

FIGHT!



**POWERED
BY OCYO**

Concepto y redacción

Francesc Montserrat

Ilustraciones

Francesc Montserrat

Playtesting

Xavier Alcalde

Alberto Blanco

Francesc Montserrat

David Nievas

Índice

<i>Índice</i>	1
<i>Introducción</i>	2
<i>Creación de un personaje</i>	2
<i>Artes marciales</i>	6
<i>Combate</i>	8
<i>Ambientación</i>	12
<i>Aventuras</i>	13
<i>Hoja de personaje</i>	25

Introducción

Este suplemento para OCYO pretende aportar reglas para poder recrear aquellas películas y videojuegos en que el leitmotiv es la lucha cuerpo a cuerpo.

Combates en escenarios variados, luchas épicas y luchadores de todo el mundo. Elementos que ayudan a hacer fascinante este tipo de ambientación.

A continuación encontrareis las reglas para poder crear un personaje específico (o incluso adaptar un personaje de OCYO de otra ambientación) para poder jugar.

Creación de un personaje

Para crear un personaje, tan solo hay que seguir el procedimiento tal cual se indica en el manual básico de OCYO usando, eso si, la hoja de personaje que hay al final de este suplemento.

Una vez tenemos el personaje terminado, nos daremos cuenta que no existe la habilidad “pelea” en la hoja que habréis rellenado. Esto es así porque existen reglas distintas para utilizar en una pelea.

Lo primero que hay que hacer, es escoger el tipo de arte marcial que el personaje va a practicar, y anotarlo en la hoja, y, tras consultar la siguiente tabla, anotar el tipo de dado que nos da ese arte marcial en las habilidades de ataque, daño y defensa.

<u>Tipo de arte marcial</u>	<u>Ataque</u>	<u>Daño</u>	<u>Defensa</u>
Agresiva	d8	d10	d6
Ofensiva	d10	d8	d6
Conservadora	d8	d8	d8
Defensiva	d6	d8	d10

Una vez escogido el tipo de lucha, el personaje gasta 5 puntos de habilidad a repartir como más le plazca entre estas tres las habilidades y el Foco. El Foco empieza con un valor de 0, a diferencia del ataque, daño y defensa, que empiezan con valor 1, igual que las habilidades. Un personaje sin puntuación en Foco, no puede usar puntos de poder en sus combates.

Todos los personajes de este suplemento usan la regla de “modo héroe” y tienen puntos de vida igual a su valor del dado del atributo Cuerpo por dos.

Para cualquier duda, consultar la creación del personaje de ejemplo al final de este apartado.

Las habilidades de combate y el foco pueden mejorarse siguiendo el mismo sistema que las habilidades: pagar en puntos experiencia el siguiente nivel al que se tiene para

obtenerlo. Adicionalmente, un punto de experiencia puede gastarse para ganar 1 punto de vida adicional de forma permanente, el máximo de puntos de vida que puede tener un luchador es el valor del dado de su atributo de cuerpo x3

Para adaptar un personaje ya existente de OCYO, se pueden tomar dos opciones. La primera es repartir los puntos que tiene en pelea entre las habilidades que hay en este suplemento. Si esto fuera insuficiente, y quedara un personaje muy por debajo de los demás, la otra opción es darle un valor fijo de puntos para repartir, a discreción del master.

Creación de un personaje de ejemplo

Este apartado se ha escrito con la intención de ayudar a jugadores y masters neófitos en este reglamento a crear un personaje por medio del ejemplo.

La primera consideración al crear al personaje es decidir un trasfondo y una historia, así como un origen y un aspecto con el que trabajar. Nosotros llamaremos a nuestro luchador Francisco Santana, originario de Méjico DF, un hombre a punto de cumplir la treintena de años, grande y con gran envergadura de brazos, ha pasado la mayor parte de su carrera como luchador de lucha libre, tanto el show televisado como combates clandestinos, con una variedad de nombres artísticos como Cañon Humano, El Vengador de Michoacán o La Bestia Azteca.

Una vez sabemos quien es nuestro hombre, distribuiremos las puntuaciones en las características:

Santana es muy grande y fuerte, por tanto su puntuación en Cuerpo será d10, aunque no tiene demasiados estudios, no es estúpido, y tiene un punto ingenioso, así que otorgaremos una puntuación de d8 a Mente, finalmente, queda d6 en Espíritu, lo que justificaremos como alguien poco dado a la introspección personal.

Ahora, llega el turno de las habilidades, teniendo 4 puntos por cada uno de los tres grupos de habilidades, y empezando de base todas las habilidades a nivel 1, las repartiremos como sigue:

Cuerpo: 2 puntos en atléticas y 2 puntos en vigor. Quedando ambas habilidades a nivel 3. Esto nos dice de Santana que pese a su tamaño está en forma y tiene un aguante considerable.

Mente: Dedicaremos 3 puntos a Idiomas (lo que nos da 3 idiomas adicionales aparte del Castellano nativo) y 1 punto a Medicina, esto nos deja Idiomas a nivel 4 y Medicina a nivel 2. Santana es un hombre de mundo, capaz de desenvolverse bien gracias a sus conocimientos de idiomas, para los que tomaremos Inglés, Francés y Japonés, además, tiene buenos conocimientos para tratar sus lesiones de combate y las de otros.

Espíritu: Aquí, el punto flaco de Santana, dedicaremos 1 punto a Actuar, dos puntos a Iniciativa y 1 punto a Intimidar, lo que nos deja Actuar a nivel 2, Iniciativa a nivel 3 e Intimidar a nivel 2. Su experiencia en el espectáculo de la lucha libre mejicana le ha dado rudimentos en la actuación y sabe usar bien su aspecto para intimidar a los rivales,

la iniciativa deriva de sus muchos combates ilegales, donde el que pega primero suele ser el vencedor.

Una vez listas las habilidades, rellenamos los atributos secundarios: 20 puntos de vida (d10 en Cuerpo, 10x2) y 6 puntos de poder (d6 en Espíritu).

Terminado hasta aquí lo más básico del personaje, llegamos al punto crítico en este suplemento: Su arte marcial o estilo de lucha.

Santana es un luchador de contacto, domina las llaves de presa, los golpes con los puños y la potencia física gracias a su carrera como wrestler. Además, conoce algunos trucos sucios, y el uso de sus piernas, gracias a los combates clandestinos en los que participa. En sus visitas a Japón, para combates de exhibición (cosa muy apreciada en el país oriental), Santana ha aprendido y añadido algunas técnicas orientales para mejorar sus golpes y que no sean tan solo de fuerza bruta. Con estas consideraciones, el estilo de Santana se centra en dar el máximo castigo a su oponente, contando con que su fortaleza física le permita aguantar los ataques del rival, por todo esto, anotamos “Lucha sin reglas” como su estilo personal, un arte marcial de tipo agresivo, lo que nos da:

Ataque d8, Daño d10 y Defensa d6.

Y distribuiremos los 5 puntos libres, teniendo en cuenta que Ataque, Daño y Defensa empiezan por defecto a nivel 1 y Foco a nivel 0.

Santana invierte 2 puntos en Ataque, 1 en Daño, 1 en Defensa y 1 en Foco. Lo que nos deja:

Ataque 3d8, Daño 2d10, Defensa 2d6 y Foco 1.

El valor de Foco parece poco, pero Santana, recordemos, no tiene demasiados puntos de poder, y aunque sea solo un nivel (que le permite gastar 1 punto de poder por turno), le permite recurrir a ellos para aumentar sus bajas tiradas de defensa o aumentar el daño durante algunos turnos, lo que le da mayor versatilidad.

El resultado final es el siguiente:

Cuerpo d10, Atlético 3, Vigor 3, todas las demás habilidades del grupo a nivel 1
Mente d8, Idiomas 4, Medicina 2, todas las demás habilidades del grupo a nivel 1
Espíritu d6, Actuar 2, Iniciativa 3, Intimidar 2, todas las demás habilidades del grupo a nivel 1

20 puntos de vida
6 puntos de poder

Arte marcial: Lucha libre sin reglas

Ataque 3d8
Daño 2d10
Defensa 2d6

Foco 1

Tenemos al personaje listo para participar en su primer torneo de La Organización. Quien sabe si en un futuro será uno de los mejores del mundo o si se quedará por el camino como otros muchos. Pero por el momento, es un personaje perfectamente jugable.



Artes marciales

Los cuatro tipos referidos en la creación de personaje, engloban grosso modo los tipos de lucha del mundo. No pretende ser exacto ni exhaustivo, sino englobar una serie de arquetipos:

Por ejemplo, el Aikido sería un arte marcial defensiva (centrada en defensa, daño moderado), mientras Muay Boran sería agresiva (centrada en castigar al oponente por encima de otras consideraciones).

En esta pequeño capítulo, vamos a hacer referencia a algunas de las artes marciales más conocidas, para facilitar la elección de los jugadores y poder tener un referente rápido.

Aikido

Arte marcial defensiva.

El Aikido es probablemente el arquetipo de arte marcial defensiva por excelencia. Sus técnicas se realizan acompañando los movimientos del atacante y redirigiendo la fuerza del ataque, más que oponerse a ella.

Este principio general, se completa con una serie de lanzamientos y llaves de presa. Debido a todo esto, un practicante de Aikido no necesita de gran fuerza física.

Jiujitsu

Arte marcial conservadora.

Arte marcial de origen japonés, el jiujitsu es una forma de combate desarmado que permite enfrentarse a oponentes tanto armados como desarmados.

Las técnicas básicas incluyen luxaciones articulares, golpes, esquivas, empujones, proyecciones, derribos y estrangulamientos. Todo esto deriva del método de batalla de los bushi japoneses para hacer frente a otros combatientes con armadura, cosa que explica la abundancia de luxaciones y lanzamientos.

Kárate

Arte marcial ofensiva.

El kárate japonés deriva de las artes marciales chinas que llegaron a la isla de Okinawa, pero que se diferencia de estas en que hace un mayor uso de ataques y golpes directos, rectos y potentes.

Se utilizan diferentes partes del cuerpo para golpear como el canto de la mano, los nudillos, el talón, los codos, las rodillas o la cabeza.

Los niveles más avanzados de kárate incorporan lanzamientos y luxaciones, así como golpes en puntos vulnerables del cuerpo.

Kung-fu

Arte marcial agresiva, ofensiva, conservadora o defensiva (a elegir una).

Kung-fu es un término que hace referencia a las artes marciales clásicas de China. El kung-fu como tal, no hace referencia a un modo concreto de lucha, si no a una variedad bastante dispar.

Algunos estilos de kung-fu (que suelen tener asociados nombres de animales) favorecen ataques rápidos y constantes, otros se inclinan por la defensa a ultranza mientras también se pueden encontrar aquellos que prefieren causar el máximo daño posible o simplemente un equilibrio entre estas posibilidades.

Algunos de los estilos clásicos de kung-fu son dragón, serpiente, grulla, mono, leopardo o tigre.

Muay Boran

Arte marcial agresiva.

El Muay Boran es un arte marcial propia del sureste asiático. Más concretamente de Tailandia.

Utiliza movimientos que maximizan el daño que cada golpe provoca en el oponente, con técnicas que se sirven del codo, rodillas y combinaciones de ambas, lanzadas con fuerza y velocidad para vencer lo mas rápido posible al rival.

El Muay Boran ha dado origen al deporte reglamentado del Muay Thai, que pese a su brutalidad, ha dejado de utilizar algunos golpes y técnicas propios del Muay Boran por estimarse demasiado peligrosos.

Pancraccio

Arte marcial ofensiva

Esta es un arte marcial proveniente de la antigua Grecia, siendo una combinación de boxeo y lucha.

Es un estilo que permite puñetazos, patadas, aplastamientos, manotazos, agarrones y básicamente cualquier otro movimiento. Golpes en la cara, presas de aplastamiento, estrangulación o rotura de extremidades son algo común.

Pese a todo, morder, sacarse los ojos o meter los dedos en la nariz o boca del oponente es algo considerado bajo para un luchador que practique este estilo.

Sambo

Arte marcial ofensiva.

Este arte marcial moderno, creado tras la revolución rusa, es un acrónimo cuya traducción significa “defensa propia sin arma”. Aunque se practica a nivel deportivo, la forma más practicada de sambo es el denominado “combat sambo”, siendo el sistema de combate usado por los soldados rusos.

El sambo es una combinación de judo y artes marciales tradicionales tan diversas como el chidaoba georgiano o el khapsagay mongol entre otras.

Hace un uso extensivo de agarres y llaves para luxar o someter al oponente, así como golpes y proyecciones.

Otras

Sirvan estas como un ejemplo para definir artes marciales, y ayuda a imaginar los efectos que tienen sus técnicas al aplicarlas sobre un oponente. Sin embargo, existen muchas más artes marciales por todo el mundo, e incluso, siendo esto no más que un juego, un jugador puede inventar su propio arte marcial para hacer a su personaje único.

Combate

En este apartado, se describen las reglas de combate que difieren del combate del manual básico de OCYO.

Iniciativa

La iniciativa es muy importante en este suplemento, quien golpea primero suele llevar las de ganar, así que la tirada de iniciativa se repite cada turno. Sin embargo, cuando la situación incluye varios grupos de luchadores, o es una pelea fuera de un combate reglado, por comodidad puede tomarse la iniciativa del primer turno para todo el combate.

En ocasiones se dan casos excepcionales dentro del combate. El más común de ellos, es el empate en iniciativa, ambos contendientes sacan exactamente el mismo resultado en una tirada de iniciativa.

Para resolver esto, las acciones de ambos luchadores tienen lugar de forma simultánea. Es decir, se hacen las tiradas de ataque y defensa de ambos a la vez. Si ambos luchadores consiguen impactar con éxito en su oponente, también de forma simultánea se hace la tirada de daño.

Este último supuesto, nos lleva al caso en que dos luchadores consigan reducir a 0 o menos los puntos de vida del rival. En caso que sea importante decidir quien cae primero, una tirada enfrentada de vigor bastará: el luchador que gane esta tirada, caerá una fracción de segundo más tarde que su oponente.

Ataque y defensa

Todos los ataques se resuelven por orden de iniciativa, con una tirada enfrentada entre el atacante y el objetivo, de las habilidades Ataque y Defensa respectivas de cada uno. Si el atacante ha ganado la tirada, puede hacer su tirada de daño, y este se aplica al objetivo.

No existen las variantes de combate ofensivo, defensivo o mixto del manual básico, esta variación queda apreciada en el estilo de arte marcial que elija el personaje.

No existe una defensa de valor fijo como en el manual básico del juego, todas las situaciones de combate cuerpo a cuerpo se resuelven así.

La única excepción a esta regla, es el ataque a distancia, sea con armas de fuego, arcos o armas arrojadizas. En este caso, la dificultad básica a superar es de 4 (o la esquiva del objetivo, si ha decidido usarla), modificada por distancia, terreno o cobertura.

Golpes especiales

Los puntos de poder del personaje le permiten realizar actos excepcionales en combate. Cosas que no están al alcance de luchadores normales.

Un personaje puede usar 1 punto de poder antes de hacer una tirada de combate para modificarla a razón de +1 a la tirada por punto gastado. Puede usar tantos de golpe como su valor de Foco. Así, un luchador con Foco 3 que haya conseguido golpear un rival al que quiere tumbar lo antes posible, puede gastar hasta 3 puntos de poder para modificar su tirada de daño en +3. Se tarda 24 horas en recuperar los puntos de poder invertidos.

Elección del daño

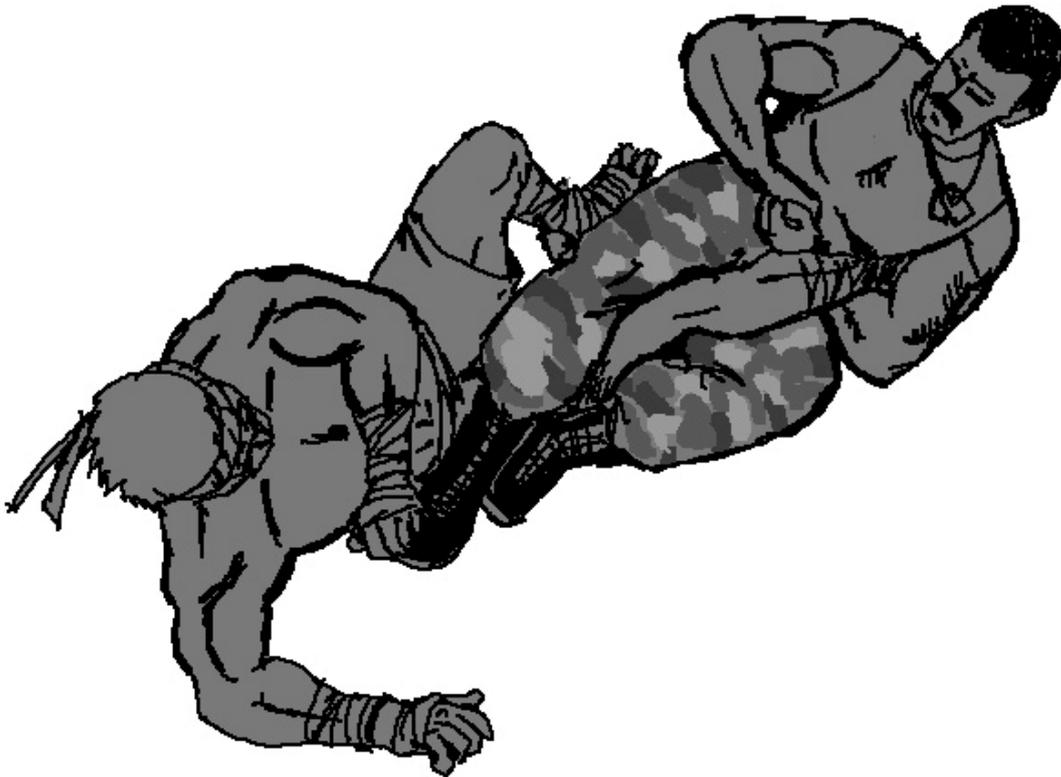
Un luchador en este suplemento, es capaz de dar golpes letales. Es decir, el daño que causa en un combate cuerpo a cuerpo, se considera letal y puede matar a su oponente. Por otra parte, un personaje puede elegir dar golpes sin intención de matar, en cuyo caso, el daño pasa a ser considerado temporal.

Ataques de presa

Cuando un personaje lanza un ataque de presa para inmovilizar o someter a su rival, resuelve esta situación con una tirada enfrentada entre su ataque y la defensa de su rival, quien recibe un +2 a su tirada, si el atacante gana, habrá hecho una llave de presa con éxito.

En el siguiente turno, el personaje puede decidir mantener la presa sobre su rival, algo que sucede de forma automática. El rival por su parte puede intentar librarse, haciendo una tirada con éxito bien de cuerpo (fuerza bruta o agilidad) o bien de defensa (arte marcial) contra una dificultad igual al resultado del ataque en el turno en que se llevo a cabo la presa sin modificar la tirada (sin contar si hubo gasto de puntos de poder). Es decir, si en el primer turno el atacante obtuvo un 7 en el dado, esa es la dificultad necesaria para soltarse.

Si un oponente consigue soltarse, no recibe daño ese turno por la presa, y el combate sigue su curso normal con sendas tiradas de iniciativa. Si la presa sigue en efecto, el personaje que hace la presa puede realizar una nueva tirada de ataque contra la defensa del rival, si tiene éxito le infligirá daño, si falla, el oponente se suelta de la presa y el combate sigue su curso normal. Después del primer turno en que el apresado intenta soltarse, mantener la presa es más difícil, y la dificultad bajará en uno para soltarse por cada turno adicional.



Proyecciones y lanzamientos

Un personaje que ha realizado una presa con éxito, puede elegir lanzar a su contrincante un 1d6 metros en cualquier dirección elegida. El personaje proyectado recibe 1d6 de daño temporal al aterrizar contra el suelo. Es posible usar puntos de poder (con los límites que imponga el valor de foco) para aumentar bien la distancia a la que proyecta el personaje a su rival o el daño que este recibe al caer al suelo.

También se puede elegir hacer una proyección como respuesta a un ataque. En este caso, se resuelve el ataque con su tirada enfrentada de rigor, y luego, si el objetivo se ha defendido con éxito, puede hacer una tirada de ataque contra una dificultad igual al resultado del ataque que ha obtenido su oponente. Si no consigue superar esa dificultad el combate continúa con normalidad, pero si ha tenido éxito, el atacante es proyectado 1d6 de metros en cualquier dirección que elija el personaje que hace el lanzamiento. El personaje así lanzado recibe 1d6 puntos de daño temporal debido al aterrizaje. Del mismo modo que en una proyección partiendo de una presa, se pueden gastar puntos de poder para mejorar la distancia o el daño.



Críticos en combate

El crítico en combate se trata del mismo modo que en el reglamento básico, simplemente al hacer la tirada de daño, toma el resultado más alto y el más bajo y súmalos. Ojo, si solo se tiene un dado de daño, el resultado es el que marca ese dado, sin modificar ni añadirle nada.

Pifias en combate

Cuando el resultado de una tirada de 1, el personaje habrá cometido una pifia, un error de bulto.

En el manual básico hay ideas para tratar las pifias, pero para el combate de artes marciales, es preferible tener bien definidos sus efectos.

Si un personaje pifia en una acción de combate, su oponente recibe la oportunidad de hacer un ataque de forma automática, resolviéndola como una tirada de ataque contra defensa, volviendo después a la secuencia normal del turno.

Ejemplo: Rusty, un robusto luchador de vale tudo lanza un brutal ataque contra su oponente, un pequeño asiático llamado Lau. Confiando en sus 4d8 de ataque, Rusty quiera golpear a su rival con un directo a la cara. Rusty hace su tirada 1, 1, 1 y 1, para un total de 1 ¡Una pifia! Lau hace su tirada de defensa con 2d8, sacando 3 y 5. Por tanto al no haber pifiado, tiene derecho a contraatacar a Rusty. Lau hace gala de su estilo de la grulla de kung fu y lanza una potente patada al abdomen de su sorprendido rival. Lau hace su tirada de 3d8, sacando 2,5 y 6, Rusty se defiende a toda prisa con sus 2d6, sacando 4 y 4. La patada de Lau impacta causando 6 puntos de daño en Rusty, y Lau puede volver a atacar de nuevo, pues ya es su turno.

Ambientación

El lugar, este mundo nuestro, el momento, ahora mismo esta pasando. Los mejores luchadores del mundo son convocados para demostrar su valía. Cientos de lugares acogen combates, sin límite de peso o categoría alguno. Gana suficientes combates, y es posible que te inviten a participar en el torneo que decidirá quien es el mejor luchador del mundo.

Los combates

Los combates suelen ser organizados de noche, en lugares apartados y clandestinos en los países más civilizados o en mitad de las poblaciones en lugares más salvajes. El organizador de los combates siempre es alguien que delegará en quien este presente para dirigirlo y arbitrarlo.

En algunos lugares se permiten apuestas entre el bullicio de la masa fervorosa. En otros, se libran con un respeto casi ritual, sin espectadores aparte de los jueces. Los combates son tantos y tan diversos como lugares hay en el mundo, pero todos tienen algo en común: La Organización.

En estos combates sin armas existen solo tres reglas:

- Gana el que deja inconsciente a su oponente.
- Pierde el que cae fuera del espacio delimitado para el combate.
- Un luchador acepta que puede morir en el momento en que acepta un combate.

El espacio delimitado para el combate, llamado arena, tatami, ring y muchos otros nombres, dependiendo del lugar donde se celebre el combate, es de muy variado tamaño y aspecto. Puede ser cuadrado, rectangular, circular o cualquier otra forma cerrada y bien delimitada. A veces, un surco en el suelo es todo lo que distingue el espacio de combate, en ocasiones son plataformas elevadas construidas para la ocasión o lugares ancestrales de culto a las artes marciales. El tamaño puede ser cualquiera entre 10 y 30 metros de lado. En ocasiones, el espacio del combate tiene características propias, por lo que los luchadores no pueden salir de el (jaulas, muros circundantes) o solo pueden salirse de el por algunos de sus lados al estar bloqueados uno o mas de ellos. La imaginación es el arma más poderosa para crear lugares memorables donde celebrar combates.

La Organización

La Organización es el nombre con el que se conoce al grupo que está detrás de estos combates. No se sabe nada, aparte que tienen su lugar de origen en algún sitio en el centro de Asia, que llevan cientos de años organizando el torneo y que cualquiera de sus miembros es un temible experto en artes marciales.

El ranking

El ranking de un luchador viene determinado por el número de victorias que consigue. Cuantas menos derrotas, mejor considerado estará, pero es su número de victorias lo que realmente importa.

Hay eventos en los que se exigirá un mínimo de victorias al luchador para poder participar, otros abren sus puertas tanto a novatos como veteranos, y aun hay otros que limitan el máximo de victorias de sus participantes.

Aventuras

El torneo de los Cayos

Esta aventura tiene lugar en el estado de Florida, en los Estados Unidos de América, una región tropical de islas enfrente de la costa de dicho estado, unidas por una carretera entre ellas y al continente.

-La invitación

Los personajes recibirán una invitación por escrito para inscribirse en el torneo, el cual empezará el próximo mes en un cayo de florida aun por determinar. Los personajes serán bienvenidos en el aeropuerto de Key West por miembros de la organización del torneo y se les facilitará alojamiento por la duración del mismo.

-Primer día

Al caer la noche del día en que llegaron los personajes Key West, se les avisará para embarcar en un pequeño hidroavión de cuarenta plazas, amarrado en el puerto con la matrícula WCK. Al estar el aparato completo con ocho personas este saldrá de puerto y volará durante una media hora, dejando a sus pasajeros en una pequeña isla al oeste de los cayos. Allí, podrán ver una plataforma metálica, de no más de 10 metros de lado, construida sobre el agua a pocos metros de la orilla, iluminada por potentes focos situados en barcas ancladas a su alrededor. Asimismo, en la playa hay montada una grada, donde gente adinerada se sienta en posición inmejorable para ver los combates.

Los ocho pasajeros del hidroavión son los personajes y el resto de luchadores que participarán en este torneo.

El sorteo para los emparejamientos se realizará con una mano inocente del público sacando los nombres de los competidores de una bolsa, y estos reflejados en un cartel luminoso situado en la misma grada, desde la que un apasionado speaker cantará las excelencias de cada uno.

Terminado el sorteo, se aceptarán apuestas por cada luchador en los combates de hoy, con un handicap de 1 a 2 (2 dólares pagados por cada dólar apostado). Todo el mundo es libre de apostar, luchadores incluidos, pero la gente situada en la grada nunca apostará menos de tres cifras.

Terminada la ronda de apuestas, los dos primeros luchadores, serán llevados en sendas lanchas a la plataforma, para empezar el combate a la señal del speaker.

Las reglas son claras,

- Gana el que deja inconsciente a su oponente.
- Pierde el que cae fuera del espacio delimitado para el combate.
- Cualquier estilo de lucha es válido y aceptado.
- Un luchador acepta que puede morir en el momento en que acepta un combate.
- Gana el luchador cuyo rival se rinde.



Si alguien no está dispuesto a aceptarlas, puede conceder el combate en cualquier momento.

Uno a uno, los cuatro combates de esta noche tendrán lugar y se retirara a vencedor y vencido de la plataforma, pagando las apuestas a continuación.

Al finalizar todos los combates, todos los luchadores son devueltos a Key West en el hidroavión.

-El segundo día

Todos los luchadores, incluso los vencidos, son llevados al día siguiente de vuelta a la isla., donde se repetirá lo sucedido el día anterior: sorteo, apuestas y combates.

La variación vendrá una vez acabados los dos combates, y esta es, que un médico revisara a los ganadores. Si el médico estima que están en condiciones de luchar (es

FIGHT!

decir, que conserven al menos la mitad de los puntos de vida). Tendrá lugar el combate final esa misma noche, con apuestas para ambos contrincantes 1 a 10.

En caso que uno de los contrincantes no pueda luchar, el combate se aplazará un día.

El vencedor del combate final recibirá 5000\$ como premio, el segundo clasificado 1000\$ y los dos eliminados anteriormente esa noche, recibirán 500\$ cada uno.

-Experiencia

Por haber jugado la partida, los personajes reciben 1 punto de experiencia cada uno. Por interpretación y/o actos memorables, cada personaje puede recibir un punto adicional. Cada personaje recibe 1 punto de experiencia adicional por cada combate ganado.

Personajes

Aquí hay ocho luchadores distintos, para que el master escoja de entre ellos a los oponentes de los personajes.

*James Lau, residente en Los Angeles, experto en Kung-fu

Cuerpo d8, Mente d6, Espíritu d10 (16 puntos de vida, 10 puntos de poder)

Ataque 2d8
Daño 2d8
Defensa 1d8

Foco 3

*Ian McCormick, escocés, ex militar de fuerzas especiales

Cuerpo d10, Mente d6, Espíritu d8 (20 puntos de vida, 8 puntos de poder)

Ataque 3d10
Daño 2d8
Defensa 1d6

Foco 2

*Shaw Masters, rubio neoyorquino que practica kárate.

Cuerpo d10, Mente d8, Espíritu d6 (20 puntos de vida, 6 puntos de poder)

Ataque 4d10
Daño 2d8
Defensa 2d6

Foco 0

*Rolando Salazar, brasileño, lucha usando jiu-jitsu.

Cuerpo d8, Mente d10, Espíritu d6 (16 puntos de vida, 6 puntos de poder)

Ataque 2d8
Daño 2d8
Defensa 2d8

Foco 2

*Fedor Skachenko, montañoso ruso luchador de sambo.

Cuerpo d10, Mente d6, Espíritu d8 (20 puntos de vida, 8 puntos de poder)

Ataque 1d10

Daño 4d8

Defensa 1d6

Foco 2

**"Mad" Willie Jennings, antiguo pandillero afroamericano, estilo de lucha propio.

Cuerpo d6, Mente d10, Espíritu d8 (12 puntos de vida, 8 puntos de poder)

Ataque 2d8

Daño 3d10

Defensa 1d6

Foco 3

*Ioannis Theodorakis, practicante griego de pancracio.

Cuerpo d8, Mente d6, Espíritu d10 (16 puntos de vida, 10 puntos de poder)

Ataque 2d10

Daño 2d8

Defensa 1d6

Foco 3

*Ernest Duke, antiguo kickboxer con años de estudio en Tailandia.

Cuerpo d10, Mente d6, Espíritu d8 (20 puntos de vida, 8 puntos de poder)

Ataque 2d8

Daño 3d8

Defensa 1d6

Foco 2

En los bosques de Canadá

Esta aventura puede jugarse como continuación de la anterior o de forma independiente. Tiene algo más de complejidad, pues no solo habrá combates, y estos no serán todos en un torneo organizado.

-Contacto

Los personajes recibirán de desconocidos una tarjeta cada uno. En la tarjeta, puede leerse un logotipo que reza "Delacroix", en dorado sobre fondo negro. En el reverso de la tarjeta hay escrito a mano un número de móvil y un número de cuenta de banca internacional.

Si se llama al teléfono, la voz de alguien que se identifica como abogado del consorcio Delacroix les dará las siguientes instrucciones:

FIGHT!

-La tarjeta es una invitación a un torneo que se celebrará en Québec la semana entrante, debe confirmarse la asistencia en el momento de hacer la llamada. Cada personaje es responsable de llegar al torneo, asimismo, la cuenta bancaria puede utilizarse en cualquier banco, el personaje tiene autorización para retirar fondos para pagar los billetes de transporte y el alojamiento que sea necesario. Se informará también al personaje, que cualquier operación poco clara conllevará la anulación de dicho beneficio de forma inmediata.

-La llegada

Los luchadores han sido convocados al municipio de Chibougamau, en la región de Jamésie. Es una ciudad que no llega a los 8000 habitantes, la mayoría de los cuales vive de la minería y la tala forestal.

Nada más llegar (por carretera o en avioneta), los personajes serán recibidos por un vehículo del consorcio Delacroix de tala forestal, quienes les informarán que en un plazo de tres días dará comienzo el torneo. Mientras tanto, la estancia tendrá lugar en un pequeño hotel en el centro de la población, todo pagado por Delacroix.

El pueblo tiene varios lugares de interés:

*Comisaría de policía: En la calle 3, casi en el centro de la población. El comisario Delommeau y veinte agentes son la fuerza policial de la ciudad. Han sido informados de la llegada de luchadores, y no meterán las narices en los asuntos de la Delacroix, pero ven con malos ojos la presencia de elementos “potencialmente peligrosos” en su ciudad.

*Aserradero 17, consorcio Delacroix: Situado en las afueras de la ciudad, es el aserradero más cercano a la población, de día un hormiguero de trabajadores que convierten en tabloncillos enormes troncos al son de las sierras circulares. Por la noche, el lugar donde tendrán lugar los combates.

*Taberna Tres Renos: Regentada por el matrimonio Annakpok, de ascendencia inuit. Es el lugar de reunión favorito de leñadores, mineros y habitantes de Chibougamau en general. Grande y espacioso, lleno de mesas y taburetes y un escenario para el ocasional músico.

*Oficinas Delacroix: En la calle 7, un edificio de cuatro plantas rodeado de un pequeño jardín. Aquí se centralizará el registro de luchadores, así como también se realizarán pruebas médicas o se atenderán problemas burocráticos.

-El ataque

Durante la primera noche en el lugar, en un momento en que alguno de los personajes transite por la calle tras la puesta de sol, un vehículo le seguirá lentamente y desde el interior alguien abrirá fuego con un arma automática. No hay intención de matar al personaje, simplemente se le está intentando asustar.

Durante los tres días siguientes, todos los personajes recibirán ataques similares, así como serán provocados por parroquianos del Tres Renos para pelear. A medida que

todo esto ocurre, recibirán también notas de amenaza, tanto ellos como el resto de luchadores que se encuentren en el hotel.

Finalmente, una de las notas será tremendamente clara:

“Retiraos si no quereis volver a casa en un ataúd”

Todas las notas están escritas a ordenador e impresas en una impresora láser.

Si estos hechos se denuncian al comisario, este se limitará a encogerse de hombros y declarar que “el y sus muchachos harán todo lo posible”, pero por supuesto, no moverán un dedo.

De todos modos, si los personajes consiguen ganar una pelea en el Tres Renos, tras un poco de intimidación los asaltantes cantarán como pajaritos. Alguien les dio dinero en un sobre, mucho dinero, si montaban un buen altercado en publico con los luchadores.

-Noche de combates

Sobre las nueve de la noche del tercer día, gente de Delacroix irá a recoger a los luchadores al hotel, para llevarlos al Aserradero 17. Una vez en el lugar, podrán comprobar el enorme bullicio causado por la masa de público, en su mayoría los empleados del aserradero.

El aserradero tiene una enorme jaula montada al aire libre, la jaula, de unos 10 metros de lado y unos 5 de altura, tiene dos puertas de acceso a lados opuestos y el suelo cubierto de serrín fresco. Alrededor de la jaula hay un perímetro de un par de metros delimitado con vallas, para contener al público. Este tipo de “ring” descarta el lanzar al oponente fuera de la zona de combate, y solo el noqueo o la rendición son maneras validas de terminarlo.

Las apuestas corren desbocadas, y el sueldo de varias semanas es apostado en cuestión de minutos. Los luchadores, no tienen permitido apostar en este torneo.

Hay ocho luchadores en total, y el sorteo se realizará sacando nombres de una saca, como es habitual en este tipo de torneos.

Lo que quizá sorprenda a los personajes y otros luchadores, es que todos los combates se celebrarán en una sola noche, así que deberán dosificarse. Otra novedad, es que tras la primera ronda, no hay más sorteos, pues el ganador del combate 1 se enfrenta al ganador del combate 2, y el ganador del combate 3 al ganador del combate 4.

Los combates se desarrollarán de modo normal, con una pausa de media hora entre combate y combate, para dar tiempo a los luchadores a prepararse y a limpiar la jaula de ser necesario.

Tras el primer combate, queda claro que el público tiene como favorito al campeón local, un enorme y barbudo leñador de nombre Paul, que más parece un oso que un ser humano. Su característica camisa a cuadros ayuda a distinguirlo de las fieras. Su estilo

de lucha es algo brutal, consistente en hacer llover puños como rocas sobre sus oponentes y machacarlos.

Una tirada de percepción con éxito contra dificultad 4, durante el primer combate, donde Paul se enfrentará a otro leñador, permitirá ver miradas de complicidad entre el oponente de Paul y una figura entre el público. A una señal de esta figura, el leñador caerá al suelo tras un golpe no particularmente hábil, dando el combate por finalizado.

Tras el combate, la figura de entre el público se alejará, si los personajes le siguen, se verán rodeados por un grupo de leñadores pendencieros una vez fuera de la vista y atención del público alrededor de la jaula.

Si los personajes consiguen tumbar a sus oponentes en menos de cinco turnos, podrán seguir al huidizo personaje hacia el interior del edificio del aserradero. Una vez allí, un hombre de mediana edad, vestido con un abrigo largo, les encañonará con una pistola de 9 mm (3d8 de daño) amenazándolos con disparar si dan un paso más, mientras rezonga de los malditos entrometidos, que debieron hacer casos a sus muchas “advertencias” amistosas. Si los personajes consiguen reducir a este hombre, un oriental entrado en años, aparecerá en escena, identificándose como miembro de La Organización y haciéndose cargo del hombre al que los personajes han capturado.

Después de este suceso, no se volverá a ver a ninguno de los dos en el aserradero ni en la población. Desarrollándose el combate de forma normal hasta tener un campeón.

Si por el contrario, el personaje misterioso consigue huir, durante el combate final, si Paul ha conseguido llegar, le dispararán un dardo tranquilizante desde los árboles, hecho que efectivamente mermará sus capacidades, con un -2 a todas sus tiradas. Esto facilitará que Paul pierda el combate, y los apostantes locales la mayoría de su dinero.

-Experiencia

Por haber jugado la partida, los personajes reciben 1 punto de experiencia cada uno. Por atrapar al amañador de apuestas, los personajes reciben 1 punto de experiencia adicional cada uno. Por interpretación y/o actos memorables, cada personaje puede recibir un punto adicional. Cada personaje recibe 1 punto de experiencia adicional por cada combate ganado.

-Personajes no jugadores

Incluimos solo 6 luchadores, pues los personajes deberían completar sobradamente el cupo necesario. Dos luchadores han conocido antes a los personajes si estos jugaron la anterior aventura incluida.

*Amañador de apuestas, hombre de mediana edad, viste con un abrigo largo y lleva consigo siempre un arma de 9 mm (3d8 de daño)

Hace todas sus tiradas con d6, y tiene 6 puntos de vida. No es practicante de artes marciales.

*Leñadores pendencieros (peleas en el Tres Renos y en el aserradero).

Hacen toda sus tiradas con d6, menos ataque y daño con d8, tienen 8 puntos de vida, no son practicantes de artes marciales.

*"Redwood" Paul, mas de dos metros de leñador franco canadiense, con brazos anchos como sus muslos y una prominente barriga.

Cuerpo d10, mente d6, Espiritu d8 (25 puntos de vida, 8 puntos de poder)

Ataque 1d8
Daño 4d10
Defensa 1d6

Foco 2

*Jim Miller, oriundo de Detroit, pelea callejera.

Cuerpo d10, mente d8, Espiritu d6 (20 puntosde vida, 6 puntos de poder)

Ataque 2d10
Daño 2d8
Defensa 2d6

Foco 2

*Arik-Boke, luchador mongol

Cuerpo d8, mente d8, Espiritu d6 (16 puntos de vida, 6 puntos de poder)

Ataque 2d8
Daño 3d8
Defensa 3d8

Foco 0

*Liam Sai-Lau, chino cantonés, practicante de kung-fu estilo dragón.

Cuerpo d6, mente d8, Espiritu d10 (12 puntos de vida, 10 puntos de poder)

Ataque 2d6
Daño 1d8
Defensa 2d10

Foco 3

*Ernest Duke, antiguo kickboxer con años de estudio en Tailandia.

Cuerpo d10, Mente d6, Espíritu d8 (20 puntos de vida, 8 puntos de poder)

Ataque 2d8
Daño 3d8
Defensa 1d6

Foco 2

*Fedor Skachenko, montañoso ruso luchador de sambo.

Cuerpo d10, Mente d6, Espíritu d8 (20 puntos de vida, 8 puntos de poder)

Ataque 1d10
Daño 4d8
Defensa 1d6

Foco 2

El torneo de Okinawa

Para esta aventura es preciso que los personajes hayan disputado ya algún torneo, pues se exige un ranking de 3 o superior para poder inscribirse. De todos modos, si algún personaje no llega al ranking exigido por una puntuación de 1, le harán participar en una previa al torneo, donde puede aumentar su ranking.

-La noticia y el viaje

A oídos de los personajes ha llegado la noticia que un torneo de La Organización tendrá lugar en Okinawa a principios de primavera, lo que les deja tiempo para viajar e inscribirse en el torneo.

Nada más llegar a Naha, la capital de Okinawa, podrán tomar un expreso hacia la ciudad de Uruma, pues el torneo se celebra en el Gusuku (castillo) de Katsuren, muy cerca de la ciudad.

Los personajes, al ser luchadores reconocidos por La Organización no tendrán ningún problema en localizar el lugar, pues agentes autorizados contactarán con ellos personalmente. Les informarán que aquellos con ranking 3 o superior pueden inscribirse automáticamente, pero si hay alguien con ranking 2, deberá disputar un combate previo, días antes del torneo en sí.

Si alguno de los personajes debe disputar la previa, su oponente será un karateka proveniente de Kyoto llamado Ozomaru, un boxeador americano llamado Kirkman, o un turco llamado Hakan. (Ver datos en el listado de personajes)

-La presentación

El día antes del inicio de los combates, se instará a los luchadores a acudir a la explanada delante del castillo Katsuren, unas antiguas ruinas cerca de la población, donde en el lado que da al océano, se ha construido una tarima circular de 10 metros de radio.

Durante un par de horas, se llevará a cabo una ceremonia, en la que se nombrará a los participantes, su lugar de procedencia y su estilo de lucha. También se llevaran a cabo ceremonias shinto para bendecir el lugar.

En esta ceremonia, los personajes podrán comprobar que la mayoría de luchadores son karatekas nativos de la isla, algunos japoneses de más al norte y muy pocos extranjeros como ellos, para un total de 16 combatientes.

El premio para el ganador, será una antigua espada, que según se cuenta, perteneció a Amawari, el último gran señor de la fortaleza ahora en ruinas.

Cada luchador solo luchará una vez por jornada de combates, con un día de de descanso entre jornada y jornada, por tanto, el torneo durará una semana entera.

-Primera jornada de combates

Esta primera jornada transcurre dentro de una perfecta normalidad. Siguiendo un estricto orden, los luchadores tomarán una pieza de madera de una gran urna. Las piezas están numeradas del 1 al 16 y dos números consecutivos se emparejan para un combate: el 1 con el 2, el 3 con el 4, y así sucesivamente hasta completar todos los combates. Es importante que los personajes sean los últimos en recoger su pieza, pues los Kanzaki deben estar emparejados entre ellos para un combate entre hermanos (combate que obviamente ganará Haruki).

Una vez todo el mundo esté emparejado, se desarrollarán los combates en el orden numerado, siguiendo las reglas estándar de La Organización: Noqueo, rendición o caer fuera de los límites finalizan el combate.

-El robo de la katana

La segunda ronda de combates no tendrá lugar el día previsto, en su lugar, los organizadores anunciarán que la katana de Amawari ha sido robada hace pocas horas. Y que, mientras no este presente la katana, no pueden seguir los combates y no puede haber torneo.

El master debe dejar que los jugadores discutan entre si lo que ha podido pasar. Cuando lleven un rato hablando entre ellos, el custodio de la katana hará una declaración. Quien le ha atacado no era japonés, pues luchaba con un estilo que no pertenece a Japón. Asimismo, le fue sustraída cuando iba a guardarla en el templo norte del castillo, reconstruido para tal función. Cualquiera que haya visto el templo, podrá darse cuenta que es un lugar con una sola entrada, situado delante del mar. El que sustrajera la espada, solo podía ir en dos direcciones: Hacia arriba, al último terraplén de la fortaleza, o hacia abajo, sobre las rocas del mar.

-La falsa acusación

Con esta ultima declaración, los personajes (o al menos los que no sean de origen japonés) se sentirán observados por la concurrencia, y en un momento dado, el menor de los hermanos Kanzaki, se levantará airado y les señalara con el dedo, mientras acusa a los gaijin (extranjeros) de ser unos ladrones que deshonran a su país.

Acto seguido les lanzará una amenaza, no secundada pero tampoco opuesta por los organizadores: los personajes tienen tres días para devolver la katana, o serán expulsados del torneo para siempre. Una tirada de psicología contra dificultad 5 permitirá entrever que Yoshio Kanzaki miente, que el sabe algo de dicha katana. Cualquiera que pase una tirada de percepción a dificultad 4 podrá también darse cuenta que le tiembla la voz, y no precisamente por lo airado que pueda estar.

Llegados a este punto, los personajes deben decidir el curso de acción a tomar.

-Lucha en las alturas

Si los personajes hacen guardia en las inmediaciones del castillo, con una tirada de percepción contra dificultad 4, podrán ver como de noche, tres figuras embozadas ascienden a lo alto de las ruinas.

Por otra parte, sin han sometido a vigilancia a Yoshio, dicha tirada no será necesaria, y le podrán seguir si son discretos.

Una vez en lo alto del terraplén, los personajes verán como Yoshio, apartando una losa, pretende recoger la katana de su escondite, si los personajes intentan quitársela, la acción deriva en una pelea en la zona más alta de las ruinas entre Yoshio y sus dos acompañantes (toma dos karatekas de los participantes en el torneo). El lugar tiene una disposición cuadrada, de veinte metros de lado, por el lado sur una rampa permite el acceso, pero por los otros tres lados, hay una caída de veinte metros (6d6 de daño letal, sumando el total de los resultados, no tomando solo el resultado más alto).

Si los personajes consiguen poner en problemas a Yoshio, cosa que no debería ser muy difícil, hará acto de presencia alguien que les ha seguido a ellos a su vez. Embozada de negro, Jane Clifton, la cómplice del robo atacará a los personajes por sorpresa a menos que superen una tirada de percepción contra dificultad 5.

Si reducen a Yoshio y a Clifton, Haruki Kanzaki hará acto de presencia, como salido de ninguna parte, pedirá disculpas a los personajes por el deshonor de su hermano, y se hará cargo de él. Yoshio y Clifton serán expulsados formalmente del torneo, no permitiéndoseles participar nunca más (aunque los personajes podrán encontrarlos en otros torneos en adelante).

-Continuación del torneo

Llegados a este punto, el torneo retoma su actividad programada, realizando un nuevo sorteo para cada ronda, una vez terminados los combates. Todos los contrincantes de los personajes les saludarán respetuosamente y agradecerán su colaboración en limpiar el honor del torneo.

-Experiencia

Por haber jugado la partida, cada personaje recibe 1 punto de experiencia. Por recuperar la espada robada, cada personaje recibe 1 punto de experiencia. Por interpretación y/o actos memorables, cada personaje puede recibir un punto adicional. Cada personaje recibe 1 punto de experiencia adicional por cada combate ganado. Si un personaje gana el torneo, obtiene 1 punto de experiencia adicional.

-Personajes no jugadores

*Aparte de los grandes luchadores, hay un número de karatekas de una habilidad parecida, que servirán para llenar el cuadro de combates junto con los personajes jugadores, se pueden usar para todos ellos estas características.

Cuerpo d8, Mente d8, Espíritu d6 (18 puntos de vida, 6 puntos de poder)

Ataque 1d10

Daño 1d8

Defensa 1d6

Foco 1

Pueden usarse nombres de la siguiente lista para personalizarlos aunque sea levemente:

Suzumi, Katsura, Hyuga, Nakano, Tomomura, Kanzaki, Shigaru, Motetsu, Masakazu, Uzumei, Mishohiro, Toshimoto, Jizaburo.

Los luchadores de la ronda previa (caso de ser necesario jugarla), también comparten estas características.

*Haruki Kanzaki, karateka de Okinawa, de unos 40 años y el orgullo de la isla y del torneo. A los ojos de todos, el rival a batir.

Cuerpo d8, Mente d6, Espíritu d10 (24 puntos de vida, 10 puntos de poder)

Ataque 4d10
Daño 3d8
Defensa 3d6

Foco 5

*Yoshio Kanzaki, hermano menor de Haruki, también karateka, aunque más atolondrado y de menor habilidad.

Cuerpo d10, Mente d8, Espíritu d6 (20 puntos de vida, 6 puntos de poder)

Ataque 2d10
Daño 3d8
Defensa 2d6

Foco 2

*Jane Cliffton, la única mujer en el torneo, practica capoeira con algunos movimientos de cosecha propia.

Cuerpo d6, Mente d8, Espíritu d10 (18 puntos de vida, 10 puntos de poder)

Ataque 4d8
Daño 1d8
Defensa 3d8

Foco 3

Nombre:	VICTORIAS	DERROTAS
Jugador:		
Descripción		

CUERPO **MENTE** **ESPIRITU**

Armas cuerpo a c.	___	Bajos Fondos	___	Actuar	___
Armas de proyectil	___	Burocracia	___	Iniciativa	___
Atléticas	___	Demoliciones	___	Intimidar	___
Esquivar	___	Esconderse	___	Liderazgo	___
Lanzar	___	Idiomas	___	Negociar	___
Montar	___	Juego	___	Percepción	___
Nadar	___	Leer / escribir	___	Psicología	___
Sigilo	___	Medicina	___	Seducir	___
Vigor	___	Navegación	___	Voluntad	___
_____	___	Pilotar	___	_____	___
_____	___	Supervivencia	___	_____	___
_____	___	Tecnología	___	_____	___
_____	___	_____	___	_____	___
_____	___	_____	___	_____	___

Arma	Tipo	Daño	Puntos de vida
_____	_____	_____	OOOOOOOOOO
Armadura	Tipo	Protección	OOOOOOOOOO
_____	_____	_____	OOOOOOOOOO
ARTE MARCIAL:			Puntos de poder
ATAQUE	<input type="checkbox"/>		OOOOOOOOOO
DAÑO	<input type="checkbox"/>	FODO	
DEFENSA	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
			Equipo y peso:

FIGHT!

POWERED BY OCYO