

LOS SECRETOS DE TESLA Vol. 1
ASALTO A LA TORRE WARDENCLYFFE

**Un juego de Alfredo Tarancón, desarrollado para Rolero De Hierro 2010
7087 Palabras (Sin Contar la Ficha de Personaje)**

España

Un juego que jugarían...

- Nikola Tesla, porque refleja lo que podría haber sido el mundo si hubiera tenido la posibilidad de explotar totalmente su talento sin preocuparse por el dinero.
- Bruce Willis, porque "El Gran Halcón" es la única película que ha guionizado, una pequeña obra de culto que no fue muy bien recibida en su época, y esta aventura es un pequeño homenaje.
- Sheldon Cooper, porque es un gran fan de la teoría de los "Universos Paralelos" y "What if?" y disfrutaría con un universo donde la ciencia ha avanzado tanto...



LOS SECRETOS DE WESLEY

Wardenclyffe

ASALTO A LA TORRE
WARDENCLYFFE

**Los Secretos de Tesla, Vol. 1 Asalto a la Torre de Wardenclyffe
Version 1.0 22-02-2010**

**Escrito por
Alfredo Tarancón,
en el Google Docs**

**Supervisado por
Vicente Ruíz**

**Corrección de estilo
Idoia Arteagoitia**

**Diseño y Maquetación
Alfredo Tarancón
usando Gimp, Inkscape, Scribus y algún clipart libre.**

Si te ha gustado no dudes en comentarmelo.

**al.tarancon@losotrosplanes.com
www.losotrosplanes.com
guiadelfreekygalactico.blogspot.com**

Dedicado a Idoia, que me hace reir todos los dias.

Esta obra está bajo una licencia Reconocimiento-No comercial-Compartir bajo la misma licencia 3.0 España de Creative Commons.

**Para ver una copia de esta licencia, visite
<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/es/>**

**o envíe una carta a:
Creative Commons, 171 Second Street, Suite 300, San Francisco,
California 94105, USA.**





INDICE

Los Secretos de Tesla
Pagina 6

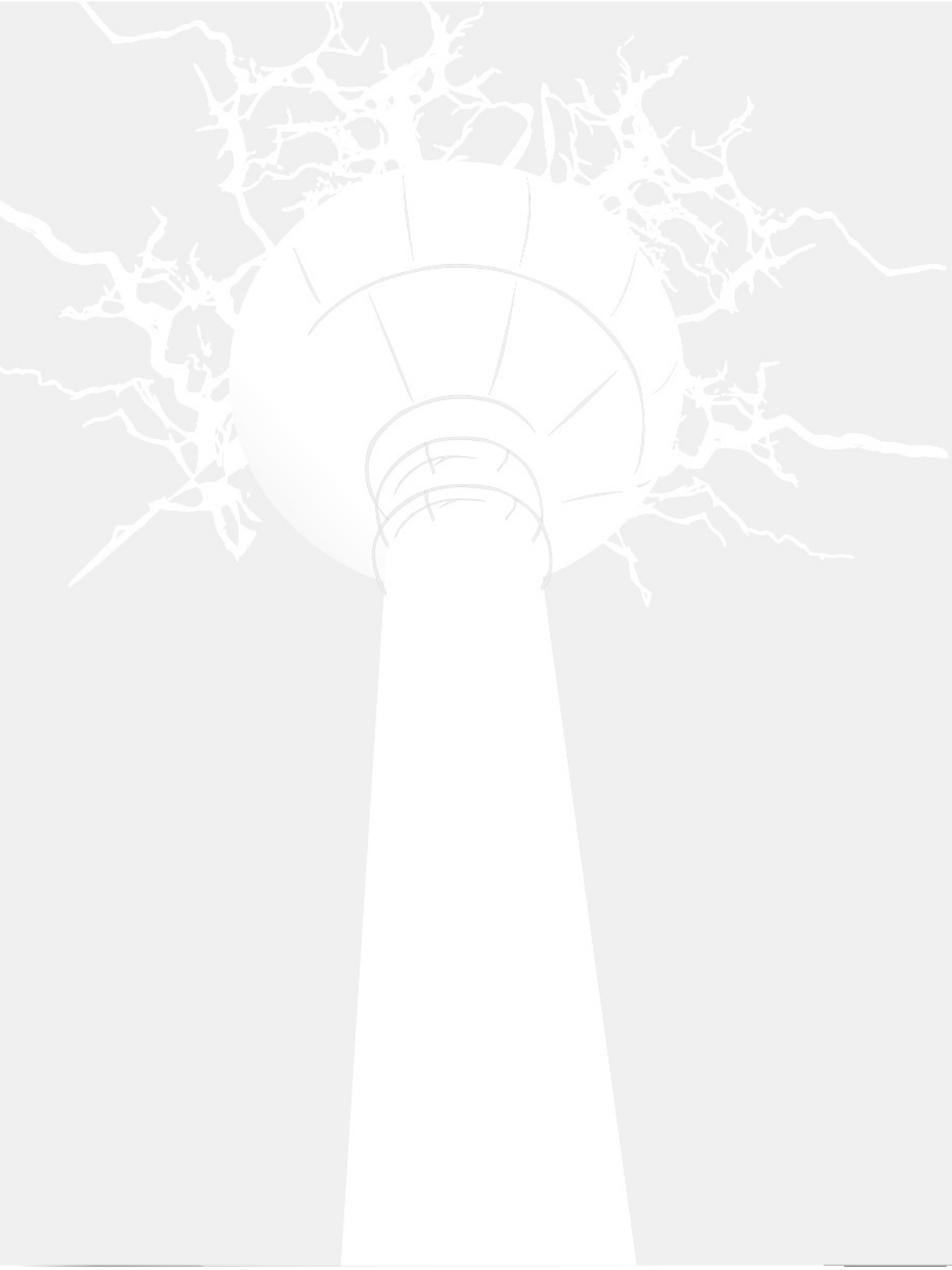
Capitulo 1: Chispazos
Pagina 7

Capitulo 2: Asalto a la Torre Wardenclyffe
Pagina 9

Capitulo 3: Por un puñado de cartas
Pagina 13

Apéndice
Pagina 20

Ficha de Personaje
Pagina 24



A veces me pregunto que habría pasado si Tesla hubiera muerto joven, o si no hubiera encontrado nuevos inversores para poder seguir adelante con sus experimentos. Si la torre Wardenclyffe hubiera sido tirada abajo y su creador hubiera acabado arruinado y hasta arriba de deudas... quizás muerto en algún hotel de mala muerte...

Porque si de algo estoy seguro es de que todo cambió con él, en aquellos pocos años. Con él y con su misterioso benefactor. Nunca se supo quien fue, pero lo cierto es que en el momento en que Tesla estaba a punto de abandonar el experimento en Wardenclyffe, la aparición de su benefactor le salvó. Todos los problemas monetarios que había tenido hasta ese momento habían llegado a su fin. Su nuevo mecenas le proveyo de todo aquello que necesito, y mucho mas.

Tesla desarrolló mil y un inventos en las décadas que siguieron. Su primer invento de importancia fue la Torre, pero no fue más que el principio. Desarrolló armas de rayos, perfeccionó los primeros diseños de robots que había creado, aprovechando sus avances en la transmisión de energía sin cables gracias a la Torre. Todos estos inventos fueron decisivos cuando llegó la Gran Guerra. Con la tecnología desarrollada por Tesla, los Aliados arrasaron al Eje.

Y la historia cambió por completo...



LOS SECRETOS DE TESLA

El mundo de los Secretos de Tesla es el futuro del que leímos todos cuando éramos unos niños. Es un mundo de coches voladores, de robots de corte clásico y de ciudades en el espacio. Es un mundo lleno de lugares oscuros, iluminados por los relámpagos de las torres akashicas. Es el mundo pulp que podría haber más allá de nuestras puertas si las cosas hubieran sido un poco diferentes.

Este manual es la entrada a este mundo, y lo hacemos de la manera más discreta posible, a través de una pequeña aventura que puede servir como introducción a todas las maravillas que los jugadores pueden encontrarse. En estas páginas podrás encontrar los elementos básicos para ese primer contacto.

Primero te presentamos el mundo en unas pocas pinceladas, con la descripción de algunos de los eventos que han llevado al mundo a ser como es. Con este armazón y con el uso de tu imaginación, podrás rellenar los huecos que faltan, hacer el mundo tuyo y darle vida. La idea de este capítulo no es darte infinidad de detalles, sino hacerte captar

la esencia de la ambientación, el tono que deberían tener las historias en este mundo. Es tu trabajo coger esas semillas y convertirlas en historias.

El segundo capítulo es una aventura de introducción. Los jugadores tomarán el papel de una banda de ladrones que debe adentrarse en uno de los lugares más icónicos de este mundo nuevo, la Torre Wardenclyffe. En el proceso, se presenta a los jugadores algunos de los elementos más curiosos de la ambientación, y algún gancho para posteriores aventuras. Es una aventura sencilla, con una estructura en cierto modo lineal, pero esa misma sencillez te dará un margen bastante amplio para desarrollar los temas que te interesen más personalmente.

El tercer capítulo está compuesto por las obligatorias reglas de juego. Este juego hace uso del sistema Ases, que utiliza varias barajas de Poker. Los jugadores deben decidir cuando usar sus mejores cartas y cuando arriesgarse a usar las más bajas. Este sistema cubre las principales dudas que puedan surgir, sin entrar en complicaciones excesivas. En esto el Narrador será quien tenga la última palabra.

El último capítulo es un apéndice con cosas como tablas, los personajes principales y personajes no jugadores. Los personajes en esta aventura son pregenerados, y aunque en el sistema de reglas se dan algunas ideas para desarrollarlos a posteriori, el juego no incluye un capítulo de creación de personajes. Sin embargo, no será muy difícil extrapolar a partir de lo hallado en este libro.



CAPITULO 1 CHISPAZOS

El Akasha y la Energia Libre

La Torre Wardenclyffe no fue el primero de los muchos inventos de Tesla, pero sin duda fue el más importante. Aunque el primer paso fue el desarrollo de la transmisión de energía sin cables, la Torre también le sirvió de base para el acceso a una energía de carácter ilimitado, que él bautizó con el nombre de Akasha.

En principio el sistema se usó para dar energía a toda la isla de Long Island, y tras una temporada en pruebas, y según Tesla fue afianzando la tecnología, se amplió su alcance hasta que llegó a abarcar a todo el país. Después llegó la Gran Guerra, y la aplicación de la tecnología afectó el resultado de manera radical.

Tras la Guerra la mayor parte del planeta asimiló el uso de la energía akashica, creándose nuevas torres en varias partes del mundo. La Torre Wardenclyffe siguió funcionando a plena potencia hasta hace 20 años, cuando se limitó de nuevo su alcance a la región de Long Island.

Los otros inventos de Tesla

Aunque la energía akashica fue un gran descubrimiento, Tesla no dejó de trabajar en nuevas ideas y campos. Desarrolló todo tipo de tecnologías y teorías que algunos consideraban locas. Fue uno de los grandes impulsores de la aventura espacial, asegurando que había vida alienígena esperándonos ahí fuera, lo que le valió una fama de excéntrico hasta que ésta se redujo levemente cuando se hallaron restos de una civilización antigua durante las exploraciones de Marte.

Creó toda una nueva industria con el nacimiento de los teléautomatas, robots que utilizaban la energía akashica como base, y que eran capaces de las acciones más increíbles. El desarrollo de estas máquinas sigue avanzando en la actualidad, pero aún está lejos de conseguir replicar una inteligencia que sea mínimamente parecida a la humana.

En sus últimos años fueron muchos los campos de trabajo en los que experimentó, y gran parte de sus teorías, a pesar de su genio evidente, fueron recibidas como excéntricas producto del cansancio y la edad. Finalmente Tesla sucumbió a un ataque al corazón y falleció a los 90 años de edad.

Los Mundos de Tesla

En el año 2010 la humanidad ha alcanzado las estrellas, propagándose por el sistema solar gracias al rápido avance de la tecnología en el siglo XX. Ya hace más de 80 años del primer vuelo tripulado a Marte, cuando se hallaron los rastros de una antigua civilización en el planeta rojo.

En la actualidad la humanidad se encuentra asentada en la Tierra, Marte y Venus. Hay varias bases espaciales en

diversas lunas y varios centros de investigación en los mundos que no se han podido terraformar, aunque sea parcialmente. Incluso se han enviado varios convoys de naves generacionales para intentar averiguar que hay más allá de nuestro sistema solar.

Tras la rápida conclusión de La Gran Guerra , Estados Unidos se instauró como principal potencia mundial, promoviendo la unión del resto de países a la Liga de las Naciones, un órgano de gobierno común mediante la cual extendió su influencia en la mayor parte del mundo. Con el tiempo la Liga de Naciones se convirtió en el centro de gobierno central de todos los países que se unieron a ella. Esto se debió en gran medida debido al alto coste inicial de las primeras expediciones interplanetarias, y a la necesidad de formar un frente común ante la expansión fuera de nuestro planeta natal. Aunque Asia se mantuvo independiente durante un tiempo, muchos de los países que lo componían han acabado uniéndose a la Liga.

Mientras tanto, los asentamientos en Marte, nacidos inicialmente con carácter científico, fueron creciendo y formaron una entidad propia. La distancia de la Tierra y el impacto que tuvo en los colonizadores el encuentro de los restos arqueológicos ha llevado a un distanciamiento de la Liga. Actualmente Marte busca la independencia, y la Liga se la niega, sospechando que han encontrado algo más que ruinas entre los hallazgos...

Mientras tanto Asia no se ha quedado atrás, haciéndose con parte de la tecnología de Tesla y colonizando Venus mediante el uso de ciudades flotantes que ayudan en el lento proceso de terraformación.

CAPITULO 2 ASALTO A LA TORRE WARDENCLYFFE

Asalto a la Torre Wardenclyffe es una aventura de introducción que te llevará a uno de los lugares más icónicos del mundo de juego. A través de esta sencilla historia los jugadores podrán familiarizarse con la ambientación, con sus peculiaridades y con el sistema de juego. Aunque la estructura básica es muy sencilla, esperamos que sea lo bastante flexible como para permitirte modificarla y adaptarla a tus propios gustos.

La aventura está escrita de manera esquemática, presentando las diversas escenas que componen la historia, además de las diversas problemáticas con que los personajes se pueden encontrar en cada una de las situaciones. Aunque la progresión entre escenas está establecida, este enfoque te permite jugar con la narración y el orden en que ocurren las cosas a tu antojo.

En esta aventura los Personajes Jugadores vienen pregenerados, y podrás encontrarlos en el Apéndice, así como fichas para controlar los Personajes No Jugadores.

Preludio

Hawk acaba de salir de la cárcel y ya le han metido en un lío.

Después de pasar los últimos 5 años en la cárcel tenía intención de vivir una vida tranquila y relajada, convirtiéndose en un ciudadano de provecho para la sociedad. El dinero de los viejos golpes que realizó antes de ser cogido con las manos en la masa le esperaba, a cargo de su buen amigo Danny. Sin embargo, este ha tenido sus propios problemas mientras Hawk estaba en la trena.

Danny tiene una gran deuda de juego, y alguien muy poderoso ha comprado esa deuda con la intención de lograr que Danny monte un trabajito para él. Se trata de el propietario de Industrias Ways, Dennis Ways, y de su esposa Sarah. A cambio del trabajo, Ways le perdonara la deuda y además le pagará una generosa suma por las molestias.

¿El trabajo? Robar los Diarios perdidos de Nikola Tesla de la Torre Wardenclyffe...

Tesla era famoso por su manera de trabajar. Tenía una gran capacidad mental y nunca llegaba a crear planos de sus inventos, sino que los visualizaba en su cabeza y luego los creaba según esas imágenes mentales. Es por ello que aunque se ha hablado de la existencia de los Diarios antiguamente, nadie lo consideraba más que una leyenda. El contenido de dichos Diarios es todo un misterio...

Puesta en situación

La partida comienza con el grupo de juego ya formado. Danny acude a recoger a Hawk de la cárcel y le acaba confesando qué es lo que está ocurriendo. Ha reunido a la vieja banda y todos están dispuestos a colaborar por llevarse un trozo del pastel. Hawk, a regañadientes, acaba aceptando colaborar.

El golpe es complicado y por si asaltar la Torre no fuera ya suficiente, antes deben lograr recuperar varias llaves especiales. Ways comenzó esta búsqueda cuando por casualidad se hizo con una de las llaves y diversas cartas que detallaban la existencia del Diario y de las llaves para abrirlo. Las llaves son unos artilugios que disponen de su propia energía, y que al combinarse parecen emitir la cantidad necesaria para abrir el lugar donde se encuentran los Diarios.

Escena 1: Habitación 3327

El primer lugar es el Hotel New Yorker, el lugar donde Tesla pasó su última década. Durante estos años Tesla estuvo viviendo en la habitación 3327, donde se dedicó a desarrollar sus experimentos y teorías.

Si los personajes indagan un poco lograrán encontrar una caja fuerte oculta en la que se muestran varios diseños para artilugios muy singulares y sobretodo apuntes detallados de mejoras potenciales del sistema de la planta de energía del hotel.

Se trata del siguiente paso lógico, y el lugar donde encontrarán la llave, escondida en un compartimento secreto en las turbinas akashicas.

Pistas y problemas: Aunque el New Yorker es un

hotel abierto al público, la seguridad no deja de ser importante debido al prestigio del mismo. El hotel dispone de un equipo de seguridad bien entrenado, así como de sistemas de vigilancia.

Cuando entren en la habitación 3327 se encontrarán con la presencia de un telautomata bastante avanzado, Pigeon, que casi podría considerarse consciente. Se trata del telautomata original de Tesla, y sorprendentemente aún se encuentra operativo. Si manejan bien la situación pueden descubrir gracias a él que la siguiente llave se encuentra en el Museo de Tesla.

Por último este será el lugar de encuentro con los antagonistas recurrentes de la historia, la Banda de Leo. Como averiguaran los personajes hacia el final de la aventura, se trata de un grupo contratado por Sarah Ways a espaldas de su marido, con la intención de hacerse con los Diarios por su cuenta. En este primer enfrentamiento pillarán a los personajes desprevenidos, así que aprovecharán para hacerse con la primera llave. Cuando los personajes hayan descubierto donde está escondida, la Banda de Leo creará una distracción lo bastante grande como para darles tiempo de robarla delante de sus morros.

Escena 2: La Persecución

Tras el encontronazo con la Banda de Leo en el Hotel New Yorker, los personajes podrán disfrutar de una pequeña persecución a través de Nueva York. Comenzando en el propio hotel, la persecución puede dar comienzo como una típica carrera para pillar al malo, pero si las Habilidades de los personajes elegidos lo permiten, sería un gran momento para sacar a relucir la nueva tecnología que inunda la ciudad, y los múltiples cambios que se han producido en ella. Es el

momento para soltar todas las incongruencias históricas, elementos de ciencia-ficción y motivos pulp que se te puedan ocurrir para adornar la ciudad. Piensa en la película "El Quinto Elemento", por ejemplo, con esa gran persecución inicial donde de pronto vemos los coches voladores surcar el cielo de la ciudad.

Pistas y problemas: Toda esta escena esta basada en dificultades. Desde la más obvia perdida de la llave que dá lugar a toda la situación, a los problemas que deberán afrontar los personajes, tales como conseguir un vehículo, no perder de vista el objetivo y lograr esquivar a las fuerzas del orden.

La Banda de Leo se dividirá en varios grupos, así que los personajes deben decidir a quien persiguen. Si logran capturar a alguien y tratan de interrogarle no le sacaran más información que su objetivo y que el jefe es Leo. Nadie sabe para quien trabajan. Por supuesto, Leo se queda al margen en todo momento, ni siquiera participando en la persecución.

Escena 3: El Museo de Tesla

El siguiente paso en el camino será el Museo de Tesla. El Museo se inauguro cuando el científico aún estaba con vida, y él mismo colaboro en el diseño de muchos de los elementos principales del lugar. Cuando su vida se acercaba a su fin, dejó por escrito su deseo de ser enterrado en el Museo, en una sala que el mismo había reservado para tal ocasión cuando se ideó el edificio. Quería pasar al siguiente plano rodeado de sus maravillas, de las creaciones a las que había dedicado su vida.

Pistas y problemas: La seguridad es algo más completa que en el New Yorker. Patrullas de seguridad

vigilando el perímetro, cámaras, perros... Lo típico de un lugar que tiene en su interior algunas de las mayores maravillas tecnológicas jamás construidas... Eso sí, los vigilantes responden en su mayoría al arquetipo de "poli retirado entrado en carnes..."

La sala donde se encuentra la tumba de Tesla tiene una seguridad aún más completa, con sensores de movimiento y lasers de partículas que pueden dejar gravemente herido a más de un jugador. Estos sistemas además están alimentados por motores akashicos propios, con lo que deberán ingeniárselas para desconectarlos antes de poder entrar.

Cuando por fin lo consigan, se encontrarán con una sorpresa. Al levantar la gran tapa de mármol de la tumba, descubrirán que el interior esta repleto de circuitos y valvulas de emisión eléctrica. La Llave se encuentra insertada en la propia superficie de marmol de la tumba, en medio de todo el tinglado de cables, y el cuerpo de Tesla no estara por ningun lado. Solo unas pocas cenizas...

Escena 4: Asalto a la Torre

La Torre Wardenclyffe sigue funcionando, aunque en la actualidad solo proporciona energia a la region de Long Island. Aunque originalmente no era de gran tamaño, la Torre fue reconstruida cuando comenzó a servir de fuente de energia a la mayor parte del continente, triplicando el tamaño original. Para muchos es un icono cultural que representa la gran revolución de nuestra época.

Por tanto la seguridad es igual de grande que en el Museo, si no mas, ya que toda la energia de la isla depende de este generador.

Pistas y problemas: Aquí puedes meter toda la caña que creas conveniente con respecto a la seguridad. Vigilantes bien entrenados, telautomatas de combate, cámaras de seguridad, hologramas ocultando habitaciones o lugares importantes. Esta escena es la culminación del gran desafío y los jugadores deben sentir que la tarea era realmente peligrosa.

Una buena manera de agravar de nuevo la situación es volver a introducir a la Banda de Leo, en un enfrentamiento mucho más directo. Algunos de los miembros de la banda pueden aparecer y crear problemas. Sin embargo, guardate a Leo y a unos cuantos matones más para la última escena.

El objetivo en esta escena será llegar al núcleo del generador, donde se encuentra una pequeña arca de metal que forma parte del propio generador. Los jugadores deben cogerla y llevarse a Ways. Sin embargo, una de las razones por las que Tesla dejó allí el Diario es porque era uno de los lugares más seguros, ya que coferla provocará un apagón generalizado en toda la ciudad. La energía akashica dejará de fluir y todo en la isla se apagará. Vehículos, iluminación pública, cualquier aparato eléctrico... Toda Long Island se detendrá y el caos reinará en todas partes.

Escena 5: El Apagón

Si los personajes logran salir de la torre, se encontrarán con que no tienen medio de locomoción, y que deberán usar su astucia para poder volver a el edificio central de Industrias Ways. Si se han arriesgado a llevarse las llaves con ellos a la torre, pueden llegar a usar la energía de las propias llaves para activar su vehículo. Sin embargo, esto puede llamar mucho la atención cuando lleguen al edificio de

Industrias Ways en Brooklyn.

En esta escena se revela quien es el responsable de los ataques de la Banda de Leo, y que es lo que contiene el Arca y los famosos Diarios...

Pistas y problemas: Finalmente los personajes logran llegar hasta el punto de reunión con Dennis Ways y su esposa Sarah y les dan el arca y las dos llaves. Dennis utiliza las llaves para abrir el arca y saca muy cuidadosamente un libro manuscrito que se haya en el interior, que a pesar del tiempo transcurrido parece estar en un estado impecable. Dennis está totalmente hechizado, tanto que no se percata de que Sarah se acerca por la espalda y le golpea, dejándolo inconsciente. En ese momento, Leo y lo que queda de su banda entran en la sala y apuntan a los personajes, evitando que puedan hacer nada.

Sarah explica que desde el principio deseaba el poder que contenía el Diario, y que gracias a él podrá conseguir un poder sin igual. Tesla tenía la teoría de que el Akasha no era solo una fuente de energía, sino la llave para poder llegar a manipular la creación. Y las llaves, el arca y el diario eran la clave para ello. Tras la breve explicación ordena a Leo y sus matones que maten a los personajes...

Mientras los personajes luchan por sus vidas, Sarah comenzará a gritar y una luz cegadora inundará la sala.

Cuando todo vuelva a la normalidad, Sarah, las llaves, el Diario y el arca habrán desaparecido. Y a partir de ahí, lo que pase es cosa tuya...

CAPITULO 3

Por un puñado de cartas

Un juego de rol es en gran medida un proceso narrativo, en el que varios jugadores se unen para contar una historia entre todos. Pero además es un juego, y como tal, tiene ciertas reglas que están diseñadas para apoyar ese proceso.

En Los Secretos de Tesla se emplea el sistema Ases para decidir que acciones se pueden realizar y cuales no. En las siguientes páginas encontraras todo lo necesario para empezar a jugar. Si lo deseas puedes ir consultado el Apéndice para ver los Personajes Pregenerados según vayas leyendo las reglas, de manera que veas a que se refieren.

Funcionamiento Básico

A diferencia de muchos otros juegos de rol, el sistema Ases utiliza cartas de Poker como base, dando a la vez al jugador un cierto control sobre lo que su personaje puede o no hacer.

Durante la partida el jugador dispone de una Mano de Juego compuesta por cartas de diverso valor que solo él puede ver. Cuando el jugador quiere que su personaje haga algo sobre lo que existe una duda razonable de éxito, se lleva a cabo un test.

Para ello debe elegir que carta de entre las que tiene en la mano pondrá en juego, y sumarle a esta el nivel del atributo adecuado a la ocasión. Además, si tiene una Habilidad relacionada sumara un punto mas al resultado. Si iguala o supera la dificultad establecida por el Narrador para la acción, podrá llevarla a cabo sin problemas.

$$\text{Nivel del Atributo} + \text{Habilidad} + \text{Valor de la Carta} \\ \Rightarrow \text{Nivel de Dificultad}$$

Como veis la mecánica básica es muy sencilla. Ahora veamos que implica esto.

Los Atributos

Los personajes en el sistema Ases están definidos por una serie de Rasgos, cada uno de los cuales aporta algo más de información al jugador sobre quien es y que puede hacer su personaje. Estos son los Atributos, las Habilidades y los niveles de Salud. De entre estos tres Rasgos los más importantes son los Atributos, ya que son los que se usan para ver lo bien que puedes llevar a cabo acciones.

Existen 4 Atributos diferentes, cada uno de ellos asociado a uno de los 4 palos de Poker. Estos nos proporcionan una definición básica de la naturaleza del personaje, y se usan para solucionar practicamente cualquier

tipo de conflicto que pueda surgir durante las partidas.

- **Corazones:** Los corazones representan sus capacidades sociales, lo bien que saben relacionarse con la gente que les rodea. Es además un indicativo de su aspecto y su carisma.

- **Diamantes:** No hay nada mejor que una mente afilada, y nada más afilado que un diamante. Los diamantes indican ligereza mental, inteligencia y astucia. Todo lo necesario para defenderse ante un desafío intelectual.

- **Picas:** La capacidad física del personaje viene establecida por este símbolo. Su fuerza, resistencia y habilidad de lucha dependen de su valor.

- **Tréboles:** Los tréboles son sinónimo de suerte, de lo oculto y lo sobrenatural. Este atributo sirve como base para todo aquello que esta más allá de lo meramente humano. Cosas como talentos especiales, o habilidades sobrenaturales entran dentro de su area de accion.

Cada personaje tiene un valor asociado a cada atributo, que se usara a la hora de solucionar las acciones que este lleve a cabo. Además, todos los personajes poseen un Atributo Icónico, un aspecto en el que son especialmente buenos. Esto influirá posteriormente en la resolución de acciones.

Las Habilidades

Cada Atributo tiene asociada varias Habilidades relacionadas con los ámbitos de influencia de los mismos. Si la acción que se quiere llevar a cabo tiene alguna relación con una de las Habilidades que posee el personaje, puedes sumar un punto más al resultado final del test.

La excepción a esto son las Habilidades de Treboles, ya que estas habilidades son en realidad por si mismas excepciones a las reglas. Cuando se hacen test con estas habilidades solo se suma al valor de la carta el nivel de Trebol del personaje.

Creación de las Manos de Juego

Antes de cada partida se deben preparar las cartas para la sesión. Para ello tienes varias opciones. Las reglas estan diseñadas para usar una baraja por jugador, pero si no tienes acceso a tantas, puedes jugar con una baraja extra cada dos jugadores despues del segundo. Si solo tienes un jugador, con una baraja bastará, si tienes 2-3 es mejor tener 2, si tienes 4-5 es mejor 3, y asi sucesivamente. Eso sí, sin contar al Narrador.

Todas las barajas que se usen deben ser idénticas, pues se han de mezclar entre sí.

El Narrador cogera todas las barajas y hara 3 montones, agrupando las cartas segun los siguientes Rangos:

- **Rango Bajo:** Compuesto por todas las cartas que van del 2 al 5 de cada uno de los palos.
- **Rango Medio:** Con todas las cartas que van del 6 al 9.
- **Rango Alto:** Con el resto de cartas, a excepción de los Ases. Esto es, los 10, Sotas (J), Reinas (Q), y Reyes (K).
- Se hace un último montón, en el que se ponen los

Ases y los Comodines.

Algunas habilidades especiales tienen en cuenta el Rango de la Carta, así que es mejor que todos los jugadores lo tengan claro.

Cada carta tiene un valor igual al número que tiene. Las cartas con figuras tienen los valores siguientes: la Sota (J) vale 11 puntos, la Reina (Q) vale 12 puntos y el Rey (K) vale 13.

A continuación, tras barajar los 3 montones por separado, cada jugador robará al azar 4 cartas de cada Rango. El orden para hacerlo se deja a la elección de los jugadores. De este modo, cada jugador tendrá 4 cartas de cada uno de los 3 Rangos de éxito; Bajo, Medio y Alto. Estas cartas son su Mano de Juego.

El siguiente paso es volver a mezclar todas las cartas que se han quedado en los tres mazos iniciales, añadiendo un As por cada jugador en la mesa, sin importar de qué palo sea. Este será el Mazo Común. Los Comodines y el resto de Ases se quedan en posesión del Narrador, formando su Mano de Control.

Cuando estés jugando con una baraja por jugador la cantidad de Ases en el Mazo Común cambia. En ese caso deberás poner un número de Ases igual al número de jugadores más uno. Si son 2 jugadores, pondrás 3 Ases. Si son 4 jugadores, pondrás 5 Ases.

Niveles de Dificultad

Toda acción tiene un nivel de dificultad establecido por el Narrador. Existen 5 niveles de dificultad.

NIVEL	DIFICULTAD
<i>Bajo</i>	5
<i>Medio</i>	9
<i>Alto</i>	13
<i>Extremo</i>	17
<i>Heroico</i>	21

Si logras superar la dificultad, consigues llevar a cabo la acción. La carta usada va al Descarte y robas una carta nueva del Mazo Común. Si no logras superar la dificultad, pierdes la carta y no puedes reemplazarla por una nueva.

Agotando las Cartas

Si la partida es larga es posible que tanto el Mazo Común como las cartas de los jugadores se agoten. En el caso del Mazo Común se cogerán todas las cartas del montón de Descarte y se barajarán de nuevo, creando un nuevo Mazo Común.

Las Manos de Juego de los jugadores en cambio son más problemáticas. Si el jugador se queda sin cartas puede seguir realizando acciones, pero con varias pegas.

- Podrá realizar tests usando solo su Nivel de Atributo y sus Habilidades, sin sumar ninguna carta.
- También tiene la opción de coger una carta aleatoria del Mazo Común. Si tiene suerte y la carta corresponde a su Atributo Icónico, podrá sumarlo al test. Sin embargo, solo puede hacer esto tantas veces como su nivel en el Atributo Iconico por partida.
- El jugador puede recuperar 3 cartas nuevas por noche de descanso que se tome el personaje.
- Por último, el Narrador puede conceder alguna carta extra en condiciones muy especiales, si el jugador interpreta correctamente o ha creado un momento realmente interesante durante la partida.

Acciones Enfrentadas

En ocasiones, el jugador deberá enfrentarse a alguno de sus compañeros o bien a algún Personaje No Jugador. En ese caso el proceso será el habitual, salvo que la cantidad a superar no será una dificultad preestablecida, sino el valor total de la jugada del oponente.

En caso de enfrentamiento entre dos jugadores, ambos elegirán una carta de su mano y la pondrán en juego, a la que sumaran su nivel en el Atributo correspondiente. El jugador con el resultado mas alto ganará. En caso de empate, ganará aquel con el Atributo usado más alto. Si sigue habiendo empate, ganará el que esté usando su Atributo Iconico. Si aún así sigue habiendo empate, se deberá llevar a cabo un nuevo test, y ambos jugadores perderán las cartas empleadas.

Aunque lo habitual será que los jugadores usen el mismo Atributo, si los jugadores lo justifican adecuadamente el Narrador puede permitir que los enfrentamientos sean de Atributos diferentes.

Atributo Iconico

Todos los personajes tienen un Atributo Icónico que ayuda a definir sus puntos fuertes. Por norma general el Atributo más alto de los personajes será el Icónico, pues es algo en que se especializan. Sin embargo, los Atributos Icónicos aportan algo más que una guía de interpretación.

Durante un test enfrentado de cualquier tipo, una vez se han revelado las cartas, el jugador puede hacer que su adversario cambie la carta que ha jugado si es del mismo palo que su Atributo Icónico. Además, también se tiene en cuenta cuando el jugador se queda sin cartas o hay un empate en un test enfrentado entre personajes.

Un As en la Manga

Los Ases son cartas únicas que solo pueden ser obtenidas al coger cartas del Mazo Común, por tanto quien se arriesgue y participe más tiene más posibilidades de conseguirlas.

El jugador que tenga un As en su Mano de Juego puede decidir jugarlo para conseguir un éxito automático, no importa lo difícil que sea la acción. Sin embargo, para ponerla en juego debe jugar otra carta más de su mano, y solo podrá coger una nueva carta del Mazo Común.

A efectos de juego los Ases se consideran cartas únicas que no se ven afectadas por las reglas relacionadas con los Palos. Es por ello que no pueden usarse las reglas de Atributos Icónicos.

En caso de que ambos jugadores jueguen un As, se seguirán las mismas reglas que se han comentado en las acciones enfrentadas.

El Paso del Tiempo

Según vayan pasando aventuras, los personajes pueden ir mejorando poco a poco sus aptitudes y conocimientos. Esto se refleja en el juego mediante el uso de Puntos de Experiencia. Al final de cada partida el Narrador podrá dar entre uno y tres puntos de experiencia a cada jugador.

El jugador puede canjear los puntos de Experiencia para subir su nivel en algún Atributo o comprar una nueva Habilidad. También puede ir guardándolos durante el tiempo que lo desee, pero teniendo en cuenta que solo se pueden gastar los Puntos fuera de la partida, no durante la misma. En la siguiente tabla se puede ver los costes de los diversos Rasgos. Cualquier nueva Habilidad debe ser aprobada antes por el Narrador.

RASGO

Atributo

Nueva Habilidad

Nueva Habilidad de Treboles

COSTE

Nivel Actual x2

Nivel Actual

Nivel Actual x 5

El Combate y la Salud

En determinados momentos es inevitable que el combate surga en una partida de rol. Los personajes son aventureros y se ven envueltos en múltiples situaciones de peligro de las que la única manera de salir es a mamporro limpio.

En casos así las acciones enfrentadas son la base para decidir los resultados, usando niveles de dificultad para las acciones que no están relacionadas con otro personaje directamente. Algunas cosas a tener en cuenta:

- El primer paso es averiguar la Iniciativa, que nos indicará en que orden tendrán lugar las acciones. Cada

jugador cogerá una carta al azar del Mazo Común. Aquel que tenga la carta más alta será el primero en actuar. Sin embargo, cualquier jugador puede abstenerse de coger carta del Mazo Común, poniendo en su lugar una carta de su propia Mano de Juego. Aunque esto te permite asegurarte actuar antes, también propicia que tu Mano se reduzca.

Si la carta de Iniciativa de un jugador contrario es del mismo palo que tu Atributo Iconico, puedes hacer que la cambie.

· Según el orden de Iniciativa, cada jugador declarará su acción. Después se resolverán las acciones por el mismo orden. Si una acción es contra otro personaje, sea de un jugador o del Narrador, se realizara un test enfrentado con las reglas habituales.

Si alguna de las cartas de Iniciativa es un As, el jugador que la saque actuará primero, pero tendrá la ventaja de poder declarar que va a hacer después del resto de jugadores.

· Por norma general, cuando un personaje sufre un ataque y fracasa en el enfrentamiento, sufrirá una Herida que marcará en el apartado de Salud de la Hoja de Personaje. En

ocasiones el Narrador puede declarar que un arma o suceso hace más de una Herida.

· Mientras el personaje este herido no podrá realizar acciones en plenas facultades. Cada Herida le sustraerá 1 punto de Atributo cuando vaya a utilizarlos. Si esta haciendo un test y tienes más Heridas que Nivel en el Atributo correspondiente, se comenzará a descontar de la carta que se ponga en juego.

· Los personajes podrán recuperarse de una Herida por hora de descanso absoluto.

· El apartado de Salud de la Hoja de Personaje muestra seis casillas. Si se diera el caso de que un personaje llegara a sufrir siete heridas, este moriría automáticamente.

El papel de Narrador

Como Narrador tu papel es asegurarte ante todo de que todos pasen un buen rato jugando y que sea una experiencia gratificante. Tu objetivo no es vencerles, sino hacer de mediador y de juez para las situaciones, e improvisar para crear momentos dramáticos y divertidos durante la aventura.

El sistema de juego esta pensado para que los propios jugadores colaboren en la narración, ya que son ellos mismos quienes deciden que acciones son lo bastante importantes como para jugar sus mejores cartas y cuales permiten un poco más de riesgo. Ellos mismos gestionan sus recursos y de este modo facilitan tu labor, pues puedes apreciar que es lo que más les motiva y lo que no.

Tu Mazo de Control obedece a ciertas reglas que debes tener en cuenta a la hora de usarlas.

- Por norma general, cuando un Personaje se enfrenta a un Personaje No Jugador, tú serás el que juegue las cartas por este ultimo. Para ello cogeras dos cartas del Mazo Comun, y tras verlas solo tu, volveras a dejar aquella que no quieras bajo el Mazo Comun. Pero si ninguna de las dos cartas que has cogido te convence, puedes sacrificar una carta de tu Mano de Control y coger otras dos cartas extras. Elige cual jugaras y devuelve el resto al Mazo, barajandolo de nuevo.

- Si al coger cartas del Mazo Comun te sale un As, deberás enseñárselo al resto de jugadores. La Acción que estabas intentando realizar es un éxito automatico y ademas recuperas una de tus Cartas de Control ya usadas. Devuelve el As al Mazo y vuelve a barajar.

- La última mecánica está pensada para fomentar la interpretación entre los jugadores. Si en algun momento consideras que han interpretado de manera interesante, podrás sacrificar uno de tus ases para que cojan una carta del Mazo Común como Premio. El que tu pierdas ciertos recursos animará a los jugadores a meterse más en sus papeles.

Ante todo, recuerda que debes ser justo y que el objetivo de todo el mundo es divertirse.

APÉNDICE

Los Protagonistas

A continuación tienes un listado con los Personajes principales para que los jugadores los interpreten durante la partida. Solo os damos la estructura básica. El espíritu lo poneis vosotros.

Hawk

"Yo solo quiero una vida tranquila. Sentarme en una cafetería, disfrutar de un capuccino y de un buen libro. ¿Acaso es mucho pedir?"

Corazones 2

- Mando
- Contactos

Diamantes 3

- Tácticas
- Seguridad
- Robar

Picas 1

- Sigilo

Treboles 2

· **¿Que cerradura?:** Cuando estes tratando de forzar o desarmar algun elemento de seguridad, puedes jugar una carta extra, de un Rango diferente a la primera. Si superas la dificultad, cojes 2 cartas del Mazo Común.

· **Ahora me ves:** En un test enfrentado en el que estas intentando esconderte o pasar desapercibido, puedes hacer que el contrario cambie la carta que ha jugado. Esta regla es acumulable con el Atributo Icónico.

Danny

"Venga, será divertido, como en los viejos tiempos. ¡Tu el músculo, y yo el cerebro!"

Corazones 1

- Subterfugio

Diamantes 3

- Investigación
- Falsificar
- Callejeo

Picas 2

- Sigilo
- Escondarse

Treboles 2

· **¿Que has dicho que necesitas?:** Cuando estés tratando de conseguir algun objeto o información, puedes

jugar una carta extra, de un Rango diferente a la primera. Si superas la dificultad, cojes 2 cartas del Mazo Común.

• **Todo era parte del Plan:** Cuando se determine la Iniciativa puedes sacrificar una carta para actuar primero y declarar el ultimo, como si hubieras jugado un As.

La Ex

"Mira, yo puedo actuar de manera profesional. Es un trabajo, hay dinero que conseguir... y ademas podemos ayudar a un amigo. Aun somos una familia"

Corazones 2

- Contactos
- Manipular

Diamantes 2

- Robar
- Falsificar

Picas 1

- Esconderse

Treboles 3

• **Dulces Mentiras:** Si alguien intenta descubrir si mientes o no, puedes obligarle a cambiar de carta una vez. Acumulable con Atributo Icónico.

• **Parece de verdad:** Si alguien intenta descubrir si un objeto hecho por ti es falso o no, puedes obligarle a cambiar de carta una vez. Acumulable con Atributo Icónico.

• **Ahora me ves:** En un test enfrentado en el que estas intentando esconderte o pasar desapercibido, puedes hacer que el contrario cambie la carta que ha jugado. Esta regla es acumulable con el Atributo Icónico.

El Piloto

"No es culpa mía si estos trastos no son aerodinámicos. Si te quedas sin energia te estrellas. ¡Y eso no quiere decir que sea un mal piloto!"

Corazones 1

- Manipular

Diamantes 2

- Pilotar
- Tácticas

Picas 3

- Puntería
- Defensa
- Alerta

Treboles 2

• **Si puedes salir andando...** Una vez por juego, en caso de un accidente en el que tu pilotes, ninguno de los tripulantes sufre heridas.

• **Esto es lo mio:** Tu Atributo vale el doble para Test relacionados con Pilotar.

Musculo

"Si me tocas... te mato"

Corazones 1

- Intimidación

Diamantes 1

- Supervivencia

Picas 4

- Pelea
- Armas de Fuego
- Defensa
- Fuerza

Treboles 2

- **Ni lo he notado...** Ignoras las dos primeras

Heridas que recibas.

- **Eso tiene que doler:** Tus ataques hacen 2 Heridas.

Chispas

" A los tres años ya tenia una turbina Tesla en las manos. Por eso tengo el pelo así..."

Corazones 1

- Contactos

Diamantes 4

- Concentración
- Tecnología
- Análisis
- Seguridad

Picas 2

- Defensa
- Escondarse

Treboles 1

- **Si desvío esto por aquí...** Al manipular un objeto electrico puedes jugar una carta extra, de un Rango diferente a la primera. Si superas la dificultad, cojes 2 cartas del Mazo Común.

Los Contrincantes

Por último aqui tienes a los Personajes No jugadores. Los matones de la Banda de Leo son bastante genericos, asi que puedes usar tantos como quieras...

Daniel Ways

"Tengo el mundo a mis pies. Y esto es solo el principio"

Corazones 4

- Contactos
- Mentir
- Mando
- Manipular

Diamantes 3

- Estudios
- Finanzas
- Investigación

Picas 1

- Defensa

Treboles 0

Sarah Ways

"Yo solo quiero lo mismo que tu quieres. Mas o menos"

Corazones 4

- Contactos
- Mentir
- Sentir Motivación

· Intimidación

Diamantes 2

- Tácticas
- Estudios

Picas 2

- Defensa
- Pelea Sucia

Treboles 0

Leo

"Yo solo soy un hombre de negocios. De acuerdo, mi negocio es ruin y despreciable. Pero es un negocio."

Corazones 1

- Mando

Diamantes 2

- Falsificar
- Seguridad

Picas 3

- Defensa
- Pelea Sucia
- Arma de Fuego

Treboles 2

· Dificil de Matar: Ignoras las 4 primeras Heridas que recibes.

Maton

"..."

Corazones 1

- Sentir Intimidación

Diamantes 1

- Concentracion
- Tecnologia
- Analisis
- Seguridad

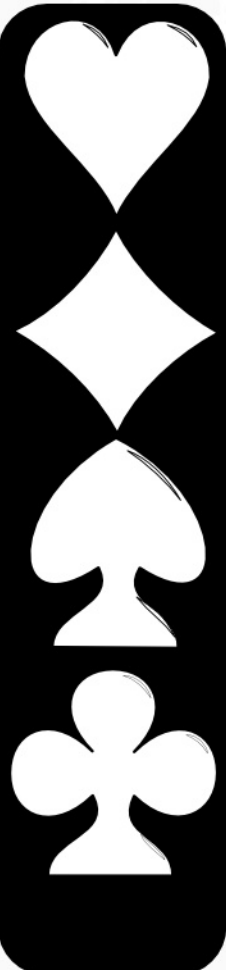
Picas 4

- Pelea Sucia
- Arma de Fuego
- Arma Blanca
- Alerta

Treboles 2

· **Ni lo he notado...** Ignoras las dos primeras Heridas que recibas.
· **Eso tiene que doler:** Tus ataques hacen 2 Heridas.

LOS SECRETOS DE PESSEÁ



Habilidades de Corazones

Habilidades de Diamantes

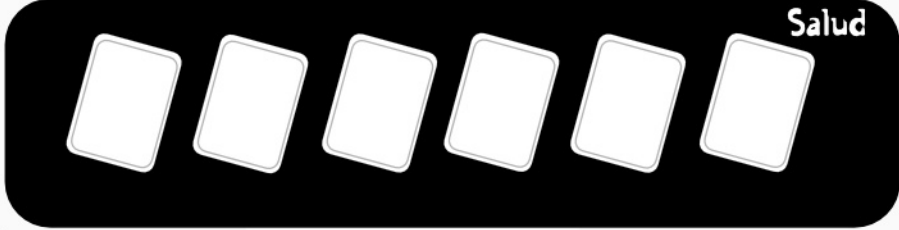
Habilidades de Picas

Habilidades de Treboles

Nombre

Cita

Datos



Salud