

# EXPLORADORES DE ORIÓN

¡Un juego para niños y adultos de aventuras  
extrañas y exploración espacial!

*Por David Muelas (Davader)*

Ingrediente principal: ¿Cuál es el futuro del rol?

El futuro de los juegos de rol se base en convertirlo en una afición más popular y común, en desmitificarlo y hacerlo tan cotidiano como los juegos de mesa familiares. Una forma de hacerlo es crear juegos donde padres e hijos puedan jugar juntos. Exploradores de Orión pretende ser uno de estos juegos.

Ingredientes Secundarios:

Mezcla de géneros. El juego combina la ciencia-ficción con el género de los cuentos infantiles.

El Reto Familiar. El juego está pensado para ser jugado por miembros de toda la familia, de todas las edades.

Un juego que Walt Disney jugaría. Un juego familiar sobre contar cuentos infantiles parece el juego perfecto para el famoso dibujante.

Fuentes usadas: *Airstrip Four*, *Futura* y *Copper Black*.



Bienvenido a **Exploradores de Orión** (a partir de ahora, **EdO**), un juego con el que tú y los tuyos podréis pasar una tarde de lo más entretenida usando, más que nada, vuestra imaginación.

Sin embargo, para jugar a **EdO** necesitaréis un par de cosas más: algunos lápices (si tienes de distintos colores mucho mejor), copias de la Hoja de Explorador (que encontrarás al final de esta guía) y tres dados especiales, conocidos como dados *fudge*. Estos dados son dados normales de seis caras, que en lugar de números del uno al seis, tienen dos caras en blanco [ ], dos caras con un símbolo de la suma [+] y dos con el símbolo de la resta [-]. Estos dados pueden encontrarse en tiendas especializadas en juegos de mesa y juegos de rol, pero también puedes hacértelos caseros o usar directamente dados normales.

Este juego no requiere ningún tipo de preparación previa, así que cuando termines de leer esta guía, ¡podréis jugar de inmediato!

Uno de vosotros será el Director del juego (preferiblemente un adulto), que se encargará de guardar la coherencia de la historia y de presentar los retos y dificultades. Los demás seréis los Exploradores, un grupo de niños y niñas que estudian en la Academia de Exploración Espacial, y que viajan por el espacio en naves espaciales ayudando a los demás y resolviendo problemas.

## ¡CREA TU EXPLORADOR!

Antes de jugar, los jugadores tendrán que completar su ficha de Explorador, para que todos sepáis cómo es el Explorador con el que jugará y poder llevar un control de las medallas que gane.

Todos los jugadores menos el Director tienen que coger una ficha de Explorador y rellenarlo tal y como se indica a continuación:

Nombre: Tu Explorador puede llamarse igual que tú, o tener un nombre distinto. Si no se te ocurre ninguno, usa la siguiente lista:

*Ray Centella, Mateo Meteo, Caballero Simón, Salomón el Fuerte, Fineas Astro, Horacio Neón, Marcos Argon, Germán Andrómeda, Arturo Sagitario.*

*Celeste Azul, Eva Cometa, Princesa Iria, Faina de la Jungla, Violeta Estrella, Rosa Radón, Delfina Casiopea, Laura Boreal.*



Medallas: En tu uniforme tienes espacio para colgar todas las medallas que vayas ganando durante el juego, pero puedes empezar con una medalla a elegir entre las siguientes: **Medalla del Valor**, **Medalla de la Simpatía** o **Medalla de la Vigilancia**.

Existen otras muchas medallas, que puedes encontrar al final de la guía o inventar tú mismo.

Equipo: Apunta ahí el equipo que todos los Exploradores tienen, que es:

- **Traje espacial.** Este es el traje oficial de los exploradores y les permite viajar por el espacio sin problemas. Incluye una bombona de aire comprimido con capacidad casi infinita

- **Mochila-cohete.** Un motor de impulsos de pequeño tamaño con el que puedes volar por el espacio y por el cielo, incorporado a una mochila metálica donde pueden guardarse más cosas.

Además, elige una de estas tres opciones:

- **Pistola láser.** Una pistola que dispara rayos láser.
- **Mascota espacial.** Un cachorro alienígena amaestrado.
- **Brazalete-ordenador.** Un miniordenador portátil con acceso a la red



Amigos: En esta sección podrás apuntar a todos los amigos que conozcas en tus aventuras. De momento, puedes apuntar los nombres de tus compañeros Exploradores con los que irás de aventuras.

También puedes usar los lápices de colores para hacer el retrato de tu personaje. ¿De qué color tienes los ojos? ¿Cómo tienes el pelo? ¿Tienes alguna característica especial, como unas gafas cibernéticas o una diadema espacial?



## ¡PREPARATE PARA LA AVENTURA!

Esto es el año 2100. La humanidad ha conquistado docenas de planetas y ha entrado en contacto con un montón de razas alienígenas con las que ha entablado buenas relaciones (casi siempre). En general, la vida es próspera y feliz.

Los niños siguen estudiando en los colegios de los planetas donde viven, pero algunos, los más afortunados, consiguen entrar en la Academia de Exploración Espacial: una escuela para jóvenes cadetes, donde les enseñan a pilotar y explorar la galaxia, mientras ellos tienen la oportunidad de hacer de la galaxia un lugar mejor mientras viven aventuras.



*¿Cómo es el espacio?*

*Entre planetas, está el espacio, un espacio vacío un poco fresquito. Como no hay aire, hace falta una escafandra o similar para caminar por allí, pero nada más.*

## ¡LA HORA DE LA ACCIÓN!

Ahora vamos a aprender cómo se juega. En primer lugar, el Director tendrá que tirar dados en las siguientes dos tablas.

**¿Qué tienen que hacer?** Tira un dado.

[ - ] Alguien está en problemas. ¿Quién? Tira un dado.

..... [ - ] El gobernante/rey de un planeta. ¿Qué ocurre? Tira un dado.

..... [ - ] Unos piratas han secuestrado a su hija, la princesa.

..... [ ] Necesita su corona, que perdió cuando su nave se chocó con un satélite.

..... [ + ] Ha caído enfermo, y necesita planta muy rara para curarse.

..... [ ] Todo un pueblo de trabajadores, ¿qué les pasa? Tira un dado.

..... [ - ] Se han quedado sin un bien básico (agua, comida...)

..... [ ] Un desastre natural ha destruido todas sus casas.

..... [ + ] Han contraído una enfermedad rara.

..... [ + ] Un planeta entero ¿Qué sucede? Tira un dado.

..... [ - ] Un meteorito va a chocar contra él.

..... [ ] Unos malvados alienígenas quieren conquistar el mundo.

..... [ + ] ¡El planeta ha desaparecido! Y nadie sabe por qué.

[ ] La Academia les ordena una misión. ¿Cuál? Tira un dado.

..... [ - ] Otro joven Explorador ha desaparecido y es necesario que le encuentren.

..... [ ] Tienen que investigar un asteroide extraño que ha aterrizado en un planeta.

..... [ + ] Tienen que llevar a un animal herido hasta su planeta natal y dejarlo con los suyos.

[ + ] Ha surgido una oportunidad. Tira un dado.

..... [ - ] Han encontrado un misterioso mapa del tesoro escrita en una tablilla de piedra verde.

..... [ ] Han descubierto un planeta con una nueva raza alienígena con forma de lobo y les ofrecen convencerles para que humanos y lobos sean amigos.

..... [ + ] Un hombre misterioso les pide que le lleven hasta un planeta lejano.

## ¿Dónde sucede todo esto? Tira un dado.

[-] En un planeta lejano y misterioso. ¿Cuál? Tira un dado.

- ..... [-] **Isla Verde.** Un mundo acuático sin continentes, sólo algunas islas y ciudades submarinas.
- ..... [ ] **Canción 9.** Un planeta boscoso donde llueve siempre y las plantas son naranjas.
- ..... [+] **Fortín.** Un mundo medieval con reinos en constante batalla.

[ ] En un planeta cercano y lleno de gente. ¿Cuál? Tira un dado.

- ..... [-] **Marte.** Rojo, desértico y ocupado por megaciudades y grupos nómadas.
- ..... [ ] **Yao Chi.** Un mundo totalmente urbanizado y atestado de trabajadores.
- ..... [+] **Rafael.** Un lugar paradisiaco, donde viven artistas y ricachones de todo tipo.

[+] En un planeta poco habitual. ¿Cuál? Tira un dado.

- ..... [-] **Vulcano.** Tan cerca de su estrella, que todos los habitantes viven en túneles y cavernas.
- ..... [ ] **Robotron.** Un planeta artificial, hecho de metal y habitado por robots.
- ..... [+] **El cinturón de asteroides de Orión.**

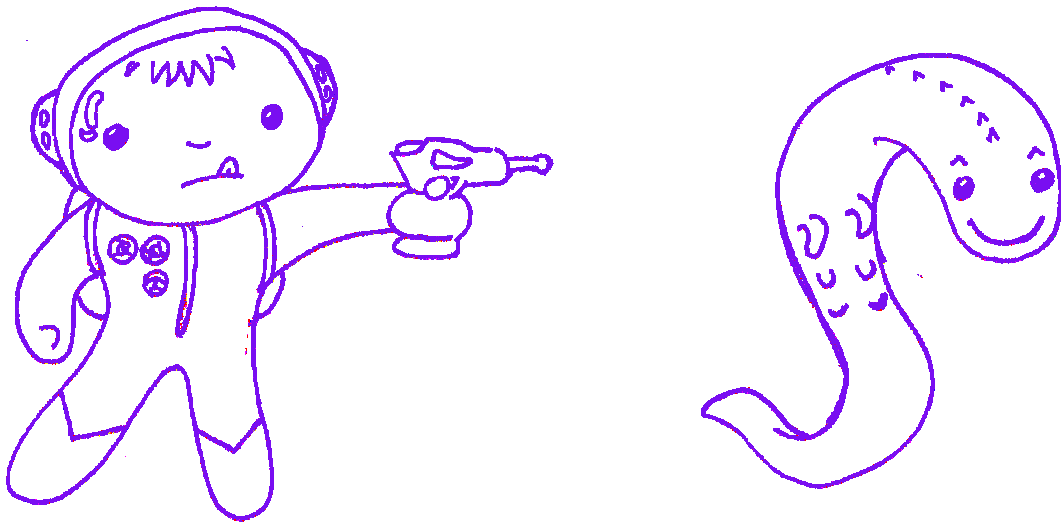


Una vez hecho esto, el Director ya tendrá un punto de partida con el que empezar la aventura. No tiene por qué leer textualmente el resultado de la tirada, sino que puede jugar la conversación entre el Director de la Academia, que interpretará él, y los Exploradores, que interpretarán los demás jugadores.



A partir de entonces, deja que la imaginación de todos los participantes fluya y se cree la historia entre todos. En realidad, todo esto no deja de ser una conversación en la que, entre todos, contaréis una historia, cada uno desde su punto de vista.

La labor del Director será, principalmente, la de describir el entorno de los Exploradores, presentar retos y dificultades nuevas y preguntar a los jugadores qué quieren hacer los Exploradores.



Los jugadores deben describir qué intentan hacer sus Exploradores y cómo.

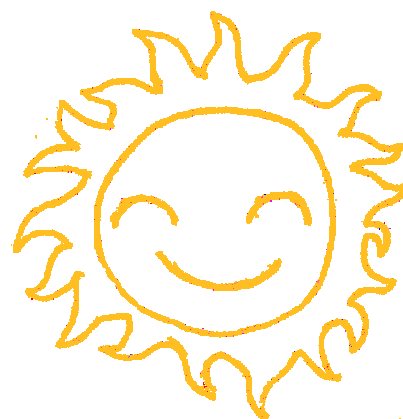
En muchas ocasiones, el diálogo se verá interrumpido por Tiradas de Dados. Cada vez que un Explorador intente conseguir algo fuera de lo cotidiano, cualquier cosa distinta de caminar (comer y hablar, desde escalar una montaña hasta convencer a un guardia para que le deje cruzar una puerta, pasando por vencer a un minotauro estelar en combate, descubrir a un espía escondido o arreglar una nave estropeada), tendrá que hacer una Tirada de Dados.

## ¡TIRA LOS DADOS!

Hacer una Tirada de Dados es un proceso muy sencillo que determinará el resultado que obtiene el Explorador cuando intenta llevar a cabo una acción. Para empezar, el jugador que lleve al Explorador debe coger un dado. Además,

- si algún otro Explorador le ayuda en su acción, coge un dado más. Nada le impide al Explorador pedir ayuda a sus compañeros en este momento.

- si tiene alguna Medalla que esté relacionada con la acción (como una Medalla de la Simpatía cuando intenta convencer a alguien o la Medalla del Valor cuando tiene que enfrentarse a un dragón lunar), coge un dado más. El Director tiene la última palabra a la hora de decidir si una Medalla está relacionada con la acción en curso. Si a él, no le parece relacionado, el jugador no recibe el dado.



Al final, el jugador tendrá entre uno y tres dados en su mano. Ahora debe tirarlos y quedarse con el resultado de uno de los dados tirados. En general, un [+] es mejor que un [ ], y un [ ] es mejor que un [-]. Si obtiene resultados distintos, el jugador elige con cuál se queda. Ese será su Resultado Final.

Consulta la siguiente tabla para ver la conclusión de su acción:

### **Tabla de Resultado Final**

| <b>Resultado</b> | <b>Efecto</b> |
|------------------|---------------|
|------------------|---------------|

|              |                           |
|--------------|---------------------------|
| <b>[ - ]</b> | <b><u>SÍ, PERO...</u></b> |
|--------------|---------------------------|

La acción tiene éxito, pero ocurre un inconveniente de algún tipo. Quizá el éxito no ha sido completo o a lo mejor ha aparecido otro problema u obstáculo.

|            |                  |
|------------|------------------|
| <b>[ ]</b> | <b><u>SÍ</u></b> |
|------------|------------------|

La acción tiene éxito sin más. Sucede tal y como el jugador quería.

|              |                        |
|--------------|------------------------|
| <b>[ + ]</b> | <b><u>SÍ, Y...</u></b> |
|--------------|------------------------|

La acción tiene un éxito sin precedentes. Puede que el Explorador lo haya hecho estupendamente, pero también puede que consiga una ventaja adicional

Otro jugador distinto al del Explorador que está ejecutando la acción será el encargado de describir cómo termina exactamente. Qué jugador se encargará de esto lo dejo en manos del Director. Puede hacerlo el mismo u ofrecérselo a otro jugador, ya sea elegido aleatoriamente en cada ocasión o con alguna regla fija como "el jugador de su derecha".

## **Ejemplos de Acciones y descripción de Resultado**

### **ESCALAR UN MURO DE PIEDRA**

- [–] Lo consigues, pero acabas muy cansado. No puedes hacer ningún esfuerzo hasta que descanses un rato.
- [ ] Lo consigues. Llegas a lo alto del muro y ves lo que hay detrás.
- [+] Lo consigues, y además descubres una forma muy fácil de trepar. Cualquiera que te acompañe podrá trepar este muro sin tener que hacer Tirada de Dados.

### **CAPTURAR A UN LEÓN VENUSIANO**

- [–] Lo consigues, pero el león ha estropeado tu mochila-cohete.
- [ ] Lo consigues, atrapas al león con tu turbo-red.
- [+] Lo consigues, y durante la pelea el león pierde uno de sus colmillos. Funciona como un cuchillo superafilado que corta casi todo. Apúntatelo en tu lista de equipo, si quieres.

### **ENGAÑAR A UN OGRO BURBUJA GUARDIÁN**

- [–] Lo consigues, pero el Ogro te va a vigilar mientras estés en la cueva.
- [ ] Lo consigues, el Ogro te deja pasar a la cueva.
- [+] Lo consigues, y además te haces su amigo. Si quieres, puedes llamar al Ogro para que te ayude, siempre que estés en los alrededores de la cueva.

### **PILOTAR UNA NAVE A TRAVÉS DE UN CINTURÓN DE ASTEROIDES**

- [–] Lo consigues, pero la nave se estropea por los golpes y se para al salir de allí.
- [ ] Lo consigues, la nave sale a duras penas del cúmulo de asteroides con apenas unos rasguños.
- [+] Lo consigues y además te resulta tan fácil que sales haciendo unas piruetas y tirabuzones que impresionan a todos los espectadores.

## ¡EL INCREÍBLE FINAL!

La aventura continúa hasta que los Exploradores cumplen su misión. El tiempo real que se tardar en completar una misión varía enormemente y depende de cada grupo de jugadores, pero suele oscilar entre una y dos horas.

Tras terminar la aventura, el Director recompensará a cada Explorador con una nueva Medalla que podrá añadir a su ficha y utilizar en sus próximas misiones. Recorta la Medalla que corresponda y pegadla a la ficha que corresponda. Si un jugador se pierde una misión, se supone que ha estado ocupado estudiando. Como recompensa, el Director puede concederle una medalla al comienzo de su siguiente misión.

Esto es todo. Sólo so queda jugar y recordar la regla de oro:



**¡Pasadlo bien!**

## TABLA PARA ANIMAR LAS COSAS POR SI AL DIRECTOR SE LE ACABAN LAS IDEAS

*Tira dos dados, uno detrás de otro.*

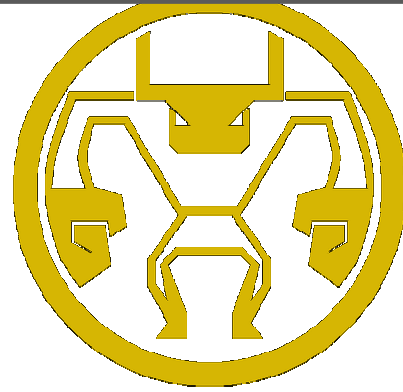
- |        |  |
|--------|--|
| [-][-] | Aparece otro Explorador que les pide ayuda. ¡Su mascota, un atún espacial, ha desaparecido!  |
| [-][ ] | Un torbellino les alcanza y se lleva volando a los Exploradores, separándoles entre sí.  |
| [-][+] | Un científico les pide ayuda para colocar unas antenas para un experimento. ¡La prueba sale mal!                                   |
| [ ][-] | Los Exploradores se encuentran con un animal alienígena herido. Alguien le ha disparado.   |
| [ ][ ] | ¡Una nave espacial está a punto de estrellarse a no ser que los Exploradores hagan algo!   |
| [ ][+] | Ven a un hombre inconsciente en el suelo. Ha perdido la memoria y no sabe ni quién es.   |
| [+][-] | Un grupo de alienígenas y humanos han montado una carrera de turbopatines. ¿Querrán participar los Exploradores y ganar el premio? |
| [+][ ] | Un guerrero centauro confunde a uno de los Exploradores con un famoso ladrón e intenta capturarlo.                                 |
| [+][+] | Una misteriosa figura encapuchada le roba algo a uno de los Exploradores.  |

# medallas de explorador

simpatía



fuerza



valor



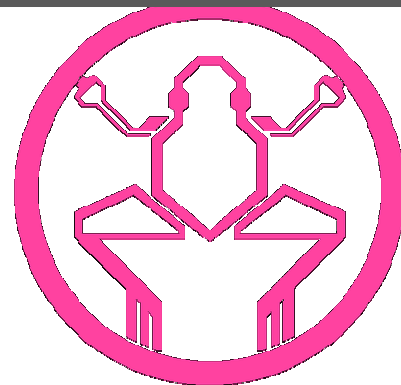
nobleza



vigilancia

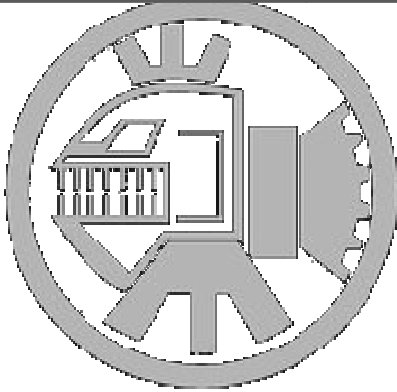


nadador

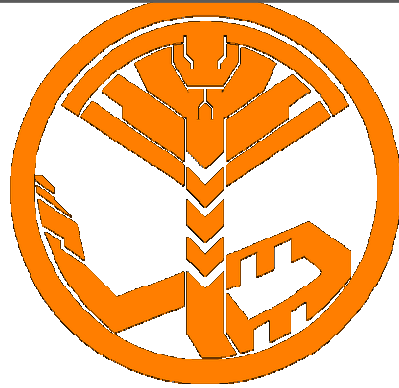


# medallas de explorador

piloto



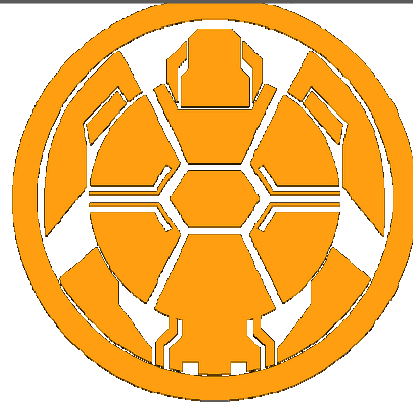
astucia



cuidador



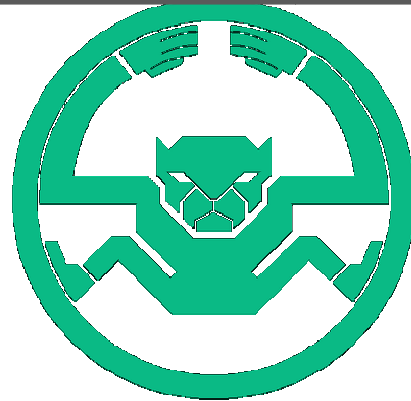
protector



rastreador

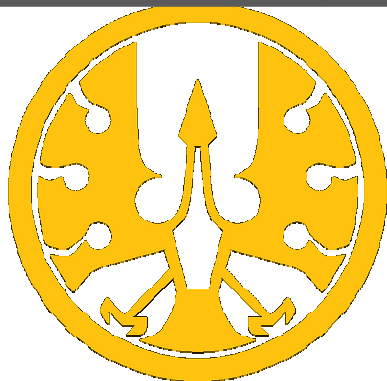
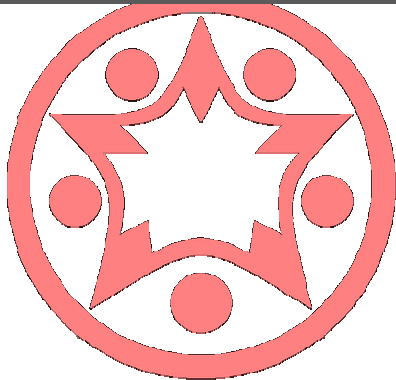


mecánico

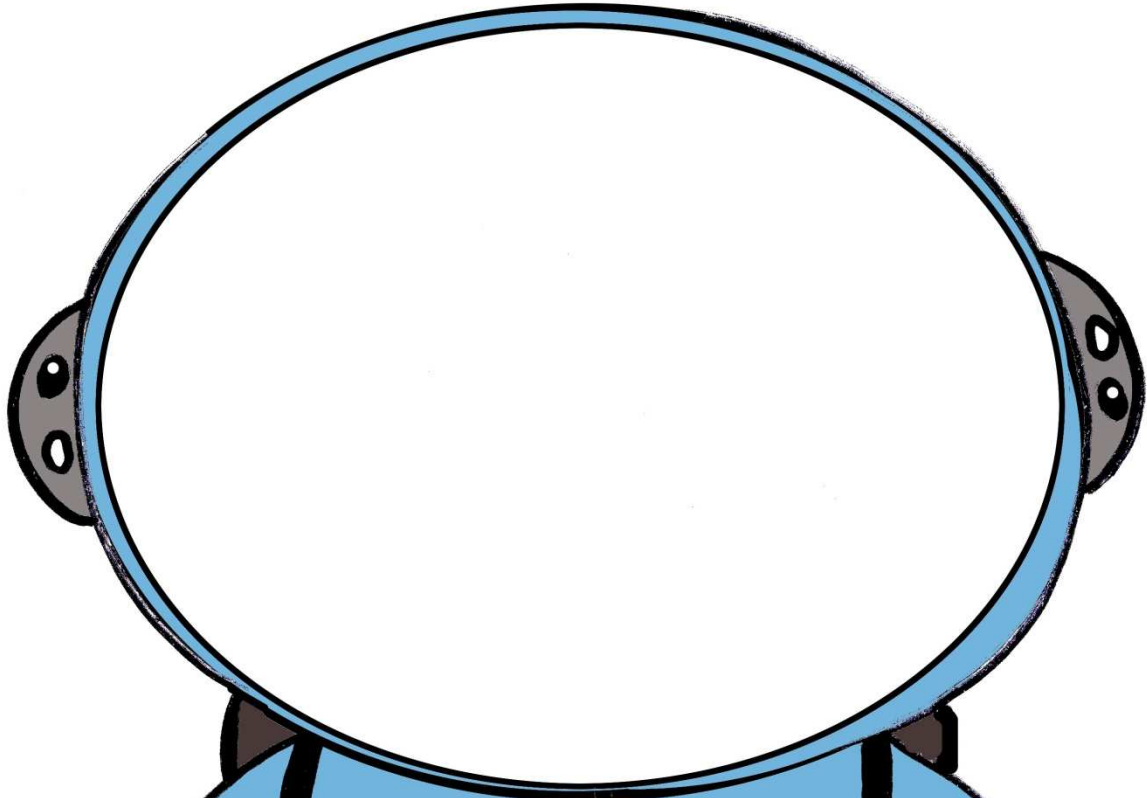




# MEDALLAS DE EXPLORADOR



**NOMBRE:**



**EQUIPO**

**AMIGOS**