

# OCYO

---



**ROL... Y PUNTO.**



## **Concepto y sistema de juego**

Francesc Montserrat

## **Redacción**

Alberto Blanco  
Francesc Montserrat

## **Maquetación**

Francesc Montserrat

## **Ilustraciones**

Francesc Montserrat  
Jesús Manuel Blanco  
Matias Tonazzi

## **Playtesting**

Alberto Blanco  
Francesc Montserrat  
Francisco Flores  
Jose Luis Cebrián  
Pedro Cobos  
Pedro Crespo  
Xavier Alcalde

# ÍNDICE

Índice .....	1
Introducción .....	2
¿Qué es un juego de rol? .....	2
Los dados .....	3
Como crear un personaje .....	4
El sistema de juego .....	6
Daño y curación .....	7
El combate .....	8
Magia y psiónica .....	9
Equipo .....	10
Ambientación: Medieval fantástica .....	12
Ambientación: Cine de acción .....	14
Ambientación: Space Opera .....	14
Aventura: Fantasía medieval .....	18
Aventura: Cine de acción .....	19
Aventura: Space Opera .....	25
Reglas Opcionales .....	30
Hoja de personaje .....	32

## Introducción

OCYO nace en 2009 con la voluntad de ser un juego apto tanto para veteranos jugadores como para recién llegados al mundo del rol.

El espíritu de OCYO es tener una herramienta sencilla, un juego sin complicadas reglas que aprender ni montones de libros que comprar para estar al día. Si bien su reglamento no es el más realista, cumple la función de dejar el protagonismo a la aventura y a los jugadores.

El otro gran objetivo de OCYO es poder jugar a lo que sea necesario, ninguna ambientación le va grande, la sencillez le proporciona flexibilidad para poder jugar realmente a lo que queramos. Si queremos vivir aventuras en la edad media, en mundos de fantasía, en el espacio o en el mundo de hoy en día, tan solo hay que decidir jugar a ello. Incluimos, para facilitar la tarea de preparar partidas, tres ambientaciones en este mismo manual. No son demasiado extensas, ni demasiado detalladas, pero dan las suficientes directrices para preparar cualquier tipo de aventura en ellas. Asimismo, también hay una serie de aventuras preparadas para empezar a jugar.

En un futuro esperamos publicar suplementos para OCYO que amplíen las ambientaciones o las aventuras disponibles, pero recordad que nadie como vosotros para saber a que queréis jugar. Desde una película, a un libro, pasando por vuestra cosecha propia de imaginación, os puede servir para pasar unas horas inolvidables jugando con vuestros amigos.

## ¿Qué es un juego de rol?

“rol”.

(Del ingl. *role*, *papel de un actor*, y este del fr. *rôle*).

1. *m papel (función que alguien o algo cumple).*”

Diccionario de la Real Academia Española de la lengua

El juego de rol (en inglés *Role Playing Game* o, abreviado, RPG), consiste básicamente en desempeñar un determinado rol o personalidad. Para tal cometido, los participantes en el mismo interpretan sus diálogos y describen las acciones que realizan sus personajes respectivos.

En un juego de rol no hay un guión a seguir, ya que el desarrollo de la historia está condicionado a las decisiones de los jugadores y las acciones de sus personajes. La imaginación, la narración oral, la originalidad y el ingenio favorecen el desarrollo de este tipo de juego.

Además de los jugadores que interpretan a un personaje, existe un tipo de jugador, comúnmente llamado Master (aunque otros nombres, como director de juego o narrador también se le pueden aplicar). El master cumple la función de mediar entre los demás jugadores y el desarrollo del juego. Se puede considerar al master como a un jugador

que controla todo aquello no controlado por los jugadores (animales, plantas, otros personajes, meteorología, sucesos físicos, sucesos paranormales...).

Normalmente el master es quien prepara y dirige las partidas vividas por los personajes, dando unas directrices generales para el desarrollo de las mismas. El guión no está preestablecido, pero si existe un entorno y unos condicionantes que ayudan a los personajes a vivir aventuras únicas.

No es necesario que los jugadores interpreten un papel como si realmente fuera una obra de teatro, porque realmente todo lo que hagan los personajes se irá improvisando sobre la marcha respondiendo a las diversas situaciones planteadas por el master.

Lo más importante de un juego de rol, es que es un juego de cooperación, no un juego competitivo. Acaben como acaben las partidas, no hay vencedores o vencidos, si no simplemente jugadores que han querido vivir una aventura con su imaginación.

Finalmente, para poder jugar a un juego de rol clásico como OCYO, necesitaremos lápices, gomas de borrar y aunque no es obligatorio, si que es recomendable algo que picar y algo para beber durante las partidas.

### **Los dados**

Para jugar a OCYO vais a necesitar tres tipos distintos de dados: dados de seis caras, dados de ocho caras y dados de diez caras.

Los dados de seis caras son los dados clásicos que todo el mundo conoce del juego de la oca o el parchís, tienen seis caras numeradas del uno al seis. Se puede abreviar dado de seis caras como dado de seis o d6.



Los dados de ocho caras y los de diez caras son dados cuya única diferencia es una forma distinta y mayor número de caras que el dado clásico. Como sus nombres indican, uno tiene ocho caras y está numerado del uno al ocho y el otro tiene diez caras. Este último presenta la particularidad que a veces no está numerado del uno al diez, si no del cero al nueve, en cuyo caso, interpretaremos el cero como un diez. Se pueden abreviar de la misma manera que el dado de seis caras, como dado de ocho y dado de diez o d8 y d10.

En cualquier tienda de juegos podéis comprar los dados que os hagan falta, con uno de cada tipo es suficiente, pero para agilizar OCYO, es recomendable tener al menos tres o cuatro de cada tipo. No os preocupéis, pues no es un material caro.

## Como crear un personaje

Para poder jugar a OCYO será necesario tener un personaje que interpretar. Para ello, bastaría con rellenar una copia de la hoja de personaje incluida con el juego, pero para hacerlo realmente una experiencia gratificante, recomendamos seguir los siguientes pasos.

### El concepto

En este punto, el jugador deberá decidir a grandes rasgos que tipo de personaje va a crear, siempre de acuerdo con la ambientación el que tenga lugar la partida. No hace falta extenderse demasiado, con un esbozo general tendremos, por el momento, suficiente. Una frase que describa al futuro personaje, con sus rasgos mas destacados, su carácter y su aspecto físico nos ayudaran en los siguientes apartados.

Este concepto puede anotarse como parte de la descripción del personaje en su hoja, un nombre y algunos datos personales le darán entidad.

### Decidiendo los atributos

Los personajes de OCYO se definen primariamente por sus atributos, que son: Cuerpo, Mente y Espíritu.

El atributo de cuerpo, hace referencia a las actividades físicas, a la fuerza innata del personaje y a su constitución física general, Mente nos habla de su inteligencia, sus conocimientos y su capacidad de análisis, finalmente Espíritu engloba aquello menos tangible, como es el carisma, la fuerza de voluntad o la empatía del personaje.



Basándonos en el concepto que hemos definido, podremos decidir ahora que es lo más importante para este personaje y le otorgaremos un valor de d10. Seguidamente otorgaremos un valor de d8 en aquello donde no destaque especialmente y d6 a su punto más flojo. Por ejemplo, un científico introvertido y despistado tendría los valores distribuidos del siguiente modo: Cuerpo d8, Mente d10, Espíritu d6. Podéis fotocopiar (o imprimir si tenéis una copia digital de este juego) la hoja de personaje incluida tantas veces como os haga falta.

### Habilidades

Todo personaje recién creado en OCYO dispone de cuatro puntos para repartir como mejor le parezca en cada grupo de habilidades (es decir, doce puntos en total). Dichos grupos se definen por su relación con uno de los atributos mencionados en el anterior apartado. Todas las habilidades tienen un valor de 1 al crear al personaje y cada punto invertido aumenta en uno su valor.

CUERPO	MENTE	ESPÍRITU
Armas cuerpo a cuerpo	Bajos fondos	Actuar
Armas de proyectil	Burocracia	Iniciativa
Atléticas	Demoliciones	Intimidar
Esquivar	Esconderse	Liderazgo
Lanzar	Idiomas	Negociar
Montar	Juego	Percepción
Nadar	Leer / Escribir	Psicología
Pelea	Medicina	Seducir
Sigilo	Navegación	Voluntad
Vigor	Pilotar	
	Supervivencia	
	Tecnología	

Una vez más, hay que tener en cuenta el concepto de personaje en el momento de hacer esta distribución. No sería lógico que un pistolero no recibiera puntos en la habilidad de Armas de Proyectil, o que un piloto de guerra no supiera Pilotar más allá de lo básico.

Las habilidades listadas en la hoja de personaje pretenden ser básicas, así que es muy probable que algún jugador considere que falta alguna para redondear su personaje. En tal caso, se pueden añadir nuevas habilidades en el grupo correspondiente previa consulta con el master y de mutuo acuerdo. Unos ejemplos podrían ser: Historia englobada en el grupo Mente o Acrobacias en el grupo Cuerpo.

### Toques finales

Una vez hayamos terminado de crear a nuestro personaje de modo numérico, hay que indicar los puntos de vida que tiene. Estos son iguales al valor del dado del atributo de cuerpo, así 10 puntos para d10, 8 para d8 y 6 para d6.

Si procede y se usan las normas opcionales para magia o psiónica, los puntos de poder siguen el mismo procedimiento pero con el valor del atributo de espíritu.

A discreción del master, el personaje puede equiparse acorde a la ambientación de la que forme parte. Para tal fin, consultar el capítulo referente al equipo.

## Experiencia

A medida que los personajes vivan aventuras, irá progresando y mejorando sus habilidades. Para representar esto, al final de cada sesión de juego, el master otorgará puntos de experiencia, según los logros de cada personaje.

En una sesión normal de juego, debería otorgar entre 1 y 2 puntos de experiencia, hasta 4 si ha sido una sesión excepcional y 0 por una realmente nefasta.

Para aumentar una habilidad usando puntos de experiencia, basta con invertir tantos puntos como el nivel a conseguir. Aumentar por ejemplo, una habilidad de nivel 1 al 2, cuesta 2 puntos, en cambio, aumentar una de 5 a 6, cuesta 6 puntos.

## **El sistema de juego**

OCYO utiliza un sistema de juego basado en tiradas de dados contra una dificultad. Esto significa, que el valor de una tirada ha de igualar o superar el valor de la dificultad impuesta por el master a la acción o tarea que se quisiera realizar.

### Como hacer una tirada de dados

Para hacer una tirada, primero se decide que habilidad es la más apropiada a la acción, el valor de la misma, nos indica cuantos dados hemos de tirar y el del atributo el tipo de dado. El resultado más alto que se obtenga en un dado es el valor de la tirada.

Es posible obtener en una tirada más que el valor del dado. Si se repite varias veces el resultado máximo, se cuenta uno de ellos como el resultado y se le suma uno por cada uno adicional. Así una tirada de 3d8 cuyos resultados sean, 8,8 y 4, se cuenta como un resultado de 9 (8+1 adicional). Esto permite en ocasiones superar con éxito tiradas con una dificultad mayor que el valor de los dados de la tirada.

El resultado de una acción, según su tirada, puede variar enormemente como se puede ver a continuación:

Éxito: se realiza la acción sin más.

Fallo: se falla la acción sin más.

Éxito crítico: la tirada es el doble o más que la dificultad de la acción

Pifia: sacar 1 como resultado de la tirada

## Dificultad

La dificultad nos indica como de difícil es una acción concreta. Su valor es fijado por el master en el momento en que alguien indica que realizara una acción.

La dificultad básica para una acción es de 4, de ahora en adelante, cuando nos refiramos a dificultad básica y no este expresado su valor, este es de 4. Menos dificultad indica mayor posibilidad de realizar la acción con éxito, mientras que si es mayor ocurre lo contrario.

No se recomienda que existan dificultades por encima de 6, pero en ocasiones esto puede suceder. No es lo mismo hacer malabarismos con tres pelotas de tenis, que hacerlo con granadas de mano y los ojos vendados.

Como orientación, decir que la dificultad 1 no existe, que la dificultad 2 es algo extremadamente fácil, 4 una dificultad media y 6 algo muy difícil.

### Tiradas enfrentadas

En ocasiones, el personaje no realiza la acción por si solo, si no que compite con otro personaje. Como por ejemplo en un pulso, una partida de poker o una carrera. En casos así, cada jugador implicado hace una tirada y el que obtenga un resultado mayor es el ganador.

### Daño y curación.

Los personajes de OCYO pueden recibir daño de diversas formas, siendo las más habituales una acción hostil o un accidente.

Un personaje tiene tantos puntos de vida como el valor del dado de su atributo de cuerpo. Cuando le queden la mitad o menos de esos puntos, se le considera herido y recibe una penalización a la dificultad de todas sus acciones, que aumenta en 1. Si un personaje es reducido a 0 o menos puntos, se considera que esta muriendo y solo la atención médica puede salvarle. La severidad de los daños queda a discreción del master usando el sentido común. Alguien muriendo por una serie de heridas menores, no estará en tan mala situación como alguien que ha encajado un disparo de grueso calibre o ha caído de gran altura.

### Tipos de daño

Hay dos tipos de daño, Letal y Temporal. El daño letal es el que producen las armas o los accidentes de cierta gravedad. Ser reducido a 0 puntos de vida por este tipo de daño acaba normalmente en la muerte del personaje dañado. El daño temporal es el que producen las peleas, las contusiones y otros percances, quedar reducido a 0 puntos de vida por este tipo de daño solo implica la pérdida de consciencia.

El daño letal se cura al ritmo de 1 punto por día de reposo absoluto. O un punto cada cinco días si no se descansa. El daño temporal se cura al ritmo de 1 punto por hora.

### Daños por accidente

Para simplificar esta parte, siempre se pensara en términos de altura de caída. Cada tres metros de caída causan 1d6 de daño, hasta 9 metros se considera daño temporal. A partir de 9 metros se considera daño letal y al doble de esa altura, los dados de daño suman sus valores en vez de tomar solo el resultado más alto. Tan solo las armaduras futuristas (ver apartado de equipo) protegen contra este tipo de daño.

Cuando se produzcan daños por otro tipo de accidentes, como podría ser el atropello de un vehiculo o un desprendimiento de rocas, el master deberá hacer una valoración y compararlo con una caía apropiada para determinar el daño que se ha de aplicar.

### Daño en combate

Para determinar el daño que hace un ataque, basta con tirar el daño del arma en una tirada enfrentada con la protección que este llevando el personaje. Si la diferencia es positiva, el personaje deberá tachar de sus puntos de vida ese resultado.

El daño de las armas y la protección de armaduras y otros elementos funciona como las habilidades, es decir, un tipo de dado y un número de veces tirarlo. En las tiradas de daño no se aplican las pifias o los éxitos críticos.

### **El combate**

En OCYO se pueden producir situaciones de combate, en las que la fuerza de las armas o de los puños decidan al vencedor, en este capítulo resumiremos lo que a nivel de reglas se refiere a la lucha con armas o sin ellas.

### La iniciativa

Al inicio de un combate, los jugadores implicados harán una tirada de la habilidad de iniciativa de su personaje. Una vez hecho esto, actuarán los personajes por orden de tirada, de la más alta a la más baja, actuando simultáneamente aquellos con valores iguales. Cada personaje podrá realizar una acción por turno.

### Movimiento

Durante un turno de combate un personaje puede moverse aproximadamente tres metros y combatir con normalidad. Si desea moverse más distancia (hasta unos diez metros) se considera que no está combatiendo ya que no puede prestar la atención adecuada.

### Ataque y defensa

Un ataque se resuelve con una tirada simple de dificultad básica, salvo en los siguientes casos.

En combate cuerpo a cuerpo, un personaje puede decidir luchar de varias maneras:

La lucha ofensiva: se usa toda la habilidad en atacar, en defensa sus oponentes solo necesitan obtener un éxito contra dificultad básica para acertarle en un ataque.

La lucha defensiva: el personaje no hará nada más que defenderse, así que podrá hacer una tirada enfrentada contra un ataque una vez por turno. Si recibe más ataques de otros personajes, se aplica para estos una dificultad básica.

Lucha mixta: el personaje puede decidir repartir su habilidad entre ataque y defensa, pudiendo atacar con una parte de la misma y defender (como en la lucha defensiva) con la otra.



El tipo de lucha lo declara cada personaje en su primer turno, pero puede cambiarlo durante sus turnos siguientes.

Luchar portando un escudo, añade uno a la dificultad para golpear al personaje tanto a distancia como cuerpo a cuerpo. Si bien con las limitaciones tecnológicas explicadas en el apartado de equipo.

En el combate a distancia, la dificultad básica se aplica en disparos a corta distancia. Disminuye la dificultad en uno para los ataques a quemarropa y aumenta en dos para largo alcance.

En caso de un éxito crítico en un ataque, el resultado de la tirada de daño se obtiene de sumar el valor más alto de la tirada y el menor.

### **Magia y psiónica**

Estas reglas están pensadas par incorporar poderes sobrenaturales a aquellas ambientaciones que lo requieran como magia en un mundo de fantasía o poderes psíquicos en una ambientación de ciencia ficción.

Los puntos de poder

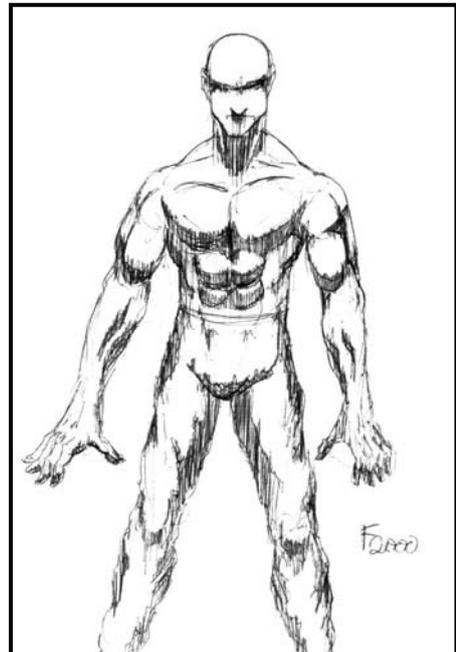
Un personaje tiene tantos puntos de poder como el valor de dado que tenga en espíritu (6,8 o 10). Cuando usa un poder tacha uno de esos puntos, si se le acaban puede seguir usando puntos de vida al mismo ritmo: 1 uso de poder 1 punto. Este daño, se considera daño temporal.

Un personaje puede recuperar puntos de poder de la siguiente forma:

Una vez al día, descansando ocho horas de sueño recuperan todos los puntos de poder. Una hora de concentración ininterrumpida (meditación es un buen ejemplo), recupera un punto de poder.

Para simplificar, los poderes disponibles tanto en magia como en psionica son los mismos, y su uso y mejora es casi idéntico a las habilidades. Los siguientes poderes dependen de Espíritu. Algunos solo requieren una tirada exitosa para funcionar mientras que otros son tiradas enfrentadas contra la habilidad de Voluntad del objetivo.

A diferencia de las otras habilidades, estos poderes deben adquirirse por separado desde el primer nivel (1 punto de coste según las reglas).



### Telekinesis

Mover objetos, la dificultad básica permite mover 40 kilos de peso a 10 km/h de velocidad dentro de un radio hasta diez veces el nivel de la habilidad. Cada 40 kilos más o cada 10 km/h adicionales añaden 1 a la dificultad.

### Telepatía

Comunicarse con otra persona mentalmente, se puede mantener una conversación con otra persona que coopere, si es de forma voluntaria hay que superar la dificultad básica de 4 y con eso basta. Si el interlocutor se resiste, superando siempre la tirada con éxito, hay además una tirada enfrentada contra la Voluntad de este. El alcance básico es de 10 metros, añadir 10 metros de alcance o un interlocutor adicional aumenta en 1 la dificultad.

### Escudo de energía

Crear una barrera de protección alrededor del personaje, la dificultad básica otorga un escudo que dura un turno y con valor de protección 1d10, como si fuera una protección de energía de tipo futurista. Añadir un dado adicional o 1 metro al radio del escudo, aumenta en 1 la dificultad.

### Ataque de energía

Dañar a distancia, la dificultad básica permite dañar a un objetivo hasta a 20 metros de distancia por valor de 1d8, aumentar 1 dado de daño o 10 metros de alcance aumenta en 1 la dificultad. Las protecciones ayudan a prevenir este tipo de ataques.

### Foco

Mejorar habilidades del usuario del poder, la dificultad básica permite durante un minuto mejorar en 1 todo un grupo de habilidades, esto no modifica ni puntos de poder ni puntos de vida. Mejorar 1 punto adicional o 1 minuto adicional aumenta en 1 la dificultad.

### Curar

Cura heridas del usuario o de otro personaje en contacto, la dificultad básica cura 1 punto de vida, cada punto de vida adicional que cure en el mismo uso aumenta en 1 la dificultad.

## **Equipo**

Para poder ambientar el juego donde más nos convenga, se ha dividido el equipo en tres tipos básicos: antiguo, moderno y futurista.

El equipo antiguo responde a tecnología anterior a las armas de fuego, y es el más apropiado para ambientaciones de tipo medieval y de fantasía. Aun así, un moderno cuchillo de cocina, se sigue considerando equipo antiguo.

El equipo moderno correspondería a la actualidad, así que no hay mucho más que explicar.

El equipo futurista, es el que adecuado para ambientaciones de ciencia ficción, incluye todo tipo de utensilios de tecnología avanzada, el límite, es la imaginación del master y el impuesto por la ambientación jugada.

Sobre material básico no haremos largos listados, en más de una ocasión el sentido común dictará que puede y que no puede tener un personaje concreto.

Sobre equipo de combate, armas y protecciones, adjuntamos un breve listado a modo de orientación, de este modo se pretende cubrir el máximo numero de eventualidades.

### Armas

Armas antiguas	daño
Armas pequeñas	2d6
Armas cortas	3d6
Armas grandes	3d8
Armas a dos manos	4d10

### Armas de fuego modernas

Pistolas ligeras	1d8
Pistolas medianas	2d8
Pistolas pesadas	3d8
Rifles y escopetas	4d10
Fusiles militares	5d10
Artillería pesada	4d10+4d10 (el resultado de ambas tiradas se suma)



### Armas futuristas

Simplemente tirar 1 dado más que el mismo tipo de arma antigua o moderna y considerarlas de tipo futuristas. Ejemplo: un sable láser, es un arma grande futurista y haría 4d8 de daño

Para poder simular armas de repetición (ametralladoras gatling, Uzi en modo de disparo automático y similares), dotarlas de un número de disparos por turno, la dificultad de cada uno de ellos aumenta en dos y pueden asignarse a un solo blanco o a tantos blancos como se desee de la forma que se desee siempre que uno no este separado del anterior blanco más de un metro. Cada disparo hace daño por separado. Esta regla se aplica también a los revólveres de acción simple (los de las películas del Oeste vamos), pudiendo realizar estos un disparo adicional por turno, a esta acción se la conoce como abanicar el arma.

Protecciones

	Antigua	Moderna	Futurista
Ligera	1d6	1d8	1d10
Media	2d6	2d8	2d10
Pesada	3d6	3d8	3d10
Energía	n/a	n/a	5d10

En lo que a armas y protecciones se refiere, la clasificación por épocas también responde a su funcionalidad. El tipo antiguo de protección, protege solo de armas de tipo antiguo, el moderno tanto de armas antiguas como modernas y de fuego, y el futurista de cualquier amenaza. Si un cañón de plasma dispara sobre un desdichado llevando una coraza de acero, lo va a dejar tostado sin que dicha coraza (tipo antiguo) le proteja un ápice.

**Ambientación Fantasía medieval**

La fantasía medieval, o también llamada fantasía heroica, es un género muy extendido entre los juegos de rol comerciales. Esta definición sin embargo, engloba desde lugares que podrían ser nuestro propio mundo en el pasado (aderezado con elementos sobrenaturales) o un lugar completamente imaginario, poblado de extrañas criaturas y con magia en cada rincón. Las novelas de fantasía son grandes fuentes de inspiración para ambientar partidas. Desde J.R.R. Tolkien, pasando por C.S. Lewis o Ursula Le Guin, hasta Robert E. Howard o George R.R. Martin.

La ambientación que incluimos a continuación es tan solo una sugerencia para poder empezar a jugar, pero con muy poco trabajo se puede enriquecer con material propio y crear un mundo único donde vivir aventuras.



Isola

Hace mucho, mucho tiempo, cuando los dioses eran jóvenes que empezó la guerra. Primero los dioses luchaban unos contra otros, y muchos perecieron en esa batalla. Después lanzaron a sus fieles unos contra otros durante generaciones. Todo esto no hacía más que acercar el fin del mundo, donde tanto hombres como dioses perecerían para dar paso a un nuevo universo.

Viendo los dioses que su fin se acercaba a pasos agigantados, decidieron crear un campo de batalla a semejanza del mundo, un lugar donde sus seguidores lucharían por ellos. Este lugar existe en medio de la nada, es un continente de enormes proporciones, rodeado por un mar que termina por precipitarse en el vacío en las cascadas del fin del mundo. Numerosas islas salpican este mar, y el Sol y la Luna de este mundo marcan el tiempo y las estaciones como lo hacen el Sol y la Luna verdaderos.

No se sabe bien quien empezó, más se rompieron las reglas, y multitud de fieles fueron arrastrados a este lugar sin su consentimiento, hombres, mujeres y niños. Eones mas tarde, los dioses parecen haber olvidados su antigua disputa, y dejaron a sus fieles en aquel lugar. Muchos adoran aun a los dioses, y no pocos están dispuestos a defender la supremacía de su dios mediante la fuerza, pero la mayoría prefieren vivir en paz en este mundo que fue extraño a sus antepasados, pero al que ellos llaman hogar.

La magia fue puesta en manos de los mortales por los dioses para que la usaran como arma, y aun hoy en día, pervive su utilización.

### Culturas que sobreviven en Isola

Cultura Nórdica, algunos los llamarían vikingos, pero no se aplican ese nombre a si mismos, son tremendamente parecidos a la cultura nórdica histórica de los siglos VIII al XI, y adoran el mismo panteón que estos, con Odín a su cabeza. Hablan una variante del idioma nórdico antiguo en el que son abundantes los dialectos regionales.

Greco-Romanos, muy similares a los romanos de época imperial, con una cultura y organización militar similar, usan el latín como su lengua y adoran el panteón greco-romano encabezado por Júpiter.

Zoroastristas, de extracción asiática y aspecto y cultura indo-iranios (sobre el siglo VI), su lengua es el persa y adoran a Ahura-Mazda como única deidad.

Otros, cualquier cultura y religión de casi cualquier época histórica puede ser encontrada en Isola, simplemente hay que adaptarlos. De hecho, cualquier religión, real o creada por el master y/o los jugadores puede encontrarse en Isola.

### Información general

La magia esta presente en Isola, cualquier personaje tiene acceso a ella, y no esta vista como algo delictivo o impuro por ninguno de sus habitantes.

Existen rutas de comercio por casi todo el mundo, las culturas se relacionan entre si, incluso algunas han formado estados y construido grandes ciudades.

Las grandes batallas de religión son cosa del pasado, pero aun ahora, después que haya pasado tanto tiempo sin que lo dioses se manifiesten, algunas guerras menores (incluso entre seguidores del mismo panteón pero diferente dios) tienen lugar.

El nivel tecnológico es antiguo, no existen armas de fuego ni ningún equipo post-medieval.

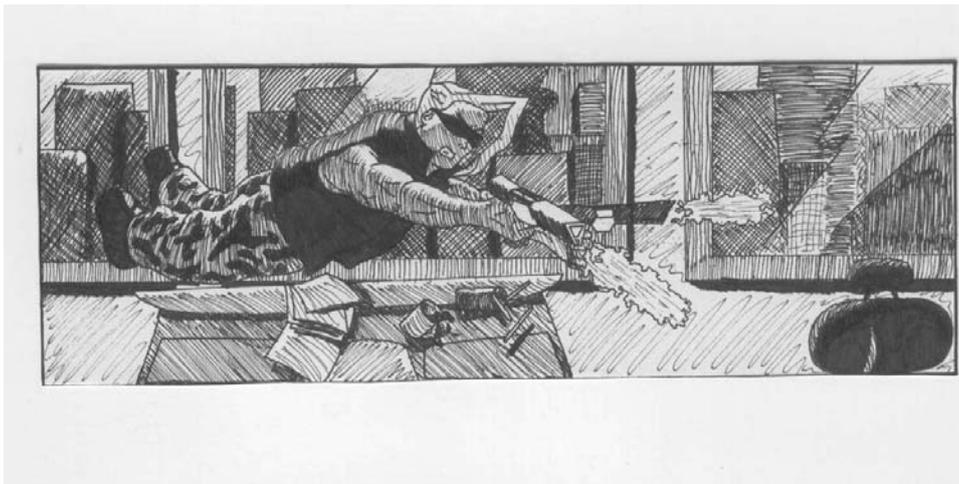
### **Ambientación Cine de acción**

El cine de acción es quizás la ambientación con mas referentes en la cultura actual. Películas bélicas, thrillers de espionaje o el ultimo taquillazo de tiros y persecuciones de coches son fuentes válidas para ambientar.

Esta ambientación es la menos extensa de las tres proporcionadas, porque no lo necesita. Simplemente pensar en cualquier momento de la época contemporánea nos bastará para estar ambientados.

La ventaja de esta ambientación es que puede ser tan realista o tan exagerada como sea necesario. En ocasiones, los personajes pueden ser duros héroes, a quienes un disparo incomoda más que hiere, que sobreviven a espectaculares accidentes de coche y pueden pelear a puños desnudos durante horas. Otras veces, los personajes son seres humanos de lo más común y corriente luchando por sobrevivir. Todo depende del tono general que quieras darle a la aventura.

La regla opcional “modo héroe” esta hecha a medida para las aventuras de Cine de Acción, para saber más sobre como funciona esta regla consúltalo al final de reglamento en el apartado de reglas opcionales.



Se desaconseja el uso de magia o psiónica cuando se juegue con esta ambientación, pero la presencia de armas de fuego, tramas de espionaje, peligrosos criminales y sociedades secretas es más que recomendable, se trata de vivir una aventura, ir a sellar formularios a un estamento burocrático, por muy difícil que sea, dista de ser una aventura que contar, y de eso trata el cine de acción.

### **Ambientación Space Opera**

La ambientación Space Opera responde perfectamente al concepto de ciencia ficción. Naves interestelares, medicina cercana a lo milagroso y altísima tecnología son las constantes en este tipo de ambientación. La enorme mayoría del equipo presente es considerado de tipo futurista. Una buena fuente de inspiración para este tipo de ambientación son las novelas de ciencia ficción de autores como Isaac Asimov u Orson Scott Card.

A continuación incluimos una sugerencia de este tipo de ambientación, así como algunas reglas opcionales adicionales.

### Año 1000 Fecha Estelar

El tiempo de esta ambientación transcurre muy lejos en el futuro remoto. La humanidad dejó la tierra hace un millar de años y se ha extendido por la galaxia. La tecnología para la terraformación de otrora áridos planetas, ha provocado esta espectacular expansión, siendo la verdadera responsable de que el hombre abandonara la Tierra.

Al principio las naves colonizadoras no eran más que enormes estaciones espaciales construidas en órbita y lanzadas al espacio por fuerza de motores convencionales. Algunas naves tardaron años, incluso siglos en llegar a su destino, y aun así la humanidad seguía abandonando la tierra en inmensas unidades de sueño criogénico. La colonización de Marte señala el inicio del calendario estelar.

En el año 96 FE (Fecha Estelar), la tecnología que permitía a las naves desplazarse a velocidades cercanas a la luz ya era conocida y se empezaba a utilizar en las enormes naves colonizadoras, que recorrían en pocos años las enormes distancias necesarias, saliendo del sistema solar por primera vez, pero aun muy lejos de los rincones más recónditos de la galaxia.

Fue durante el año 508 FE cuando el viaje casi instantáneo conocido simplemente como “Salto” fue usado por primera vez. Las enormes distancias, los siglos de viaje de algunas naves y la diferencia entre el tiempo estándar y el tiempo relativista de las naves más rápidas habían creado un cisma en la humanidad. Una diáspora de mundos habían sido colonizados y terraformados, pero no existía ya nexos con la cuna de la humanidad. Dispersas culturas se habían desarrollado lejos de la Tierra, que nada significaba para los pobladores de aquellos nuevos mundos. El Salto rehizo en pocos años todos los viajes realizados en los anteriores quinientos años, poniendo de nuevo en contacto a la humanidad dispersa.

En la actualidad, hasta las naves más pequeñas están equipadas para dar el Salto y viajar a posiciones conocidas dentro de nuestra galaxia. Los mundos colonizados son prácticamente independientes, aunque algunas unidades de gobierno formadas por más de un planeta no son raras. La Federación Sol es la más antigua de estos grupos de planetas que comparten un único gobierno, y una de las más importantes junto al Imperio de Tauro y la Alianza de Lira. Prácticamente todos los tipos de gobierno pueden encontrarse en el espacio humano.

Casi todos los planetas terraformados comparten con la tierra la misma gravedad y el mismo periodo de rotación merced a las avanzadas tecnologías empleadas, cosa que facilita enormemente las relaciones entre humanos de distintos planetas.

### Algunas cosas sobre el futuro

Se podrán usar las reglas de magia y psiónica en esta ambientación, puesto que algunos humanos, se especula que por exposición a la radiación en el espacio de ellos o de sus antepasados, han desarrollado poderes psiónicos.

En la mayoría de los planetas se habla un idioma estándar o al menos se estudia en sus escuelas. Variantes locales del idioma e incluso una miríada de idiomas completamente distintos derivados de los viejos idiomas de la tierra perduran en casi todos los planetas. Depende de donde se encuentren los personajes la situación al respecto puede variar desde el uso pleno de este estándar lingüístico hasta cierta reticencia o desafecto a su uso.

La medicina ha avanzado tremendamente, y las enfermedades transmitidas por virus o bacterias se consideran extintas. La pérdida de un miembro o de órganos no es un problema pues se pueden cultivar repuestos idénticos en muy breve espacio de tiempo. Incluso un personaje considerado muerto, puede ser “revivido” gracias a esta tecnología médica si se le atiende en un hospital antes de veinticuatro horas de su muerte y conserva el encéfalo. Las prótesis artificiales fueron descartadas en un pasado remoto y ni siquiera se plantea su uso.

Existen androides y computadores con una inteligencia artificial comparable a la inteligencia humana, pero con una capacidad de análisis y almacenamiento de datos muy superior a un cerebro humano. Los sentimientos no han podido ser simulados pero todas las inteligencias artificiales cumplen las tres leyes de la robótica: Un robot no debe dañar a un ser humano o, por su inacción, dejar que un ser humano sufra daño. Un robot debe obedecer las órdenes que le son dadas por un ser humano, excepto si estas órdenes entran en conflicto con la Primera Ley. Un robot debe proteger su propia existencia, hasta donde esta protección no entre en conflicto con la Primera o la Segunda Ley.

Pese a tanta tecnología y avance científico, no son raros los conflictos entre planetas o gobiernos, incluso algunos planetas han padecido un receso científico debido a una guerra interna.

Los cinturones de asteroides suelen albergar piratas y fugitivos, son zonas peligrosas pero por desgracia una realidad tangible en el 1000 FE.

Las naves existentes pueden ser tan pequeñas como una cápsula unipersonal, o tan grandes como un satélite natural, pero absolutamente todas cuentan con un sistema de gravedad artificial igual a la gravedad terrestre. Para realizar el Salto las naves poseen motores especiales llamados motores de realidad, cuanto mas grande es la nave mas tiempo tarda en preparar el Salto. Por cada diez metros cúbicos de tamaño, la nave tarda un minuto completo en preparar el Salto, pero una vez preparado este se realiza de forma instantánea. Algunas naves son de tal tamaño que pueden tardar días en preparar el Salto.

El combate entre naves se rige por la habilidad de Pilotar del piloto a modo de iniciativa y la habilidad Artillería de quienes disparen las armas de esta. Según el tipo de nave tiene una cantidad diferente de puntos de vida, una nave individual tiene 10, 20 una nave pequeña, 100 una nave mediana, 300 una nave grande. A partir de aquí, el buen juicio del master determinará cuantos puntos tiene una nave de tamaño entre grande y planetario.

Una nave con 0 puntos de vida ha perdido estanqueidad y a menos que su tripulación vista trajes de vacío morirá de forma rápida.

Las armas de las naves son consideradas de tipo futurista y siguen el mismo patrón de daño que las armas de fuego, simplemente que a otra escala, cualquier persona que encaje un disparo de un arma naval resulta vaporizada al instante.

Además de sus puntos de vida, las naves pueden tener protecciones de tipo armadura de energía, de 1d10 a 5d10, según el tamaño de la misma.

Una nave ligera de ejemplo: Caza Tauriano.

Nave de una sola plaza, tiene dos cañones láser ligeros (2d8 de daño), 10 puntos vida y un escudo de energía de 1d10 de protección. No tiene capacidad para dar el Salto.

Un carguero de ejemplo: Nave de Carga modelo Gamma de la Federación Sol.

Nave para dos tripulantes, tiene dos camarotes individuales y una capacidad de carga de cien metros cúbicos, tiene 100 puntos de vida, un lanzador de torpedos fotónicos (3d8 de daño) y va equipada con escudos de energía de 2d10 de protección. Esta equipada con motor de realidad y tarda tres horas en preparar el Salto.

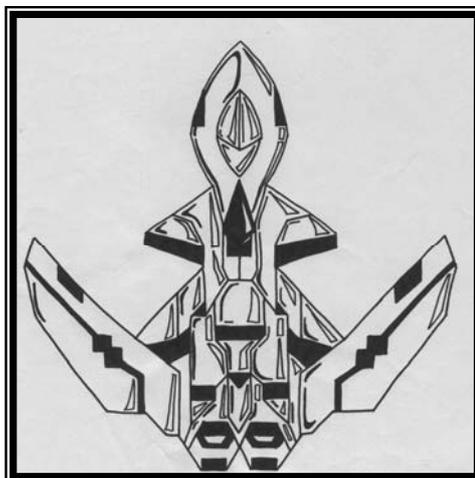
Una nave de guerra y su dotación de ejemplo: Destructor Sigma de la Federación Sol

Una de las naves mas grandes exclusivamente de combate, una autentica fortaleza espacial. Tiene una tripulación de cuarenta personas entre artilleros, pilotos, técnicos y oficiales, con camarotes individuales para cada uno de ellos. Dispone de un hangar con capacidad para veinte cazas Sigma-Epsilon y las necesidades de mantenimiento de los mismos y una bodega de carga con capacidad para 300 metros cúbicos de material. Tiene 800 puntos de vida, escudos de energía en todo el casco (5d10 de protección), dispone de 10 turboláseres individuales (4d10 de daño) y diez torpederas de protones (5d10 de daño), además dispone de cuatro baterías triples de turboláser, que disparan simultáneamente sus tres cañones (4d10+4d10+4d10 de daño). Las armas las puede controlar la computadora balística con una habilidad de 1d10, sin embargo se sigue dependiendo de la habilidad de pilotar del capitán de la nave para determinar la iniciativa. Esta equipada con motor de realidad y tarda 60 horas en prepararse para el Salto.

Regla especial sobre baterías múltiples, el daño total se suma y la protección absorbe por valor de una tirada, no una para cada cañón de la batería.

Cazas Sigma-Epsilon de la Federación Sol

Los Sigma-Epsilon son naves pequeñas para un solo piloto y suelen formar parte de la dotación de una nave mayor. Tienen 10 puntos de vida, un escudo simple (1d10 de protección) y un cañón láser (3d8 de daño) montado en el morro. No disponen de motor de realidad.



**Aventura de ambientación medieval fantástica para un grupo de 3 a 5 jugadores.**

**La bestia de Carthak**

Presentación

En la montañosa región de Carthak, al norte del reino, están sucediendo extraños acontecimientos. Al parecer alguna bestia salvaje esta devorando rebaños enteros de ovejas y vacas. Los campesinos y ganaderos están aterrorizados y si un grupo de gente aventurera, como los personajes jugadores, pasa por la zona, no dudarán en pedirles ayuda, ofreciendo una generosa compensación económica por salvarlos de la bestia.

La realidad

Lo que en realidad está sucediendo, es que un grupo de bandidos, compinchados con un rico terrateniente, está robando ganado, matando algunas animales y despedazándolos de modo que parezca que un horrible animal mítico es el culpable. El objetivo es vender al otro lado del paso de montañas el ganado robado lo antes posible. Un animal robado no tarda más de tres días en ser vendido.

Localización

Las aldeas de Airfauga, Sojel y Acrec, donde viven los aterrados pueblerinos, no tienen más de diez o doce casas y su población media ronda cincuenta habitantes.

En Sojel, la más alejada de los caminos principales de las aldeas, hay una vieja curandera.

En las cercanías de Airfauga es donde ha habido la última matanza de ganado, en el prado de la fuente que da nombre a la población.

En Acrec, vive en su mansión el del terrateniente culpable de toda la situación.

En el bosque de Nahel, situado a medio camino entre Sojel y Acrec, es donde se esconden los bandidos encargados del robo de ganado. Tienen dos cuevas en las lindes del bosque donde ocultarse y una cabaña de piedra y techo de madera en su centro.

Los personajes

Pueblerino: Gente pobre, pero bien alimentada, aterrorizados por la bestia, contestarán a todas las preguntas que se les hagan sobre su ganado, pero parecen no saber nada sobre la bestia, solo la leyenda que se oculta en el bosque de Nahel. Sus habilidades son todas a 1d6. Su único equipo son ropas y aperos de labranza. Tienen 6 puntos de vida.

Bandidos: Karli, Orli y Gidri, son los tres hermanos que roban el ganado, su modus operandi es matar y despedazar entre el 10% y el 20% de un rebaño, llevándose la carne que pueden cargar y dejando roer los restos a sus perros mientras conducen el ganado al mercado. Tienen todas las habilidades a 1d6, menos Armas cuerpo a cuerpo, armas a distancia y Pelea a 2d8. Si Karli muere, los otros dos intentarán huir o se rendirán a

cambio de su vida. Luchan con espadas cortas (3d6 de daño) y visten un jubón de cuero (1d6 de protección). Tienen 8 puntos de vida cada uno.

Barón Orff de Acrec, el cerebro detrás del asunto, un noble empobrecido y venido a menos que ha encontrado una manera de aumentar sus rentas de forma considerable. Todas sus habilidades son a 1d6, menos las de Cuerpo que son a 1d8 y especialmente Armas cuerpo a cuerpo que es a 3d8. Lucha con una espada larga (3d8 de daño) y un escudo y viste una cota de malla cuando combate (2d6 de protección). Si se ve derrotado puede ofrecer sobornar a los personajes. Tiene 8 puntos de vida.

Guardias del barón, hay cinco guardias en la mansión del barón, y al menos dos le acompañan siempre que la abandona. Todas sus habilidades son a 1d6, menos Amas cuerpo a cuerpo que es a 3d8. Visten varias piezas de armadura de calidad pasable (2d6 de protección) y luchan con lanzas cortas (3d6 de daño) y escudo. Tienen 8 puntos de vida cada uno.

Birgik, la curandera de Sojel, que tiene la habilidad mágica Curar a nivel 3d8. Si le mencionan que los habitantes de la zona les han contratado para acabar con la bestia, prestará sus servicios de forma gratuita. Tiene 6 puntos de vida.

Los perros, estos son los cinco perros de los bandidos, si alguno resulta herido en un combate, huirá. Sus habilidades son pelea a 2d6 e iniciativa 2d6. Su mordisco causa 1d6 de daño. Tienen 6 puntos de vida.

### **Aventura de Cine de Acción para un grupo de 3 a 5 jugadores.**

## **¡Motín en la prisión!**

Ésta es una aventura de acción fácilmente ambientable en cualquier época con tecnología contemporánea o similar donde existan armas de fuego. No se concreta lugar, año o cualquier otro detalle, quedando a la elección del master, aunque son datos irrelevantes, puede ser ubicada donde y cuando se quiera.

Los personajes forman parte de la Brigada Especial de la policía, un cuerpo especial con licencia para casi todo.

### **Introducción**

Los miembros de la Brigada Especial no descansan para nada. Es un duro trabajo, pero repleto de acción. Son las 5 de la tarde de un frío y nevado invierno y el jefe requiere la presencia de sus más fieles y efectivos agentes, los personajes. El sol comienza a caer, llenando las oficinas del edificio acristalado de la luz anaranjada propia de este tiempo.

Tras la gran mesa de despacho repleta de dossiers un hombre de unos cincuenta y pocos clava la mirada en los personajes. Su canoso bigote se mueve en un tic propio del jefe antes de hablar.

- Buenas tardes. Hace unos días en una redada arrestamos a un grupo de... gánsters – gesticula con la mano al pronunciar esa palabra – que pretendían introducir en la ciudad una cantidad enorme de diamantes de contrabando. Suponemos que posteriormente serían enviados a otro lugar para su distribución por todo el país, bien para ser revendidos en el mercado negro o como posible pago para otros negocios aun más sucios.

Tras unos segundos, empleados en encender un cigarrillo de tabaco negro, prosigue.

- El golpe dado a la banda fue importante, pero el líder no fue atrapado y no conocemos su identidad. Uno de los arrestados ha accedido a encontrarse con nosotros para dar la información necesaria, pero solo ha puesto esta condición: tendréis que encontraros con él en la sala de visitas, como si fuerais amigos o familiares. Si alguien dentro de la cárcel sospechara de él podrían tomar represalias y acabar con su vida y la de su familia. Aquí tenéis la ficha.

Con su mano libre coge el primer dossier de la torre y lo lanza hasta la parte de la mesa más próxima a los jugadores.

El informe consta del historial delictivo, datos personales y una foto reciente. El individuo llamado Antonio Suárez, de 35 años, tiene diversos antecedentes por robo y contrabando de armas y otros artículos. Consta en el informe que tiene mujer y una hija de 8 años.

- Recuerden que van de incógnito, les recomendaría que dejaran sus armas reglamentarias para evitar problemas. – El Jefe centra su mirada en un personaje, el que a juicio del master sea de gatillo fácil.

La prisión está a unos 10 kilómetros de la ciudad, en una gran explanada. El método normal de transporte es tomar uno de los autobuses que parten desde el centro. El último sale a las 5:30. El Jefe lo ha dispuesto todo para visitar al convicto esa misma tarde.

El autobús sale con algo de retraso de su parada y se dirige silencioso hacia la prisión. Hay pasajeros de todo tipo, los hay tristes, alegres, emocionados, serios... La mayoría de ellos lleva algún regalo o algún recuerdo, pocos son los que hablan y los que lo hacen cuchichean en voz baja. Tras un corto periodo de tiempo, al girar una colina hacia la izquierda aparece la prisión en el horizonte, a poco mas de 1 kilómetro. El sol se esconde perezosamente, poco es el tiempo que queda de luz.

El bus se detiene en el primer control, tras la identificación y un vistazo rápido por parte de los miembros de seguridad el vehiculo atraviesa la entrada. Dos amplias puertas de metal se abren dejando pasar el bus. Una vez estacionado en el lugar habilitado para ello, las puertas se abren y la gente comienza a bajar en orden y silencio. Cuatro hombres de seguridad se acercan y les indican que les sigan.

-Recuerden que disponen de 30 minutos para ver a los reclusos. Todos pasarán por detectores de metales antes de entrar, depositen en las bandejas los objetos metálicos y

pasen por el arco. A continuación sigan la línea amarilla pintada en el suelo que les llevara a la sala de visitas.

La pequeña fila de visitantes entra en el gran edificio donde se encuentra la zona de visitas.

-Cualquier regalo que quieran hacer a los presos será explorado por el personal penitenciario por razones de seguridad. – Informa un hombre tras una mesa.

### La Prisión

A continuación se describirá cada uno de los sectores que forman la prisión, así como las habitaciones que hay en ellos. Es aconsejable leer esta parte antes de comenzar la acción. La aventura en sí comenzará en **El Asalto**.

#### SECTOR 1:

Este edificio está destinado a las visitas y a almacenar el material penitenciario.

1- Hall de entrada: La puerta de entrada está custodiada por dos hombres armados con porras y pistolas. Frente a la entrada hay un escritorio y un hombre sentado tras él en una silla. Hay documentos para ser sellados y se proporcionan las tarjetas de identificación del personal y de los visitantes.

2- Almacén y Vigilancia. Hay tres armarios con material del personal. Porras, esposas, mordazas, cadenas y pistolas con 5 cajas de munición (50 balas). También hay cinco escopetas con 10 cajas de munición (100 balas). Hay una reja de barrotes que separa esta habitación con la de las Visitas en la zona de Baja Seguridad. Unas escaleras en la parte izquierda dan con otra zona de vigilancia de zona de visitas, pero sólo hay una barandilla de seguridad. Custodian las salas dos hombres arriba y otros dos abajo, los de arriba llevan escopetas.

3- Despacho de Guardia Jefe: Un archivador con fichas de los presos y un escritorio con un ordenador personal es lo que llaman más la atención. En uno de los cajones hay una pistola con una caja de balas.

4- Visitas de Baja Seguridad: Esta es la zona donde se realizan las visitas a los presos menos peligrosos.

5- Sala de Documentación: Todo el papeleo está almacenado en esta sala.

6- Despacho del Alcaide: Es el despacho de Fernando del Oso, alcaide de esta prisión desde hace 30 años. En su despacho pueden encontrarse una pistola con una caja de balas.

#### SECTOR 2:

Este edificio sirve de unión entre la parte exterior y las celdas. Es un edificio bajo pero en su terraza, se puede acceder desde los laterales, hay apostados tres hombres con rifles. Tiene cuatro habitáculos que dan al exterior del edificio. Los dos de la parte que

queda dentro de la zona enrejada están cerrados y con barrotes, dentro hay un hombre con una escopeta en cada habitáculo. A los dos exteriores se puede acceder tanto por dentro del edificio como por fuera.

En estos habitáculos, los interiores, hay un botón que al ser pulsado cae una chapa metálica muy gruesa protegiendo el interior.

1- Hall. En el centro hay un mostrador cuadrado. Dentro hay dos personas recibiendo las llamadas y ordenando y actualizando documentos. Todas las puertas que dan con el exterior son de metal grueso y pueden sellarse para evitar la entrada o salida de personas.

2- Baños. Aseos para el personal.

3- Seguridad: Desde esta habitación se controlan todas las cámaras de los tres sectores. Pueden sellar las puertas de seguridad y controlar el flujo eléctrico.

4- Sala de Descanso: Aquí el personal descansa cuando puede. Hay un par de sofás, una mesa y unas maquinas de refrescos y café.

5- Cafetería: Sirven comidas, bocadillos, bebidas... En los turnos largos, el personal come aquí.

6- Desde aquí se accede a la zona de Visitas de Alta Seguridad. Al igual que en la zona de Baja Seguridad hay personal de vigilancia.

7- Visitas de Alta Seguridad.

### SECTOR 3:

Este sector consta de 2 alas y la parte central. En la parte central se encuentran todas aquellas zonas en las que los presos pueden realizar actividades, como el gimnasio, la cocina, el comedor, lavandería...

- Fase 1;

Piso B: La puerta de entrada al Complejo está custodiada por dos mostradores con guardias a cada lado. En este piso existen puertas de acceso a la Fase 2 y Fase 3 con escaleras al piso inmediatamente superior.

1- Biblioteca: Con varias mesas y sillas, estanterías repletas de libros, ofrecen el servicio de biblioteca a los internos.

2- Lavandería: Repleto de maquinas lavadoras y secadoras industriales, de gran capacidad.

Piso 1:

1- Enfermería: Hay camas y equipo quirúrgico, así como materiales para primeros auxilios. Aquí trabajan dos doctores, Pascual Gómez y Miguel Roca, con cuatro auxiliares, Alfonso Rivas, Francisco Torres, Luis Churruca y Fernando Torralba.

2- Cocina: Fogones, fregaderos, frigoríficos, cacharros...

3- Comedor. Nada fuera de lo común. Los presos comen en bancos situados frente a grandes mesas, ambas cosas ancladas al suelo, para evitar posibles percances.

Piso 2:

1- Gimnasio: Todo tipo de aparatos de ejercicio hacen que los presos se mantengan en forma.

2- Duchas: Duchas separadas unas de otras por tres metros. Hay un par de bancos para dejar ropas, toallas...

-Fase 2 y Fase 3:

Ambas son iguales, simétricas en su construcción. Aquí podemos encontrar en los pisos B celdas situadas en la zona mas lejana a la puerta de entrada, el piso 1 y 2 escaleras en los laterales y el centro, y celdas a ambos lados.

### El Asalto

Los personajes son conducidos a la sala de visitas, junto al resto de visitantes. En las mesas esperan los reclusos. Al ver a sus familiares y amigos entrar la mayoría de los rostros se iluminan, no pudiendo esconder una amplia sonrisa e incluso alguna que otra lágrima. Parece que pese a todo, los presos también tienen sentimientos.

Como estaba acordado el individuo espera sentado, apartado en una mesa. Los personajes se acercan fingiendo ser amigos, a lo que responde el visitado con la misma falsa alegría. Pronto, tras unas pocas preguntas de rigor, Antonio irá al grano.

- Algo se está cocinando, y no huele precisamente bien. – Suárez se muestra muy nervioso, ansioso por contar lo que sabe, amontonándosele las palabras. – Está aquí. Se ha hecho pasar por uno de nosotros, pero está aquí.

El jefe de la banda fue encarcelado en la operación llevada a cabo tiempo atrás. Suárez intenta explicar sin mucho éxito que se encuentra en esta misma prisión y que es obvio que vendrán a por él. Si los personajes intentaran atar cabos o hacer alguna pregunta más concreta ocurrirá lo siguiente:

- Maldita sea, esto es más peligroso de lo que... ¡Mi familia! ¡Mi mujer, mi niña! ¡Joder! – Sus palabras se ven cortadas por el fuerte ruido de las hélices de varios helicópteros.

El personal penitenciario mira hacia el techo tratando de ver a través del cemento inútilmente. Segundos más tarde se oirán voces y disparos. Los visitantes se echarán al suelo y huirán despavoridos a la mínima oportunidad. Los presos, tratando de

aprovechar la ocasión también tratarán de huir, pero al salir del sector en el que se encuentran caerán todos abatidos por los disparos de los helicópteros. Los guardias recogerán armas y saldrán a hacer frente a la amenaza, sin éxito alguno. En este punto, los personajes deberán decidir si contar con la ayuda, o la carga, de Antonio Suárez, o dejarlo libre, en cuyo caso morirá al salir del sector o se negará a abandonarlo, a elección del master y los tintes que quiera darle a la aventura.

Dos helicópteros volarán lejos de la prisión habiendo descargado previamente varios hombres vestidos al completo de negro, con pasamontañas y fuertemente armados. Un tercer helicóptero se posará en el Sector 3. Será el vehículo de escape del jefe de la banda, llamado Donovan Lescobar.

A partir de este momento, los personajes tendrán que abrirse paso por los diferentes módulos de la prisión. En esta fase, irán apareciendo asaltantes a los que hacer frente y que pondrán en serio peligro la salud de los personajes. Se aconseja salpicar la aventura con encuentros con presos cobrándose su venganza con personal penitenciario, cadáveres de presos y guardias, algún asaltante caído...

Una vez lleguen al Sector 3, podrán ver u oír entre el lógico alboroto de los reclusos luchando, encerrados, muertos... la voz de Donovan Lescobar guiando a varios de los suyos para huir. Si Suárez acompaña a los personajes podría haber algún cruce de amenazas entre ambos, y la orden del jefe de la banda para que varios de sus secuaces den caza a los personajes y su acompañante.

Guarda el encuentro final con el cabecilla de la banda para cuando lleguen a la azotea del Sector 3, con los motores del helicóptero en marcha. ¿Libertad o muerte?

### Los Personajes No Jugadores

Antonio Suárez: Puntos de Vida 8

Habilidades 1d6, excepto pelea y armas de proyectil 1d8.

Guardia: Puntos de Vida 6

Habilidades 1d6, excepto pelea 1d8.

Presos: Puntos de Vida 6.

Habilidades 1d6 excepto pelea 1d8.

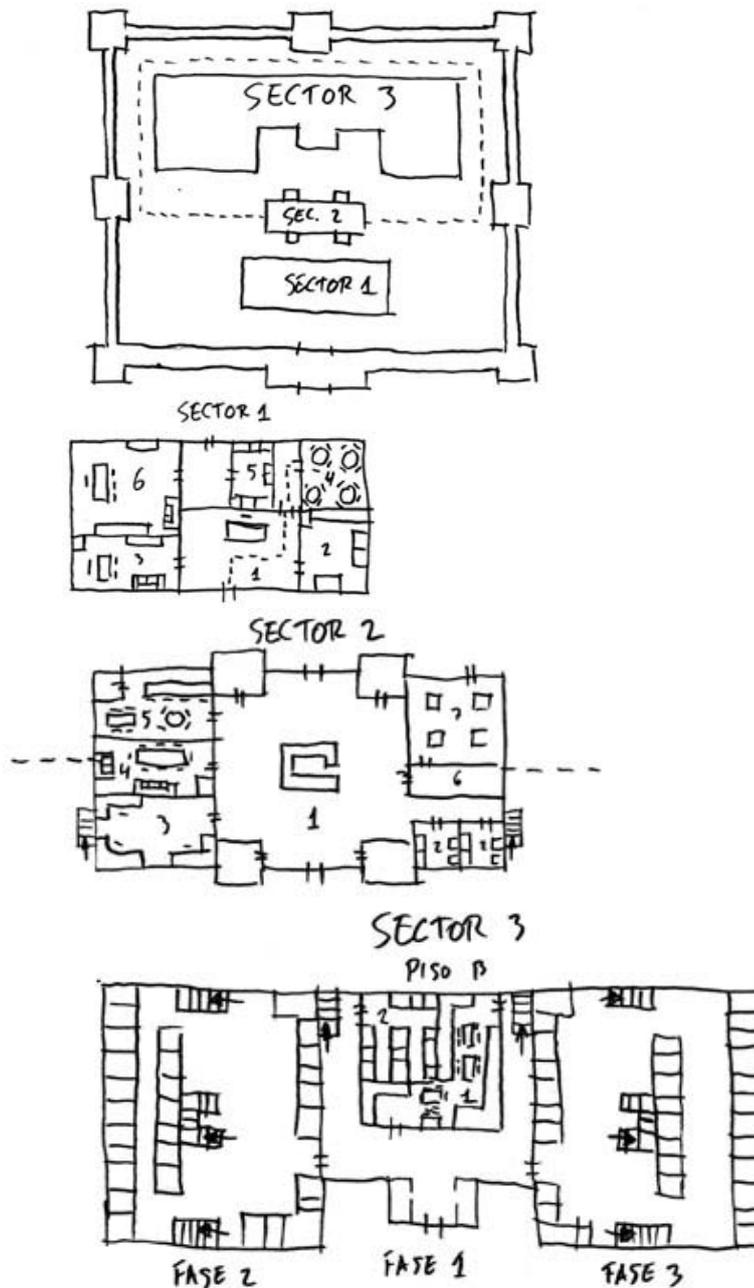
Asaltantes: Puntos de Vida 8

Habilidades 1d6, excepto armas de proyectil 1d8.

Donovan Lescobar: Puntos de Vida 10

Habilidades 1d6, excepto pelea y armas de proyectil 1d8.

Mapas



**Aventura de ambientación Space Opera para un grupo de 3 a 5 jugadores.**

**¡Piratas!**

Introducción

Esta es una aventura que pretende ser frenética, de ritmo rápido y con poco tiempo para pensar. En todo momento los jugadores deben tener la sensación que sus personajes acabarán flotando a la deriva en el vacío del espacio, achicharrados por una descarga de turboláseres o que acabarán en manos de sanguinarios piratas espaciales. Para lograr

este efecto, las diferentes “salas” de la nave por las que pasen los personajes irán en el orden fijado, conservando los jugadores siempre la ilusión de la elección de ruta.

La premisa de esta aventura parte de unos personajes a bordo de un enorme carguero mixto, con abundantes pasajeros, tripulantes y carga con destino a los planetas fronterizos de la Federación Sol, durante una parada en una colonia minera de asteroides, los piratas que la habían tomado intentarán hacerse con la nave y su carga.

### Las zonas de la acción

#### Sala de tránsito:

Los personajes, ajenos a la tripulación, y por su propia seguridad, están esperando a que el carguero tripulado Hermes entre en orbita alrededor del asteroide minero cómodamente sentados en la sala de transito. Esta sala recibe su nombre debido a que todos los no tripulantes deben permanecer en ella para evitar los problemas gravitacionales durante las operaciones de la nave. Aclarar, que la normativa de a bordo deja muy claro que solo los tripulantes, y entre estos, solo los oficiales y el equipo de seguridad, pueden estar en posesión de armas.

Todo el procedimiento transcurrirá con normalidad, hasta que a los diez minutos se apagarán las luces en la sala, pasando a la tenue iluminación de emergencia, y se empezarán a oír ruidos amortiguados de explosiones y gritos.

Las butacas tienen un mecanismo de seguridad para seguridad de sus ocupantes, normalmente, al finalizar las operaciones, este mecanismo es desconectado desde el puente, pero no será este el caso, así que si quieren salir de la sala, los personajes deberán, o bien romper el mecanismo (tirada de Cuerpo contra dificultad 6) o bien accionando el pulsador de seguridad (tirada de Mente contra dificultad 4).

#### El pasillo:

Una vez liberados de sus butacas, la única puerta de la sala da a un pasadizo en la parte superior de la nave de cobertura transparente, una vez ahí, los personajes podrán ver como los amarres y el conducto de paso entre la nave y la colonia minera están soltándose. El pasillo a su vez dispone de una puerta a cada extremo, en el momento en que los personajes estén atravesando una de ellas, disparos de armas láser impactarán cerca de ellos, procedentes de la otra puerta por donde ya están entrando los piratas.

Cuando hayan cruzado al otro lado, el procedimiento de seguridad sellará las compuertas de la nave. Para añadir dramatismo a la escena, el master puede relatar como un personaje no jugador queda encerrado al otro lado y es abatido por los piratas.



Los dormitorios de la tripulación:

Esta sección de la nave corresponde a la zona de descanso de los tripulantes, en ella se encuentra el Alférez García, quien al reconocer a los personajes, les instará a defender la nave de los asaltantes, a tal efecto abrirá el armero de reserva y les entregará a cada personaje sendas pistolas ligeras láser (2d8 de daño) y un comunicador personal parecido a un auricular para una sola oreja.

Acto seguido, y habiendo interpelado a los personajes sobre lo sucedido, sabiendo que la puerta por la que han entrado lleva a una zona infestada de piratas, les indicará que van a hacer todo lo posible para llegar al hangar, ya que los piratas están llevando la nave al espacio profundo, donde no habría esperanzas de comunicación. El objetivo es tomar los cazas de apoyo de la propia nave e intentar volver a la colonia minera para dar aviso a las autoridades.

El Alférez García dispone de un control de seguridad que permite abrir y cerrar las compuertas independientemente del cierre de seguridad.

La enfermería:

Esta zona es tranquila, tiene camas para doce personas y equipo hospitalario, por desgracia, casi todo esta integrado en la propia enfermería y no puede ser transportado.

Si los personajes buscan durante un rato, podrán encontrar dos inyectables de nanobots de un solo uso, cada inyectable puede curar en un personaje hasta tres puntos de vida al ritmo de un punto de vida por turno, luego, los nanobots habrán agotado su energía. Para encontrarlos basta una tirada de percepción contra dificultad 4.

El hangar de carga:

Nada más salgan de la enfermería, con García a la cabeza, una serie de disparos de una torreta láser, le causarán la muerte, dejando caer el control de seguridad por encima de la barandilla.

Esta zona es un inmenso hangar de carga (unos mil metros cuadrados), vacío salvo por algunos contenedores y un trío de piratas armados con pistolas láser ligeras (2d8 de daño) y una torreta Láser (6d10 de daño). El piso donde se encuentran los personajes no es más que una pasarela con barandilla que rodea todo el hangar a unos diez metros del suelo, en su barandilla se encuentran los controles de las diferentes grúas de carga.

Al nivel del suelo hay diez compuertas de salida y algunos contenedores que pueden servir de eficaz cobertura. Para comunicar la pasarela y el suelo hay unas escaleras gemelas al otro extremo de la puerta que da a la enfermería.

Sala de maquinas y reactor:

Cuando los personajes salgan del hangar (y solo podrán salir si han recuperado el control de seguridad), entrarán en una sala llena de cableado rígido, de angostos espacios e iluminada por las mismas luces de emergencia que en el resto de la nave.

En el interior de la sala de maquinas hay multitud de consolas de información que indicarán a cualquier que sepa consultarlas que la nave se esta preparando para realizar un salto a unas coordenadas no pertenecientes a ningún sector conocido, el temporizador marca varias horas aún, pero la cuenta atrás es imparabile.

Si pasan una tirada de percepción contra dificultad 6, descubrirán a Kirk, jefe de maquinas, observándoles y tratando de discernir si son o no piratas. Cualquier muestra de hostilidad hacia Kirk provocará que este abra fuego contra los personajes con su rifle láser (5d8 de daño). Si por el contrario consiguen convencerle de que son meros pasajeros intentando parar los pies a los piratas les ayudará en lo que pueda.

En el centro de la sala de maquinas se halla el reactor, un núcleo atómico de fisión de alta potencia contenido en su campo electromagnético. Si los personajes no son ingenieros navales o si no se dan cuenta, Kirk les contará que desde aquí se puede llegar a cualquier parte de la nave, si bien trepando por las escalerillas de servicio, ya que los ascensores están bloqueados y no responderán ni siquiera al control de seguridad.

A partir de aquí, se presenta la única disyuntiva real de la aventura, si no han conseguido convencer a Kirk de que les ayude, irán al hangar de vuelo, en caso que lo hayan conseguido, les indicará que primero hay que acceder al puente para desactivar el cepo que bloquea a los cazas en su sitio. Si no han hablado con Kirk, puedes saltarte la próxima zona.

Si establecen buenas relaciones con Kirk, este les acompañara, ya que es buen piloto y artillero además de ingeniero.

El puente:

Esta zona es en realidad mucho más pequeña de lo que pudiera parecer, el espacio para dos navegantes, un oficial de comunicaciones y el capitán resulta suficiente.

Un pirata se halla aquí haciendo guardia, va armado con una pistola láser ligera (2d8 de daño) y un machete de acero (2d6 de daño), pero si se pasa una tirada sigilo contra dificultad 4, se le podrá tomar por sorpresa desde la escotilla de servicio (situada a sus espaldas).

Una vez en el puente, Kirk se encargará de desactivar los cepos del hangar, pues dispone de autorización de voz para hacerlo.

En las pantallas se puede ver la distancia de la nave a la colonia minera, y cualquiera con conocimientos de navegación espacial, y si no el propio Kirk, notará que la nave se ha alejado considerablemente, con lo cual habrá un buen rato de vuelo (aproximadamente media hora) para poder volver.

El Hangar de Vuelo:

Este es el hangar donde se hallan los cazas, en este caso cinco modelos Sigma-Épsilon (ver apartado de naves en la sección de ambientación Space Opera) perfectamente equipados. Si no han establecido buenas relaciones con Kirk en la sala de maquinas,

estos cazas estarán anclados y desactivados, con lo que la única opción es una nave de desembarque, algo lenta (-1 a las tiradas de pilotar) y armada con un láser ligero (1d8 de daño), con cinco plazas y la del piloto. Por lo demás tiene las mismas características que los cazas.

En el hangar hay dos piratas armados con láseres ligeros (2d8 de daño) y los cadáveres de los cuatro técnicos de mantenimiento aun humeando.

Persecución:

Nada más salir del hangar, ya sea a bordo de los cazas o de la nave de desembarque, les perseguirán los piratas, la proporción es de un caza pirata por cada nave que salga del hangar. Esto es, que si solo sale la nave de desembarque, un caza Tauriano (ver apartado de naves en la sección de ambientación Space Opera). Añadir un caza Tauriano extra por cada nave adicional que piloten los personajes.

Esta persecución será un combate donde los piratas tratarán de abatir a los personajes sin ningún miramiento, e incluso rechazarán cualquier intento de establecer comunicación. La persecución durará diez turnos, momento en el cual los piratas (si no han sido destruidos) se retirarán en dirección al carguero.

Estación minera de Sol-Tecnocorp Neptuno XII:

Llegados a este punto, los personajes habrán sobrevivido con éxito a la aventura y podrán comunicarse con las autoridades pertinentes para advertirles del secuestro del carguero Hermes, así como del asesinato de los mineros de la colonia.

#### Reparto de experiencia

Cada personaje debería recibir un punto de experiencia por sobrevivir a la aventura, además, por valentía, ingenio o interpretación, se pueden otorgar hasta dos puntos adicionales por personaje. Si finalmente Kirk estaba con ellos, se otorgará un punto adicional a cada personaje.

#### Personajes

Piratas, los piratas tienen todas las habilidades a 1d6, a excepción de armas de fuego a 1d8. Tienen 6 puntos de vida

Pilotos de caza piratas, idénticos a sus compañeros, pero con la habilidad de Pilotar a 2d8. Tienen 6 puntos de vida

Kirk, tiene todas las habilidades a 1d8, menos tecnología, navegación, pilotar y armas de fuego a 3d8, si alguien pregunta por que, es que un veterano de guerra muy experimentado. Tiene 8 puntos de vida.

## Reglas opcionales

Las reglas aquí expuestas son meramente opcionales, y su aplicación depende en gran medida del acuerdo entre los jugadores y el master. Su objetivo es dar mayor variedad al juego, no aumentar su complejidad, así que antes de proponerlas hay que pensar si ayudarán a mejorar el ambiente y el desarrollado de vuestras partidas.

### Modo héroe

Los personajes son héroes, y como tales pueden aguantar mucho más que cualquier persona común. Esto se refleja en una mayor cantidad de puntos de vida.

Dependiendo del tipo de héroe que convenga, el total de puntos de vida se multiplicará por un valor establecido. Tener el doble de puntos de vida por ejemplo, nos da héroes bastante humanos, aunque notablemente más resistentes que cualquier otra persona. Tener cinco veces los puntos de vida iniciales, nos permite jugar con alguien que puede parecer imparable a ojos de sus enemigos.

Realmente no hay un límite a los puntos de vida que puede tener un personaje heroico, pero no es recomendable superar el límite de puntos de vida x 5.

### Personajes no humanos

En algunas ambientaciones, es enriquecedor que los personajes involucrados no sean humanos, siendo los ejemplos más claros los géneros de fantasía o space opera.

Definir una especie para estos personajes no es difícil, a veces simplemente son como humanos con diferencias cosméticas, o lo bastante parecidos a un humano para no tener que modificar la creación del personaje. Otras veces sin embargo, habrá diferencias más notables que para ser representadas exigirán modificar la creación de personajes tal como esta definida.

Estas especies distintas de humanos no son complicadas de plasmar, pero hay que recordar que cualquier ventaja que puedan obtener debe a su vez ser equilibrada con una desventaja del mismo calibre. Normalmente estas cosas quedan a discreción del master, pero puede ser enriquecedor aportar nuevas formas de vida a vuestras partidas.

A continuación os ofrecemos un par ejemplos de especies no humanas, que se pueden usar en vuestras partidas.

#### Elfos

A primera vista podrían parecer humanos, pero si se les observa más detenidamente, sus orejas



puntiagudas y su perfección de movimientos indican una naturaleza plenamente distinta. De media un poco más altos que los humanos y de complexión delgada, tienen una esperanza de vida muy superior a cualquier humano en cientos de años.

#### Aspectos positivos

Esperanza de vida alrededor de los 500 años, sus tiradas de percepción, sigilo y esconderse tienen siempre una dificultad modificada en -1.

#### Aspectos negativos

El d10 de los atributos debe ser siempre asignado a Espíritu, dejando d6 y d8 para Cuerpo y Mente.

#### Ku't-ghar

Belicosos humanoides cuyo planeta natal fue destruido durante una de sus numerosas guerras internas, vagan por el universo en enormes naves-ciudad. Hirsutos por naturaleza, con grandes caninos y de piel anaranjada viven para la lucha, y venden sus servicios como mercenarios cuando no están luchando contra otros Ku't-ghar. Para un Ku't-ghar, o estás en su bando o estás en el bando equivocado.

Su cultura reverencia las armas cuerpo a cuerpo, cualquier disputa entre Ku't-ghar puede zanjarse mediante duelo con su arma tradicional, una especie de espada corta con filos de plasma. Los Ku't-ghar son guerreros por naturaleza, e incluso sus mujeres participan en la lucha activamente.

A nivel de reglamento, un personaje Ku't-ghar se crea exactamente igual a un humano, teniendo en cuenta que prefieren las habilidades de combate a la diplomacia.

Si un jugador crea un personaje Ku't-ghar con poderes psiónicos, deberá saber que este es un paria de su sociedad y vive exiliado de su nave-ciudad para no avergonzar a su clan.

Nombre:

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	___
Pelea	___	Medicina	___	Seducir	___
Sigilo	___	Navegación	___	Voluntad	___
Vigor	___	Pilotar	___	_____	___
_____	___	Supervivencia	___	_____	___
_____	___	Tecnología	___	_____	___
_____	___	_____	___	_____	___
_____	___	_____	___	_____	___

Arma	Tipo	Daño	
_____	___	___	Puntos de vida
_____	___	___	OOOOOOOOOO

Armadura	Tipo	Protección	
_____	___	___	Puntos de poder
_____	___	___	OOOOOOOOOO

Equipo

Peso del equipo: