage instead of 1.



Alexandr Korovin

Occupation
Trumpet player

Nationality
Russian

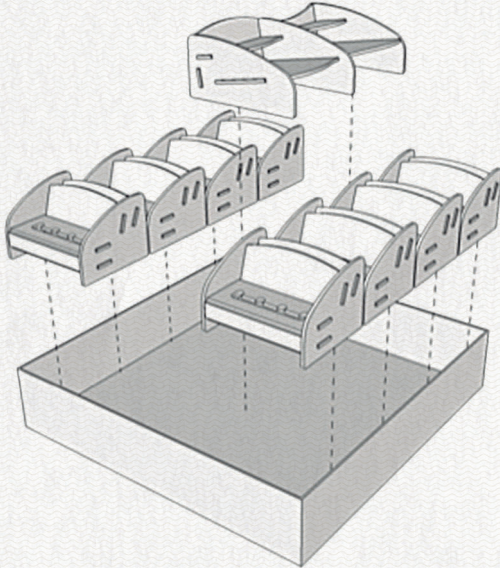
Age
48

Alexandr has escaped his tragedies and demons through musical prowess. His parents were quick to detect his ability when they gifted him with a toy piano as a child. However, all the piano student seats were taken when he entered the conservatory, so he opted to learn the trumpet. His career was slowed by the First World War, and then by the Russian Civil War. In the latter, he lost his left eye to shrapnel. Korovin channels these difficult experiences into his music. His trumpet solos are said to entrance audiences, making even the hardest men weep.

Skill: Once per game, he can take 2 turns back to back.



SAVE SCHEME





WILMA SANDERS
1971

CONFIDENTIAL

MARTIN PALCOM

CONFIDENTIAL

SECRET NIGHT

CONFIDENTIAL

SECRET NIGHT

CONFIDENTIAL



INTRODUCCIÓN

Año 1928, Inglaterra. Al final de una época de escasez después de la Primera Guerra Mundial, Europa está experimentando un período de esplendor artístico y económico.

[Ruido de los preparativos y vajilla en la mansión Davis]

Zachary: ¡Eleanor! ¿Está pulida la cristalería?

Eleanor: *[mira hacia atrás con desdén]*

Zachary: *[susurrando]* ¿Tienes el ingrediente final listo?

Eleanor: No, aún está donde lo dejaste.

Zachary: Te dije que lo colocarás en la biblioteca, detrás del libro burdeos.

Eleanor: Deja de darme órdenes y encárgate tú mismo, no pienso participar en todo esto.

Zachary: No me hables en ese tono y menos aún delante del servicio Eleanor.

Eleanor: *[se da la vuelta y se aleja irritada]*

Todo está listo en la mansión Davis, el joven heredero rico, Zachary, se prepara para dar la bienvenida a sus invitados en una cena de gala. Sus estimados amigos son personalidades muy influyentes del panorama internacional: desde el empresario que controla el tráfico a través del Canal de Suez, pasando por la bailarina más sensual de Asia hasta la Alcaldesa de Virginia.

Sin embargo, ha recibido la noticia de que uno de sus invitados es un ladrón profesional. La policía, informada, ha preparado la casa para arrestar a los ladrones en una operación encubierta. Planean atraer y atrapar a los ladrones usando un alijo de dinero como cebo.

Pero este ladrón nunca actúa solo, siempre va acompañado con uno o varios cómplices, pero nadie sabe quiénes son. Para contrarrestarlo, el Inspector Jefe ha enviado a sus mejores detectives encubiertos para infiltrarse en la fiesta e intentar descubrir y arrestar a estos criminales ocultos.

La policía sabe que los ladrones tienen 3 opciones de escape: un bote que está atracado cerca de la ventana del dormitorio en el cual sólo podría huir un ladrón. Una motocicleta, estacionada junto a la puerta de la despensa, en la que pueden huir 2 ladrones y, por último, el coche aparcado en el garaje donde pueden escapar hasta 4 ladrones. Por supuesto, la policía está observando de cerca las acciones de los invitados.

Han colocado el coche patrulla en el porche trasero para mantener el área bajo control. Además, también han escondido a modo de anzuelo las llaves tanto de la motocicleta como del coche en la mansión.

Para los invitados la cena será una oportunidad única. Para la Policía es la oportunidad idónea para atrapar a un ladrón profesional y para los Ladrones es la oportunidad única para escapar con un botín de valor incalculable. Pero tendrán que trabajar juntos y usar todo su ingenio si quieren alcanzar sus objetivos. Todo puede suceder en la **Noche Secreta**.



1. OBJETIVOS

Completa tu misión y añade puntos a tu equipo (policías o ladrones) para ganar el juego antes del amanecer (9 turnos).

Los ladrones deben coger el Dinero y escapar en uno de los 3 vehículos.

La policía debe conseguir las esposas y arrestar a los ladrones.



EL RELOJ COMENZARÁ A LAS 9 DE LA NOCHE



A LAS 6 DE LA MAÑANA EL JUEGO TERMINARÁ Y SE CUENTAN LOS PUNTOS

2. INICIO

Se despliega el tablero y se colocan los 3 tokens de vehículos (coche, moto y bote) en sus correspondientes zonas.

2.1. DISTRIBUCIÓN DE ROLES

Dependiendo del número de jugadores, las cartas de rol (sello "confidencial" en la parte posterior) se barajan y se reparten.

4 JUGADORES	1 Inspector Jefe / 1 Detective / 1 Ladrón / 1 Ladrón Profesional
5 JUGADORES	1 Inspector Jefe / 1 Detective / 1 Convenido / 1 Ladrón / 1 Ladrón Profesional
6 JUGADORES	1 Inspector Jefe / 2 Detectives / 2 Ladrones / 1 Ladrón Profesional
7 JUGADORES	1 Inspector Jefe / 2 Detectives / 1 Convenido / 2 Ladrones / 1 Ladrón Profesional
8 JUGADORES	1 Inspector Jefe / 3 Detectives / 3 Ladrones / 1 Ladrón Profesional

El Ladrón Profesional y el Inspector Jefe muestran sus roles y los mantienen a la vista. El resto de jugadores mantendrán sus roles ocultos.

INSPECTOR JEFE	DETECTIVE	CONVENIDO	LADRÓN	LADRÓN PROFESIONAL
A la vista	Secreto	Secreto	Secreto	A la vista
Misión: Conseguir las esposas y arrestar a los ladrones.		Misión: que la partida acabe en empate o +/-1	Misión: Conseguir el Dinero y escapar. El coche y la moto requieren llaves, el bote no.	
Habilidad especial: Perro (explicado a continuación)				Habilidad especial: puede lanzar la ruleta 2 veces para librarse de las esposas



PERRO

El Inspector Jefe controla a un perro policía a su vez (peón color madera), así como sus propios movimientos y acciones. El perro comienza desde el hexágono marrón de la policía. El Inspector Jefe puede moverlo hasta 3 hexágonos por turno. El perro sólo se puede eliminar del juego usando la carta de objeto Chuletón cuando ataca o cuando estás al lado del perro. El Inspector Jefe puede dar la orden de atacar (incluso desde la distancia) una vez por turno para infligir -1 vida a otro. Una muerte por mordedura de perro es considerada muerte por el Inspector Jefe. El perro puede atacar desde las 00:00 y puede ser empujado.

2.2.

PUNTUACIÓN

En el lado del tablero podemos ver el marcador “termómetro” donde la policía y los ladrones compiten por la victoria. Un disco negro se coloca en el punto central como marcador.

2 = Un ladrón muere	Un policía muere = 2
4 = Ladrón profesional arrestado	Ladrón con dinero huido en bote = 4
3 = Ladrón arrestado	Ladrón con dinero huido en coche/moto = 5
+3 = Dinero confiscado tras capturar a un ladrón	Ladrón extra en la huida = +2
-2 = Policía o convenido arrestado por error	Dinero extra en la huida = +5

Por ejemplo: Un ladrón muere: el disco se mueve +2 a favor de la policía. A continuación un ladrón se escapa en una motocicleta con el Dinero : +5 para los ladrones. Después de estos dos eventos, el juego es +3 para los ladrones.

2.3.

EL TABLERO

Hay 16 habitaciones en la mansión. Están representadas con sus nombres en el perímetro del tablero. Al comienzo del juego se barajan las cartas de objeto (círculo verde en la parte trasera) y 16 de ellas se colocan boca arriba aleatoriamente en cada habitación sujetas por el tablero. El resto de cartas de objeto se apilan boca abajo como mazo de robar. Los descartes irán boca arriba. Cuando se agoten, los descartes se barajan y se renueva el mazo de robar.



2.4.

ESCRITORIO DEL JUGADOR

Cada jugador escoge un color y recibe:

ASIENTO Y
PEÓN

CARTA DE ROL
ALEATORIA

CARTA DE PERSONAJE
ALEATORIA

CARTA DE PASOS
AHORRADOS

PIN ROJO VIDAS
RESTANTES

CARTA DE PERSONAJE Y CARTA DE ROL

Cada personaje tiene una habilidad especial; lea su habilidad en voz alta para el resto de jugadores y colóquelo de pie en la hendidura del escritorio como muestra la figura. Si le ha tocado un rol secreto, debe ocultarlo bajo el escritorio. Una vez que su rol ha sido descubierto debe revelarlo a todos los jugadores. Si su rol inicial no es secreto, muéstrelo desde el principio.

VIDA

Todos los jugadores comienzan con tres vidas. Si un jugador pierde las 3 vidas, fallece y revela su rol (si es secreto). En su siguiente turno reaparecerá desde la casilla de su equipo (rol) con un personaje nuevo. Sin embargo su equipo habrá perdido puntos y reaparecerá sin cartas ni pasos ahorrados).

AHORRADOR DE PASOS

Sitúe el marcador de pasos en 0. Con el marcador marrón puede ahorrar pasos.

Por ejemplo: Si obtiene un 8 pero sólo necesita 5 pasos, puede detenerse y guardar hasta un máximo de 3 pasos en el ahorrador para otro turno.



Ejemplo 1: Rol a la vista, 0 pasos ahorrados, 3 vidas.



Ejemplo 2: Rol oculto, 3 pasos ahorrados, 1 vida restante.

3.

COMIENZO DEL JUEGO

El primero en entrar en la mansión es el Ladrón Profesional. Lo hará desde el hexágono rojo de los ladrones situado en el porche delantero. El siguiente jugador que entre será el situado a su izquierda (en el sentido de las agujas del reloj). Si tiene un rol oculto (detective, ladrón o convenido) puede partir desde el hexágono rojo de los ladrones o desde el hexágono azul de la policía. En el caso especial de que cualquiera de los hexágonos de inicio principal esté ocupado por otro jugador, comenzarían desde un hexágono adyacente.

El Inspector Jefe parte del hexágono azul de la policía. Cuando todos los jugadores han terminado su turno, el Ladrón Profesional avanza el reloj de 9:00 pm a 10:00 pm.

Nota: una vez que el oculto rol de un jugador se revela, volverá a aparecer desde su posición correspondiente. Si es el Convenido, puede elegir su punto de partida de nuevo.

3.1.

MOVIMIENTO



La mecánica básica será lanzar la ruleta, robar una carta de objeto, con los pasos obtenidos mover el peón por el tablero y realizar acciones con las cartas objeto y/o el Cuadro de acción. Las casillas 4 y 5 pasos obtienen una carta objeto extra directa de mazo como recompensa por ser una puntuación baja. Durante su movimiento, el jugador puede hacer tantas acciones como quiera.

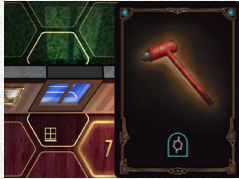
Por ejemplo: Un jugador lanza la ruleta y obtiene un 10, avanza 2, realiza una búsqueda, luego avanza 5, usa un arma, avanza 2, empuja a un oponente y finalmente guarda 1 paso para otro turno.

No puedes saltar sobre el peón de otro jugador.



PUERTAS

Los hexágonos de puerta con icono candado se pueden bloquear con la carta Llave Puerta (ver objetos) después de lo cual se coloca un token bloqueado sobre ellos durante un turno.



VENTANAS

Los hexágonos azules bloquean a los jugadores hasta que se rompen con la carta Martillo Rompe Ventanas. A continuación, se coloca una "Ficha Ventana Rota" sobre el hexágono y cualquier jugador puede atravesarla durante el resto de la partida. Las ventanas pueden ser rotas desde ambos lados.



AGUA

Hay tres iconos de agua en el mapa delimitando el borde del lago junto a la Mansión. Al cruzar uno de estos hexágonos, el movimiento del jugador se detiene. En su siguiente turno lanzará la ruleta del agua. Viceversa para salir del agua.



RULETA EVASIÓN

Existen 2 casos en los que un jugador puede hacer uso de la ruleta evasión:

1. Ser esposado / 2. Ser atado con la cuerda (1 turno máximo)

En cualquiera de estos casos, la víctima tiene la oportunidad de lanzar la ruleta y si obtiene un verde, se libra de su amenaza y no puede ser víctima en ese turno.

Nota: si alguien se libera de las esposas o la cuerda; la carta que causaba la amenaza vuelve a su dueño y no podrá ser usada contra la misma víctima.

3.2.

BUSCANDO EN LA MANSIÓN



La acción más común es realizar una búsqueda en los hexágonos numerados. Estar sobre un hexágono de numerado le da la oportunidad de consultar la carta almacenada en la ranura de la habitación asociada en el borde del tablero (fig1).

Una vez consultada (fig 2) debe guardar alguna de sus cartas (o la misma) en la ranura de la habitación oculta boca abajo (fig.3).

Sólo puede haber una carta almacenada por ranura/habitación. No se pueden realizar dos búsquedas seguidas en la misma habitación, debe intercalarse otra habitación entre ambas búsquedas (incluso en turnos diferentes).

Inventario

La cantidad máxima de cartas al final de tu turno es 3, y I siempre debe mostrarse boca arriba junto al escritorio (incluso si sólo tienes 1 carta en total). Si al final de tu turno tienes más de 3 cartas, deseche en la pila de descartes las restantes hasta que sólo tenga 3 (2 en la mano y 1 a la vista).

Consejo: oculte en las habitaciones más lejanas las cartas que resulten atractivas al equipo rival.

Nota Importante: El Dinero, las esposas, las llaves de los vehículos de motor, la chuleta y la bomba no se pueden descartar hasta que sean usadas porque son esenciales. Se pueden ocultar en las manos o en las habitaciones, pero no se pueden descartar.



3.3.

REALIZAR UNA ACCIÓN

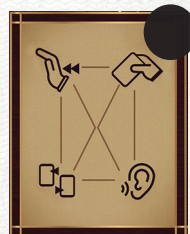
3.3.1 CUADRO DE ACCIÓN

Una vez por turno, cuando usted está al lado de otro peón, puede utilizar el Cuadro de acción. El disco negro comienza sobre el icono de robo.

Por lo tanto, el primer jugador en utilizar el Cuadro de Acción tiene 3 acciones para elegir (Empujar, Comerciar o Conversar en secreto).

A continuación, mueve el token a la esquina elegida y realiza la acción.

La próxima vez que un jugador realice una acción, el disco comenzará desde la esquina de la última acción realizada.



CUADRO DE ACCIÓN

REALIZAR UNA ACCIÓN

Comerciar

carta/s con otro jugador; ya sea en cambios 1:1 ,2:2 o 3:3. Si el jugador objetivo rechaza la oferta, no puede realizar otra acción en su lugar.

Robar una carta

La víctima objetivo baraja todas sus cartas (mostrada y oculta/s) antes de ser robada. El jugador que roba elige 1 carta a ciegas.

Empujar

Mueva un jugador hasta 2 casillas. Si se encuentra con un obstáculo se detiene. Tirar hacia atrás de otro jugador no está permitido.

Susurrar un secreto

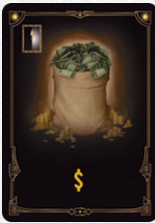
Utilízelo para tener una conversación privada con otro jugador. Esto puede ser útil para trazar estrategias o tirarse un farol.

3.3.2 ACCIÓN CON CARTAS

Además de estas acciones, los jugadores pueden utilizar cartas de objeto. A menos que tengan un uso infinito (chaleco antibalas), las cartas se descartan tras usarlas. Sólo serán eliminadas del juego las cartas que ya no tengan uso (llaves de vehículos ya escapados y/o chuletón de perro ya usado) durante el turno del jugador que la posea y podrá robar una nueva del mazo.

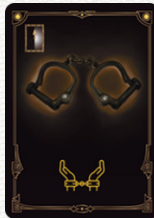
más valiosas

USABLES DESDE LAS 00:00 / NO DESCARTABLES HASTA QUE SEAN USADAS



Dinero

El objetivo principal de los ladrones. La Policía y el Convenido no pueden escapar con él, pero pueden ocultar esta carta en su mano o en la mansión. *Ver Huida.*



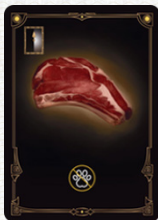
Esposas

Úselas para arrestar. El arrestado, puede intentar liberarse lanzando la ruleta. Los ladrones y el convenido no pueden usar las esposas, pero sí pueden ocultarlas. *Ver Arresto.*



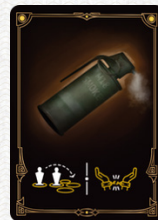
Llaves de coche y moto

Con estas cartas puede arrancar los vehículos respectivos para escapar. *El barco no necesita una carta para arrancar. Ni los Policías ni el Convenido pueden usar los vehículos de huida.



Chuletón

Utilízalo cuando estés junto al perro durante tu turno o en respuesta a su ataque en cualquier momento. Una vez usada, la carta y el perro quedan eliminados permanentemente. *Ver Perro.*

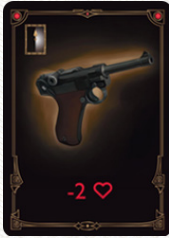


Bomba de humo

Puedes usarla en respuesta a un arresto con esposas para evitarlo o para sortear (saltar) un peón que bloquee su paso. El salto contabiliza como un paso.

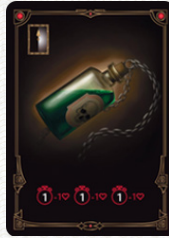
ataque

USABLES DESDE LAS 00:00



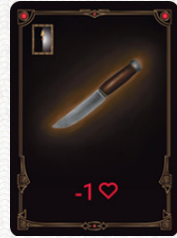
Pistola

Cuando su peón está al lado del peón de otro jugador, puede usarlo para infligir 2 puntos de daño a la víctima. Ver muerte.



Veneno

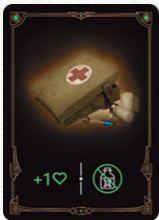
Cuando su peón está al lado del peón de otro jugador, puede usarlo para envenenar a la víctima. Debe poner la carta delante de su escritorio. Restará una vida al final de cada turno. Si él (u otro jugador) no consigue el botiquín para sanar, la víctima morirá. Ver muerte.



Cuchillo

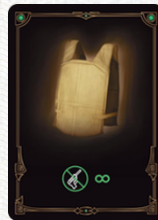
Cuando su peón está al lado del peón de otro jugador, puede usarlo para infligir 1 punto de daño a la víctima. Ver muerte.

defensa



Botiquín

Puede usarlo en su turno para recuperar una vida o en respuesta a un ataque. Usable con uno mismo o con otro jugador. También funciona como un antídoto y recupera las vidas perdidas por la carta veneno.



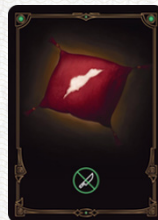
Chaleco antibalas

Evita el ataque de un disparo y mantiene la carta.



Biblia

Evita el ataque de un disparo y se descarta la carta.



Evitar el cuchillo

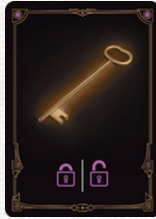
Evita el ataque de un cuchillo y se descarta la carta.

movimiento



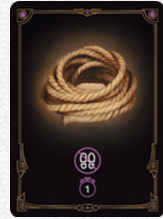
Café

Avance tantos pasos adicionales como la carta indica.
También es acumulativo con el ahorrador de pasos.



Llave de la puerta

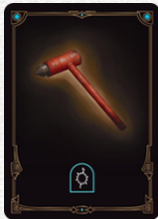
Cierre una puerta durante el turno cuando esté junto a ella. También abre puertas cerradas.



Cuerda

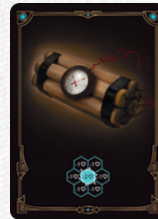
La víctima permanece inmóvil un turno completo o hasta que otro jugador decida liberarlo (debe estar al lado de la víctima).
El jugador puede intentar liberarse con una tirada de ruleta evasión instantánea.

otras



Martillo rompe ventanas

una vez rota, la ventana se puede cruzar en ambas direcciones como una puerta abierta. Se coloca un token ventana rota durante el resto del juego.



Dinamita

Para activarla, un jugador debe ocultarla en una de las 16 ranuras de habitación. Inflige 2 puntos de daño al siguiente jugador que lo descubre y hiere (-1) en los hexágonos adyacentes.
Si provoca una eliminación, sus cartas de descartan.

3.4.

MOMENTOS IMPORTANTES

MUERTE

Si usted pierde sus tres vidas, muere, muestra su rol y añade los puntos correspondientes al equipo contrario (excepto la muerte del Convenido que no beneficia a nadie y no otorga puntos). Su asesino puede quedarse con su inventario de cartas y quedarse con lo que le convenga. El resto irá al mazo de descartes. En el siguiente turno, usted volverá a aparecer con el mismo rol, un nuevo personaje, pero tendrá menos tiempo para alcanzar sus objetivos y los enemigos habrán tomado ventaja en su puntuación.

HUÍDA

Una vez que un ladrón escapa, revela su rol. El bote tiene espacio para que 1 ladrón escape, la motocicleta 2 y el coche 4. Cuantos más ladrones se escapen, más puntos obtendrán. Estar colocado dentro del token del vehículo (con las llaves correctas del vehículo) se considera huída. Además, pueden esperar sobre el vehículo y sacrificar su movimiento dando tiempo para que los cómplices se unan a ellos. Sólo el jugador con las llaves correctas del vehículo puede iniciar la fuga, llevándose a todos los demás jugadores en la ficha con ellos. Cada vehículo tiene un sólo uso, cuando se utiliza, el token del vehículo se descarta y ya no está disponible.

Consejo: Una vez escapado, el inventario del ladrón se descarta (incluyendo Dinero y las llaves del vehículo), por lo que es una buena idea guardar objetos importantes en las ranuras de las habitaciones antes de la fuga.

ARRESTO

Cuando un jugador es esposado, el policía coloca la carta de esposas delante de ese jugador. La víctima tiene la opción de liberarse de ellas con la Ruleta Evasión y/o la Bomba de humo. Si no logra evadirlas, el jugador esposado es considerado arrestado y revela su rol. Si es un ladrón, la policía añade puntuación, y recibe el inventario del arrestado y decide qué cartas mantener y cuáles descartar. Si han arrestado accidentalmente a un policía o al convenido, recibirán una penalización de -2 y habrán perdido sus esposas. Ambos implicados reiniciarán su juego con personajes nuevos, desde su/s casillas de salida, en sus turnos correspondientes.

Nota: recuerde que el Dinero, las Esposas, las Llaves de vehículos, el Chuletón y la Bomba no son objetos descartables. Si la víctima/ladrón llevaba alguna de estas cartas, el asesino/captor debe mantenerlos en su inventario.

Nota: En el caso remoto en el que el asesino / captor también tenga su inventario completo con cartas no descartables, éste decide a quién dar la/s cartas/s restantes.

4.

FIN DEL JUEGO

El juego termina al amanecer (9 turnos - 6:00 am) o cuando el contador de puntuación de un equipo alcanza los 10 puntos. Si la partida acaba en empate y el convenido no está en juego, gana el primer equipo en puntuar.

PERSONAJES



Zachary Davis

Ocupación
Periodista

Nacionalidad
Inglesa

Edad
33

Zachary es el dueño de Davis Manor, un maestro de los chismes con un don para descubrir trapos sucios. ¡Un conocido periodista internacional, obtiene exclusivas antes que nadie! Sin embargo a veces sus estrategias de manipulación social van más allá del límite de lo que se consideraría moral. Atrapa y soborna a quien sea necesario para conseguir la historia que busca. Su rica familia aristocrática desapueba sus métodos, pero temen que desarrolle su talento para desenterrar sus peores secretos.

Habilidad: Una vez por partida puede ver el rol secreto de otro jugador



Otto Oppenheim

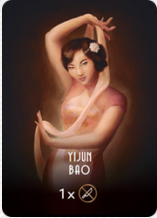
Ocupación
Doctor

Nacionalidad
Alemana

Edad
63

Otto Oppenheim es uno de los médicos más importantes de Alemania. Sin embargo ahora mismo no es bienvenido en su país. Durante la guerra fue capturado por la triple entente y lo forzaron a realizar tareas de espionaje. Aparentemente es una persona de fiar pero siempre queda el recelo de si está haciendo contraespionaje para las antiguas potencias centrales. Su sonrisa amable esconde a una persona totalmente interesada.

Habilidad: su primera cura con botiquín no necesita carta.



Yijun Ding

Ocupación
Bailarina Profesional

Nacionalidad
China

Edad
Desconocida

Mientras caminaba por el campo, Yijun presenció la muerte de su padre a manos de dos convictos fugados. Este trauma marcó a la joven de tal manera, que prometió aprender las técnicas de un antiguo arte marcial basado en serpientes para buscar venganza por su padre. Este entrenamiento le ha permitido adquirir plena conciencia y control sobre su cuerpo, una habilidad que ha utilizado para tener un gran éxito en su carrera como bailarina, así como en operaciones más oscuras. Puede moverse y fluir como una cobra, imposible de golpear, esperando un golpe mortal.

Habilidad: esquiva el primer ataque con cuchillo.



Salvatore Fontana

Ocupación
Cura (no confirmado)

Nacionalidad
Italiana

Edad
25

Salvatore Fontana nació en Pavia, Italia. Sin embargo, nadie ha encontrado su certificado de nacimiento tras el gran incendio de Lombardía. El Padre Salvatore, como exige ser llamado, siempre logra lo que se propone debido a su feroz temperamento. Sin embargo, todos se preguntan: ¿es realmente un sacerdote? Lleva años bajo sospecha, pero la investigación de la curia se ve obstaculizada por el número de seguidores que lo adoran por sus supuestos milagros. ¿Ángel o demonio?

Habilidad: esquiva el primer disparo con pistola.



Wilma Sanders

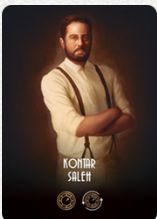
Ocupación
Alcaldesa

Nacionalidad
Estadounidense

Edad
58

Wilma Sanders, graduada como la mejor de su clase, una experta en retórica de renombre mundial, se dice que nunca perdió una discusión. Si algo o alguien está en su camino, ella moverá el cielo y la tierra para obtener lo que busca. Hoy en día, es una de las mujeres más poderosas e influyentes en el EE.UU. ¿Cuál es su motivación? el poder.

Habilidad: una vez por partida, durante su turno, puede mover la aguja del reloj una hora adelante o atrás.



Kontar Saleh

Ocupación
Emprendedor

Nacionalidad
Egipcia

Edad
44

Enviado de confianza por la corona británica, Kontar es el encargado de las transacciones comerciales en el Canal de Suez. Nació en Alejandría, siempre ha tenido un gran ojo para la oportunidad de negocio. Saleh siempre saca el máximo provecho de una transacción. Si algo no le conviene, él y sus asociados pueden llegar a ser muy persuasivos.

Habilidad: puede volver a girar la ruleta una vez por turno para intentar mejorar su puntuación. Mantendrá la última.



Chitra Daswani

Ocupación

Bruja

Nacionalidad

India

Edad

50

Cuando era una niña, caminando por los retorcidos callejones laterales de Delhi, Chitra se sorprendió al encontrarse con un elefante blanco. Mientras miraba a sus ojos oscuros el tiempo se detuvo, entonces como por arte de magia, se vio a sí misma desde el propio punto de vista del animal. Cuando salió de este trance como el estado, el elefante no estaba en ninguna parte para ser visto. Desde entonces, ha desarrollado y perfeccionado una forma de proyección mental donde puede arrojarse a la mente de cualquiera que mire a sus ojos, ganando el control de cada acción y voluntad.

Habilidad: una vez por partida desplazará a otro jugador 5 casillas desde la distancia.



Catalina Fernández

Ocupación

Catedrática

Nacionalidad

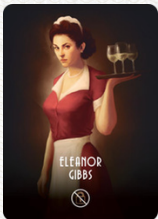
Española

Edad

39

Refinada, coqueta y bien educada, Catalina se comporta como si no hubiera roto un plato en su vida. Nacida en la rica familia Duquesa de Riotinto, cerca de Escorial, Madrid, enseña lengua castellana en la Universidad Complutense. Se rumoreaba que tenía un romance con el monarca español. Aguda de mente y no fácilmente manipulable, su conocimiento y aprendizaje veloz la ayudan a alcanzar los escalones más altos de la sociedad.

Habilidad: en sus dos primeros turnos robará una carta adicional.



Eleanor Gibbs

Ocupación

Ama de llaves

Nacionalidad

Canadiense

Edad

32

Eleanor, la más joven de 5 hermanas, proviene de una familia que fue poderosa y rica. Se crió en el lujo y la alta sociedad. Sin embargo, su familia, incapaz de administrar sus propiedades e inversiones se declaró en bancarrota. Decidida a revivir el legado de su familia, no se detendrá ante nada para llegar a la cima desde abajo. Se rumorea que mantiene una relación secreta con Zachary, el propietario de Davis Manor.

Habilidad: Puede atravesar puertas cerradas y no puede ser atada.



Trevor Williams

Ocupación

Ingeniero

Nacionalidad

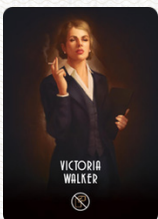
Sudafricana

Edad

59

El teniente Trevor Williams fue una de las piezas clave en las Revueltas de los Bóer, al principio de la primera guerra mundial. Supo gestionar con diplomacia infinita el fin del conflicto. A pesar de ser muy hábil en la creación de explosivos, se siente más orgulloso de su pericia como zapador, desactivándolos. Es un hombre de paz, un hombre que ama su tierra. Se ha convertido en un símbolo apolítico en la zona y todos quieren salir en las fotos junto a él.

Habilidad: no le explota la dinamita y puede quedársela.



Victoria Walker

Ocupación

Abogada

Nacionalidad

Australiana

Edad

41

Victoria nació en el seno de una familia acomodada del sureste de Australia. Heredera de un legado familiar de abogados, dirige el bufete más importante de su país. El éxito de su familia reside en la elección de sus clientes. Cuando gana nunca se sabe si es por su pericia defendiendo con astucia a su cliente o más bien ella supo elegir con su implacable olfato el bando ganador. Nadie puede ver sus cartas.

Habilidad: no puedes robarle cartas.



Panchito Falcón

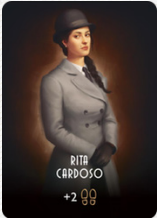
Ocupación
Actor

Nacionalidad
Cubana
(no confirmado)

Edad
Desconocida

Panchito es el mejor actor latino del momento. Estallando en la escena internacional hace 2 años, ahora es un actor de renombre. Tiene una habilidad natural para la seducción, acercándose a quien quiera, sin embargo se sabe muy poco sobre sus orígenes e intenciones, sólo habla del futuro, ocultando algo en su pasado... Algunas personas afirman que tiene origen cubano, otros que está vinculado a los poderosos cárteles de la droga ... lo único de lo que la gente está segura es que ha llegado a la cima y tiene el don de la labia.

Habilidad: no tiene que mantener ninguna carta a la vista.



Rita Cardoso

Ocupación
Amazona

Nacionalidad
Brasileña

Edad
28

La familia Cardoso es una de las más influyentes en el comercio internacional del café, ¡una mercancía con alta demanda! La pequeña Rita es una de las mujeres más pretendidas en los Estados Unidos, no sólo por el legado y la fortuna que heredará, sino también por su prestigio como amazona. Le regalaron su primer caballo a los 4 años y ha crecido con ellos toda su vida. Ganando 5 títulos ecuestres consecutivos con 3 caballos diferentes. Ser el centro de la atención de todos, icono de belleza, viajera consumada, escaparate de moda y arte, no son cosas que le pesen. Se siente rápida, una verdadera campeona.

Habilidad: siempre añade +2 a su tirada de movimiento.



Niall O'Sullivan

Ocupación
Boxeador

Nacionalidad
Irlandesa

Edad
51

Desde incluso antes de que pudiera recordarlo, Niall ha trabajado en un barco pesquero. Las inclemencias han forjado a un hombre fuerte y resistente, acostumbrado a lidiar con tormentas. En los últimos años, ante la inestabilidad política en su tierra, Niall ha fortalecido aún más su independencia económica. Con amenazas y peleas, ha logrado la libertad que siempre quiso, poseer y operar su propia flota de barcos. Su casa es la mar.

Habilidad: una vez por turno, puede empujar hasta 6 casillas en línea recta sin necesidad de usar el cuadro de acción.



Margot Boucher

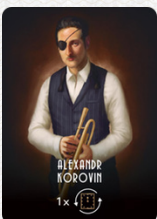
Ocupación
Chef

Nacionalidad
Francesa

Edad
36

Margot es la cara visible de una familia famosa por sus restaurantes de alta cocina. Poseen granjas en Normandía, viñedos en Borgoña y los mejores restaurantes de París. La saga Boucher es formidable, aguda e implacable, no sólo en la búsqueda de oportunidades de negocio. Se rumorea que Margot ha conseguido la herencia de este imperio de una forma poco ética.

Habilidad: su ataque con cuchillo daña -2 en lugar de -1.



Alexandr Korovin

Ocupación
Trompetista

Nacionalidad
Rusa

Edad
48

Alexandr ha encontrado la manera de escapar de sus demonios a través de la destreza musical. Sus padres rápidamente detectaron su habilidad especial cuando le regalaron un su primer piano de juguete. Sin embargo, cuando más tarde entró en el conservatorio, no quedaban plazas de piano y optó por aprender la trompeta. Su carrera se vio ralentizada por la Primera Guerra Mundial y luego por la siguiente Guerra Civil Rusa. En este último fue herido en el ojo izquierdo por una esquirla de metralla. Estas experiencias en tiempos de guerra forjaron el fuerte carácter de Korovin y ahora lucha contra las atrocidades pasadas con su música. Tan poderosa es su habilidad que se dice que su solo de trompeta contagia al público, haciendo llorar incluso a los hombres más fuertes y crueles.

Habilidad: una vez por juego puede concatenar un turno extra.

ESQUEMA
DE GUARDADO

