

SKYROCK



UN JUEGO AUTOJUGABLE
CARLOS PLAZA CALZADA



SKYROCK:
UN JUEGO
RUTOJUCABLE DE
CARLOS PLAZA
CALZADA



Sistema
Heroico



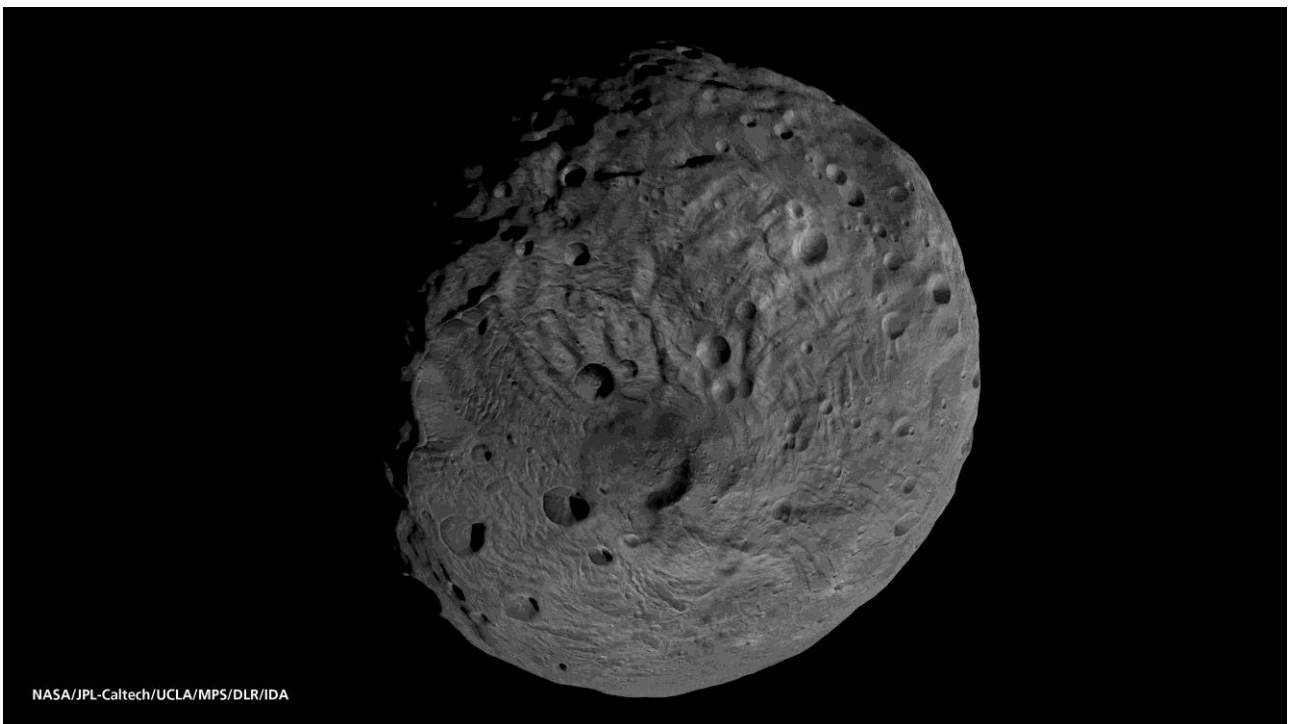
(Ilustración de Aurelio Lorenzo Pérez)

SKYROCK es la cárcel perfecta e inexpugnable, a la que van los peores criminales. Es un enorme asteroide hueco en cuyo interior se han instalado las dependencias de una prisión de máxima seguridad. Para poder escapar, hay que llegar al hangar situado en su parte superior, pasando por en medio de todo tipo de sofisticados sistemas informatizados. Es imposible escapar... o eso es lo que creen sus guardas.

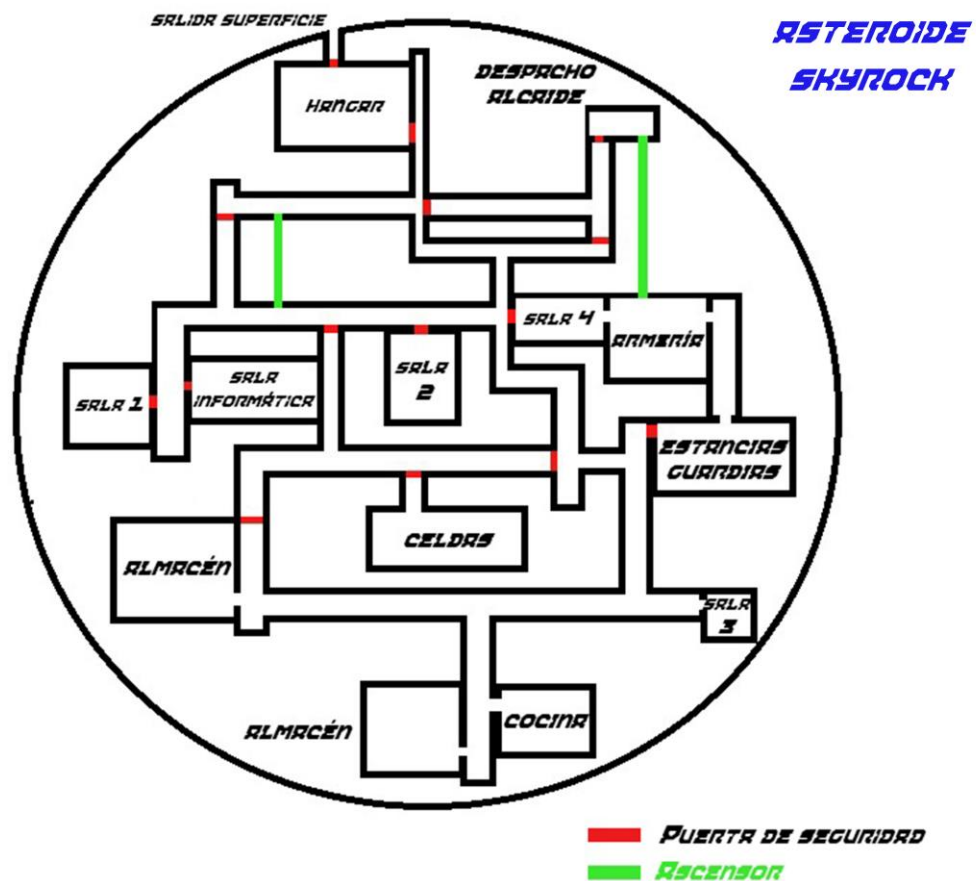
KALEN HAGAR fue condenado por tráfico de información, por lo que se le negó acceso a cualquier ordenador de Skyrock. No obstante, esta acción no sirvió de nada, ya que en secreto enseñó a su compañero de celda, Blaatu, el manejo de los avanzados sistemas del complejo. Finalmente, Blaatu ha conseguido los planos de la prisión, lo que hará que sus compañeros de celda huyan pronto...

EN ESTE MOMENTO todos los miembros de la celda de Hagar y Blaatu están alrededor de los planos de la cárcel, debatiendo cual es el mejor plan para escapar. Tienen varias opciones, pero ninguna parecer ser la definitiva. Poco a poco, fuera de los oídos de los guardias, están forjando un plan...

¿LOGRARAN ESCAPAR DE SKYROCK?



Skyrock





RADDER KRAITZ

MILITAR ACUSADO DEL ASESINATO DE UN SUPERIOR, ES EL
AUTOPROCLAMADO LIDER DE LA CELDA.

Habilidades:

Actuación ■■■■

- Interpretación □□
- Mentir □□
- Oratoria □□

Atletismo ■■■■

- Acrobacias □□
- Carrera □□
- Fuerza bruta □□
- Nadar □□
- Reflejos □□
- Tregar □□

Combate a distancia ■■■■

- Armas arrojadas □□
- Artillería □□
- Pistolas □□
- Fusiles ■■

Combate cuerpo a cuerpo ■■■■

- Armas pequeñas □□
- Armas medianas □□
- Armas grandes □□
- Pelea □□

Conducción ■■■■

- Naves espaciales □□
- Vehículos terrestres □□

Defensa ■■■■

- Aguante □□
- Bloquear □□
- Esquivar ■■
- Voluntad □□

Diplomacia ■■■■

- Etiqueta □□
- Liderazgo ■■

- Persuasión □□

Informática ■■■■

- Cerrajería □□
- Hackeo □□
- Robótica □□

Percepción ■■■■

- Descubrir □□
- Empatía □□
- Escuchar □□
- Otear □□
- Rastreo □□

Sigilo ■■■■

- Discreción □□
- Escondarse ■■
- Movimiento silencioso □□
- Seguridad □□

Puntos de héroe □□□□□

Puntos de salud 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 PX:

Cualidades heroicas: Crecerse ante el peligro, Reflejos rápidos

Armas:

| REGLAMENTO RESUMIDO | Otros factores de las acciones |
|---|---|
| Acciones Llamamos “acción” a cualquier cosa que requiera tirar dados. El Narrador debe exigir un número mínimo de éxitos utilizando la siguiente tabla: FÁCIL – 1 éxito NORMAL – 2 éxitos DIFÍCIL – 3 éxitos MUYDIFÍCIL – 4 éxitos EXTREMO - 5 éxitos Éxitos Base Los Éxitos Base se calculan consultando las Especializaciones. Si se tiene una Especialización relacionada con la acción a realizar proporciona EB, tantos como puntos tenga la Especialización (uno o dos). Un punto de héroe añade un EB adicional. Tirada de Habilidad La tirada de Habilidad se hace tirando tantos dados como puntos se tenga en la Habilidad adecuada a la acción a realizar. Cada 4, 5 o 6 es un éxito. Este resultado se suma a los EB. Si se ha logrado igualar o superar los éxitos determinados por la dificultad de la acción, esta se consigue. | Superar automáticamente Si en algún momento, al calcular los EB totales igualan los éxitos mínimos establecidos por el Narrador, no hará falta tirar Habilidad, se realizará la acción automáticamente. COMBATE Fases de un combate: declaración de intenciones, cálculo de la iniciativa (Atletismo + Reflejos, sólo en el turno 1), resolución de las acciones y cálculo del daño. Acciones pasivas o sin tirada: moverse, recargar y cambiar de arma. Acciones ofensivas activas o con tirada: disparar (Combate a distancia + Esp. adecuada), atacar cuerpo a cuerpo (Combate cuerpo a cuerpo + Esp. adecuada) y dar instrucciones (Diplomacia + Liderazgo) Reacción: defenderse (Defensa + Esp. adecuada) Cálculo del daño: multiplicar el número de éxitos por el multiplicador al daño de las armas. Los guardias caen con un punto, los robots con dos. |



KALEN HAGAR

INFORMATICO, CIENTIFICO Y
LUGARTENIENTE DE KRATZ.

FUERA DE SKYROCK ERA TRAFICANTE
DE INFORMACIÓN.

Habilidades

Actuación ■■■□□

- Interpretación □□
- Mentir □□
- Oratoria □□

- Armas pequeñas □□
- Armas medianas □□
- Armas grandes □□
- Pelea □□

Informática ■■■■

- Cerrajería □□
- Hackeo ■□
- Robótica ■□

Atletismo ■□□□

- Acrobacias □□
- Carrera □□
- Fuerza bruta □□
- Nadar □□
- Reflejos □□
- Tregar □□

Conducción ■■■□

- Naves espaciales □□
- Vehículos terrestres □□

Defensa ■■■□

- Aguante □□
- Bloquear □□
- Esquivar □□
- Voluntad □□

Percepción ■■■□

- Descubrir □□
- Empatía □□
- Escuchar □□
- Otear □□
- Rastreo □□

Combate a distancia ■□□□

- Armas arrojadas □□
- Artillería □□
- Pistolas □□
- Fusiles □□

Diplomacia ■■■□

- Etiqueta □□
- Liderazgo □□
- Persuasión □□

Sigilo ■□□□

- Discreción □□
- Escondarse □□
- Movimiento silencioso □□
- Seguridad □□

Combate cuerpo a cuerpo ■■□□

Puntos de héroe □□□□□ Puntos de salud 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 PX:

Cualidades heroicas: Empatía mecánica, Mecánico

Armas:

| REGLAMENTO RESUMIDO | Otros factores de las acciones |
|---|---|
| Acciones Llamamos “acción” a cualquier cosa que requiera tirar dados. El Narrador debe exigir un número mínimo de éxitos utilizando la siguiente tabla: FÁCIL – 1 éxito NORMAL – 2 éxitos DIFÍCIL – 3 éxitos MUYDIFÍCIL – 4 éxitos EXTREMO - 5 éxitos Éxitos Base Los Éxitos Base se calculan consultando las Especializaciones. Si se tiene una Especialización relacionada con la acción a realizar proporciona EB, tantos como puntos tenga la Especialización (uno o dos). Un punto de héroe añade un EB adicional. Tirada de Habilidad La tirada de Habilidad se hace tirando tantos dados como puntos se tenga en la Habilidad adecuada a la acción a realizar. Cada 4, 5 o 6 es un éxito. Este resultado se suma a los EB. Si se ha logrado igualar o superar los éxitos determinados por la dificultad de la acción, esta se consigue. | Superar automáticamente Si en algún momento, al calcular los EB totales igualan los éxitos mínimos establecidos por el Narrador, no hará falta tirar Habilidad, se realizará la acción automáticamente. COMBATE Fases de un combate: declaración de intenciones, cálculo de la iniciativa (Atletismo + Reflejos, sólo en el turno 1), resolución de las acciones y cálculo del daño. Acciones pasivas o sin tirada: moverse, recargar y cambiar de arma. Acciones ofensivas activas o con tirada: disparar (Combate a distancia + Esp. adecuada), atacar cuerpo a cuerpo (Combate cuerpo a cuerpo + Esp. adecuada) y dar instrucciones (Diplomacia + Liderazgo) Reacción: defenderse (Defensa + Esp. adecuada) Cálculo del daño: multiplicar el número de éxitos por el multiplicador al daño de las armas. Los guardias caen con un punto, los robots con dos. |



BLAATU

SOLDADO MIEMBRO DE LA RAZA DE LOS DHRABUTZ, FUE ENCARCELADO COMO CRIMINAL DE GUERRA.

Habilidades:

Actuación ■■■■

- Interpretación ■■
- Mentir ■■
- Oratoria ■■

Atletismo ■■■■

- Acrobacias ■■
- Carrera ■■
- Fuerza bruta ■■
- Nadar ■■
- Reflejos ■■
- Tregar ■■

Combate a distancia ■■■■

- Armas arrojadas ■■
- Artillería ■■
- Pistolas ■■
- Fusiles ■■

Combate cuerpo a cuerpo ■■■■

- Armas pequeñas ■■
- Armas medianas ■■
- Armas grandes ■■
- Pelea ■■

Conducción ■■■■

- Naves espaciales ■■
- Vehículos terrestres ■■

Defensa ■■■■

- Aguante ■■
- Bloquear ■■
- Esquivar ■■
- Voluntad ■■

Diplomacia ■■■■

- Etiqueta ■■
- Liderazgo ■■

- Persuasión ■■

Informática ■■■■

- Cerrajería ■■
- Hackeo ■■
- Robótica ■■

Percepción ■■■■

- Descubrir ■■
- Empatía ■■
- Escuchar ■■
- Otear ■■
- Rastreo ■■

Sigilo ■■■■

- Discreción ■■
- Escondarse ■■
- Movimiento silencioso ■■
- Seguridad ■■

Puntos de héroe ■■■■

Puntos de salud 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 PX:

Cualidades heroicas: Dureza, Narkhutsu

Armas:

| REGLAMENTO RESUMIDO | |
|---|--|
| Acciones Llamamos “acción” a cualquier cosa que requiera tirar dados. El Narrador debe exigir un número mínimo de éxitos utilizando la siguiente tabla: FÁCIL – 1 éxito NORMAL – 2 éxitos DIFÍCIL – 3 éxitos MUYDIFÍCIL – 4 éxitos EXTREMO - 5 éxitos Éxitos Base Los Éxitos Base se calculan consultando las Especializaciones. Si se tiene una Especialización relacionada con la acción a realizar proporciona EB, tantos como puntos tenga la Especialización (uno o dos). Un punto de héroe añade un EB adicional. Tirada de Habilidad La tirada de Habilidad se hace tirando tantos dados como puntos se tenga en la Habilidad adecuada a la acción a realizar. Cada 4, 5 o 6 es un éxito. Este resultado se suma a los EB. Si se ha logrado igualar o superar los éxitos determinados por la dificultad de la acción, esta se consigue. | Otros factores de las acciones Superar automáticamente Si en algún momento, al calcular los EB totales igualan los éxitos mínimos establecidos por el Narrador, no hará falta tirar Habilidad, se realizará la acción automáticamente. COMBATE Fases de un combate: declaración de intenciones, cálculo de la iniciativa (Atletismo + Reflejos, sólo en el turno 1), resolución de las acciones y cálculo del daño. Acciones pasivas o sin tirada: moverse, recargar y cambiar de arma. Acciones ofensivas activas o con tirada: disparar (Combate a distancia + Esp. adecuada), atacar cuerpo a cuerpo (Combate cuerpo a cuerpo + Esp. adecuada) y dar instrucciones (Diplomacia + Liderazgo) Reacción: defenderse (Defensa + Esp. adecuada) Cálculo del daño: multiplicar el número de éxitos por el multiplicador al daño de las armas. Los guardias caen con un punto, los robots con dos. |



DANNYS NEYRAG

ÚNICA CHICA DE LA CELDA, FUE TRASLADADA DESDE LA GALERÍA DE MUJERES DEBIDO A SU EXTREMA DUREZA.

Habilidades:

Actuación ■■■■

- Interpretación □□
- Mentir ■□
- Oratoria □□

Atletismo ■■□□

- Acrobacias □□
- Carrera □□
- Fuerza bruta □□
- Nadar □□
- Reflejos □□
- Tregar □□

Combate a distancia ■■□□

- Armas arrojadas □□
- Artillería □□
- Pistolas □□
- Fusiles □□

Combate cuerpo a cuerpo ■□□□

- Armas pequeñas □□
- Armas medianas □□
- Armas grandes □□
- Pelea □□

Conducción ■■□□

- Naves espaciales □□
- Vehículos terrestres □□

Defensa ■□□□

- Aguante □□
- Bloquear □□
- Esquivar □□
- Voluntad □□

Diplomacia ■□□□

- Etiqueta □□
- Liderazgo □□

– Persuasión □□

Informática ■□□□

- Cerrajería □□
- Hackeo □□
- Robótica □□

Percepción ■■■□

- Descubrir □□
- Empatía □□
- Escuchar □□
- Otear □□
- Rastreo □□

Sigilo ■■■■

- Discreción □□
- Escondarse □□
- Movimiento silencioso ■□
- Seguridad □□

Puntos de héroe □□□□□

Puntos de salud 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 PX:

Cualidades heroicas: Camaleón, Infiltrador

Armas:

| REGLAMENTO RESUMIDO | Otros factores de las acciones |
|---|---|
| Acciones Llamamos “acción” a cualquier cosa que requiera tirar dados. El Narrador debe exigir un número mínimo de éxitos utilizando la siguiente tabla: FÁCIL – 1 éxito NORMAL – 2 éxitos DIFÍCIL – 3 éxitos MUYDIFÍCIL – 4 éxitos EXTREMO - 5 éxitos Éxitos Base Los Éxitos Base se calculan consultando las Especializaciones. Si se tiene una Especialización relacionada con la acción a realizar proporciona EB, tantos como puntos tenga la Especialización (uno o dos). Un punto de héroe añade un EB adicional. Tirada de Habilidad La tirada de Habilidad se hace tirando tantos dados como puntos se tenga en la Habilidad adecuada a la acción a realizar. Cada 4, 5 o 6 es un éxito. Este resultado se suma a los EB. Si se ha logrado igualar o superar los éxitos determinados por la dificultad de la acción, esta se consigue. | Superar automáticamente Si en algún momento, al calcular los EB totales igualan los éxitos mínimos establecidos por el Narrador, no hará falta tirar Habilidad, se realizará la acción automáticamente. COMBATE Fases de un combate: declaración de intenciones, cálculo de la iniciativa (Atletismo + Reflejos, sólo en el turno 1), resolución de las acciones y cálculo del daño. Acciones pasivas o sin tirada: moverse, recargar y cambiar de arma. Acciones ofensivas activas o con tirada: disparar (Combate a distancia + Esp. adecuada), atacar cuerpo a cuerpo (Combate cuerpo a cuerpo + Esp. adecuada) y dar instrucciones (Diplomacia + Liderazgo) Reacción: defenderse (Defensa + Esp. adecuada) Cálculo del daño: multiplicar el número de éxitos por el multiplicador al daño de las armas. Los guardias caen con un punto, los robots con dos. |



RHYMSROT

ANTIGUO PILOTO ENCERRADO POR NEGARSE A OBEDECER LA ORDEN DE ARRASAR UN PUEBLO.

Habilidades:

Actuación ■■■□

- Interpretación □□
- Mentir □□
- Oratoria □□

Atletismo ■■■□

- Acrobacias □□
- Carrera □□
- Fuerza bruta □□
- Nadar □□
- Reflejos □□
- Tregar □□

Combate a distancia ■■■□

- Armas arrojadas □□
- Artillería ■□
- Pistolas □□
- Fusiles □□

Combate cuerpo a cuerpo ■■■□

- Armas pequeñas □□
- Armas medianas □□
- Armas grandes □□
- Pelea □□

Conducción ■■■□

- Naves espaciales ■□
- Vehículos terrestres □□

Defensa ■■■□

- Aguante □□
- Bloquear □□
- Esquivar □□
- Voluntad □□

Diplomacia ■■■□

- Etiqueta □□
- Liderazgo □□

- Persuasión □□

Informática ■■■□

- Cerrajería □□
- Hackeo □□
- Robótica □□

Percepción ■■■□

- Descubrir □□
- Empatía □□
- Escuchar □□
- Otear □□
- Rastreo □□

Sigilo ■■■□

- Discreción □□
- Esconderse □□
- Movimiento silencioso □□
- Seguridad □□

Puntos de héroe □□□□□

Puntos de salud 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 PX:

Cualidades heroicas: Mecánico, Piloto experto

Armas:

| REGLAMENTO RESUMIDO | |
|---|--|
| Acciones Llamamos “acción” a cualquier cosa que requiera tirar dados. El Narrador debe exigir un número mínimo de éxitos utilizando la siguiente tabla: FÁCIL – 1 éxito NORMAL – 2 éxitos DIFÍCIL – 3 éxitos MUYDIFÍCIL – 4 éxitos EXTREMO - 5 éxitos Éxitos Base Los Éxitos Base se calculan consultando las Especializaciones. Si se tiene una Especialización relacionada con la acción a realizar proporciona EB, tantos como puntos tenga la Especialización (uno o dos). Un punto de héroe añade un EB adicional. Tirada de Habilidad La tirada de Habilidad se hace tirando tantos dados como puntos se tenga en la Habilidad adecuada a la acción a realizar. Cada 4, 5 o 6 es un éxito. Este resultado se suma a los EB. Si se ha logrado igualar o superar los éxitos determinados por la dificultad de la acción, esta se consigue. | Otros factores de las acciones Superar automáticamente Si en algún momento, al calcular los EB totales igualan los éxitos mínimos establecidos por el Narrador, no hará falta tirar Habilidad, se realizará la acción automáticamente. COMBATE Fases de un combate: declaración de intenciones, cálculo de la iniciativa (Atletismo + Reflejos, sólo en el turno 1), resolución de las acciones y cálculo del daño. Acciones pasivas o sin tirada: moverse, recargar y cambiar de arma. Acciones ofensivas activas o con tirada: disparar (Combate a distancia + Esp. adecuada), atacar cuerpo a cuerpo (Combate cuerpo a cuerpo + Esp. adecuada) y dar instrucciones (Diplomacia + Liderazgo) Reacción: defenderse (Defensa + Esp. adecuada) Cálculo del daño: multiplicar el número de éxitos por el multiplicador al daño de las armas. Los guardias caen con un punto, los robots con dos. |

REGLAMENTO AMPLIADO

Acciones

Llamamos “acción” a cualquier cosa que requiera tirar dados. El Narrador debe exigir un número mínimo de éxitos utilizando la siguiente tabla:

FÁCIL – 1 éxito

NORMAL – 2 éxitos

DIFÍCIL – 3 éxitos

MUYDIFÍCIL – 4 éxitos

EXTREMO - 5 éxitos

La forma de determinar los éxitos se divide en tres: elección de la Habilidad adecuada, cálculo de los Éxitos Base y tirada de Habilidad. Detallamos ambos procesos a continuación:

Elección de la Habilidad adecuada

El jugador elige la Habilidad adecuada en función de la acción a realizar. Si hay dudas, puede llegar a un consenso con el Narrador, aunque en última instancia este puede tomar la decisión de qué Habilidad es más apropiada.

Cálculo de los Éxitos Base

Los Éxitos Base (EB a partir de ahora) se calculan consultando las Especializaciones. Si se tiene una Especialización relacionada con la acción a realizar proporciona EB, tantos como puntos tenga la Especialización (es decir, uno o dos).

Aparte, si el jugador decide utilizar un Punto de Héroe, lo cual puede decidir antes o después de tirar los dados, sumará un EB más. Una vez sumado ese EB se perderá el punto, tras lo cual se procederá a realizar la tirada si esta no se supera automáticamente.

Tirada de Habilidad

La tirada de Habilidad se hace tirando tantos dados como puntos se tenga en la Habilidad adecuada a la acción a realizar. Cada 4, 5 o 6 es un éxito. Este resultado se suma a los EB calculados anteriormente. Si se ha logrado igualar o superar los éxitos determinados por la dificultad de la acción, esta se consigue. En caso contrario, se falla y habrá que volver a intentarlo.

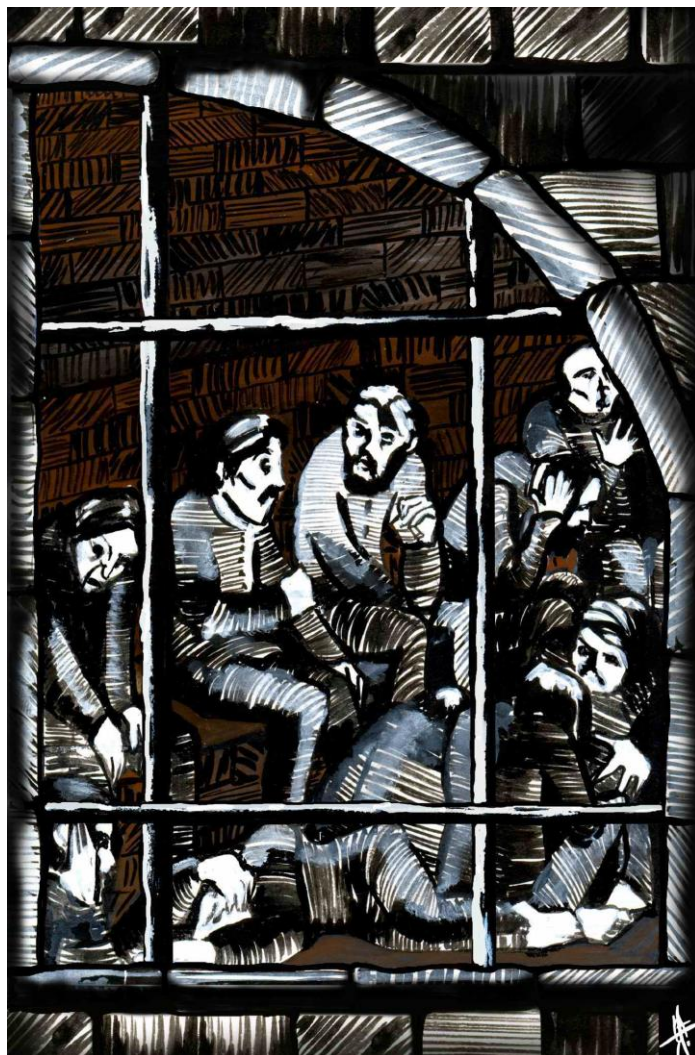
Otros factores de las acciones

Superar automáticamente

Si en algún momento, al calcular los EB totales igualan los éxitos mínimos establecidos por el Narrador, no hará falta tirar Habilidad, se realizará la acción automáticamente. Se puede superar automáticamente una acción compartida pero no una acción enfrentada, que siempre requerirá tirar.

Cualidades Heroicas

Las cualidades heroicas son capacidades personales de los personajes. Algunas les permiten añadir dados a las tiradas de Habilidad en ciertas situaciones, definidas por cada cualidad individualmente.



Los presos (ilustración de Mar Sáez)



COMBATE

Las Habilidades implicadas en un combate serán la de Atletismo (para determinar la iniciativa), Combate a distancia (para disparar), Combate cuerpo a cuerpo (para atacar cuerpo a cuerpo, obviamente) y Defensa (para evitar recibir daño). Las especializaciones a utilizar dependen del tipo de acción y del arma que se utilice.

Fases de un combate

Un combate se divide en las fases detalladas a continuación:

1. Declaración de intenciones

Tras escuchar la descripción de la situación por parte del Narrador, cada jugador describe de forma breve lo que va a hacer durante el combate.

2. Cálculo de la iniciativa

La iniciativa es una acción estándar de Atletismo. Se calculan los EB en base a la Especialización de Reflejos. Tras calcularse los éxitos, aquel que haya obtenido más actuará primero, el segundo que más haya obtenido actuará segundo, etc. Si dos personajes han sacado los mismos éxitos se considera que actúan al mismo tiempo.

La iniciativa se tira solamente al inicio del combate, tras lo cual cada turno se resolverán las acciones en el orden marcado.

Tirada colectiva de los guardias

El Narrador debe tirar conjuntamente la Iniciativa de los guardias o robots.

3. Resolución de las acciones

Cada participante en un combate tiene dos acciones. Estas pueden ser:

3.1. Acciones pasivas o sin tirada:

Estas acciones no requieren tirada alguna, pero consumen una acción.

Moverse: el personaje se mueve, ya sea para correr hacia un adversario, escapar de él, ponerse en cobertura, etc. En *Skyrock* un personaje mueve 4 metros por acción, más un metro por cada punto en la especialización de Carrera que posea.

Recargar: esta acción se realiza con armas de proyectiles. Cuando un arma se descarga, hay que recargarla para seguir disparando a partir del turno siguiente.

Cambiar de arma: esta acción permite al personaje cambiar su arma por otra en caso de llevar más de una, y atacar con ella en su siguiente acción. Para tirar un arma al suelo y atacar con las manos desnudas no se consume acción.

3.2. Acciones ofensivas activas o con tirada:

Estas acciones requieren tirar y además consumen una acción.

Disparar: solamente puede ser realizado con un personaje que lleve un arma de proyectiles o arrojadiza. La Habilidad apropiada para este tipo de acciones es Combate a distancia.

Atacar cuerpo a cuerpo: se realiza con un arma cuerpo a cuerpo o a manos desnudas, pero requiere estar cerca de un adversario, por lo que se suele realizar una acción de movimiento previa o cuando ya se está previamente enzarzado en combate. La Habilidad apropiada para este tipo de acciones es Combate cuerpo a cuerpo.

Dar instrucciones: un personaje con la Especialización de Liderazgo puede aumentar los dados de los otros jugadores a su alrededor como acción activa. Debe realizar una tirada de Diplomacia a Dificultad normal. Si la supera, aumentará en un dado la tirada de todos sus compañeros durante el turno en curso. Esta acción no le permite aumentar sus propios dados.

Los PJs solamente pueden recibir un dado extra por turno gracias a esta Habilidad.

3.3. Reacciones:

Estas acciones no se pueden declarar durante un combate, ya que se realizan después de una acción concreta. Requieren tirar, pero no consumen acción.

Defenderse: se realiza cada vez que se ataca al personaje, sea cuerpo a cuerpo o a distancia. Se deberá tirar en una acción enfrentada contra los éxitos obtenidos por su adversario en el ataque. La Habilidad apropiada para este tipo de acciones es Defensa, y las Especializaciones son: Esquivar para disparos, y Bloquear para ataques cuerpo a cuerpo.

En caso de empatar o superar los éxitos del atacante, se considerará que el personaje se ha defendido y por tanto no se procederá al cálculo del daño.

Defensa de los guardias

Los guardias y robots no tienen derecho a defenderse de los ataques de los PJs, por lo que no realizan tiradas de Defensa.

4. Cálculo del daño

El daño de cada ataque hecho a guardias y robots se reparte entre todos ellos. Para calcular el número de secuaces eliminados en cada ataque, hay que multiplicar el total de éxitos por el valor del Daño contra secuaces de cada arma, el resultado es el total de secuaces eliminados si estos tienen un punto de vida. En caso de los robots, que tienen 2 puntos de vida no se dañará a un secuaz hasta que se haya eliminado a otro.

Los ataques a manos desnudas aplican un multiplicador al daño de x1.

Si los PJs reciben daño, recibirán el daño especificado en el arma en cuestión. Este daño solamente se aplica cuando los guardias o robots ataquen a los personajes, si son estos quienes atacan se aplicará el multiplicador al daño.

Armas

Estas son las armas que los PJs pueden conseguir durante la partida, ya sea de los guardias o asaltando la armería:

Electroporra – Daño: x2, daño de guardias/robots: 1

Pistola láser – Daño: x3, daño de guardias/robots: 2, alcance: 500 metros

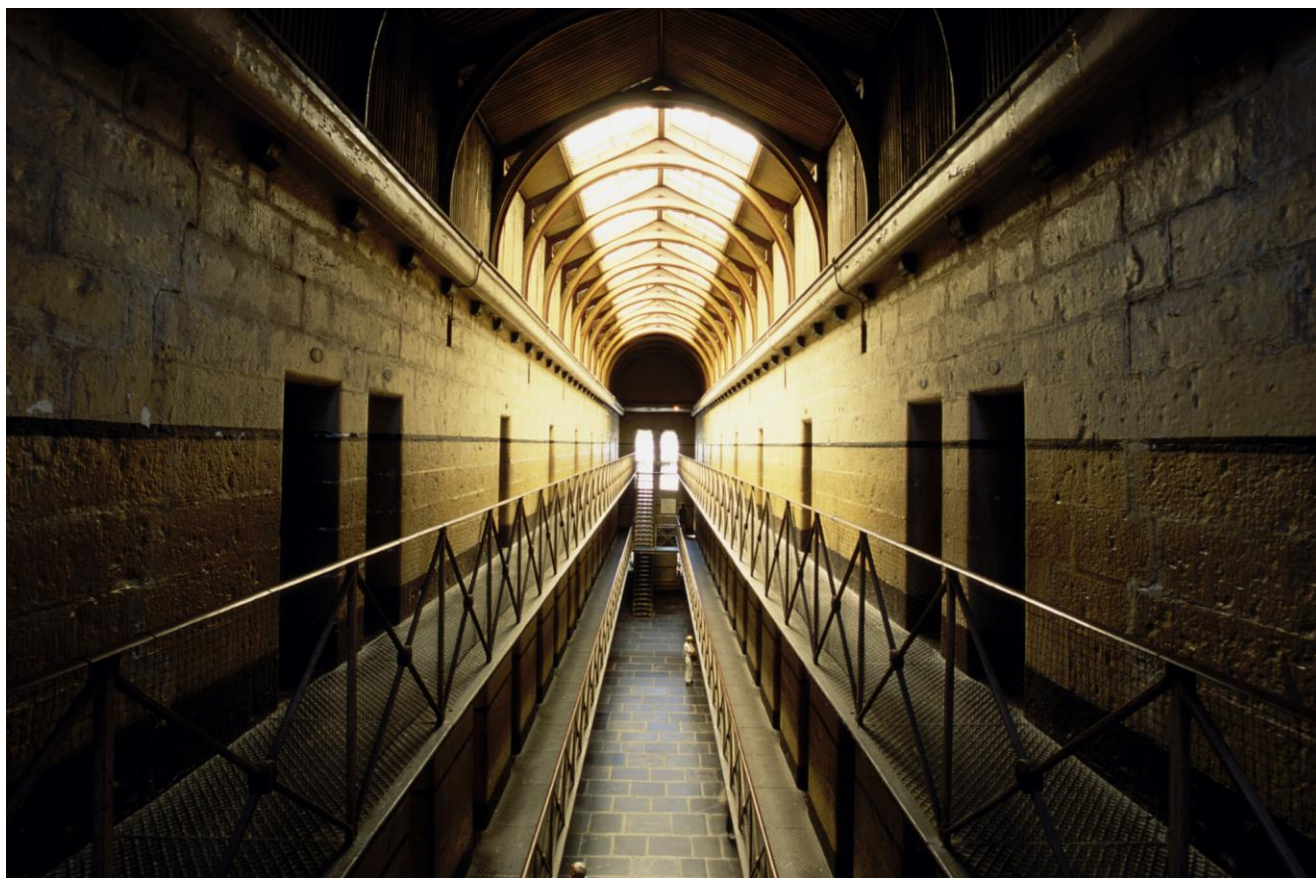
Rifle láser – Daño: x4, daño de guardias/robots: 4, alcance: 1000 metros

Experiencia

Cada vez que se complete una tarea de la aventura, se recibirá al menos 1 PX. Puede recibir otro PX adicional si el Narrador considera que su actuación es muy buena, ha contribuido a la diversión o ha realizado una actuación especialmente heroica. Los PX se pueden invertir de la siguiente forma:

- Nueva Cualidad heroica: 1 PX.

- Punto más en una Habilidad: 2 PX.
- Punto en una Especialización: 4 PX. Hay que tener en cuenta que, para ponerse un punto de Especialización, se debe tener al menos un punto más en la Habilidad que la rige, es decir, un mínimo de dos puntos de Habilidad para el primer punto de Especialización, y de tres para el segundo.
- Punto de Héroe: 4 PX, teniendo en cuenta que no se pueden superar los 5 PH.



Corredores en Skyrock



QUALIDADES HEROICAS

Camaleón

El PJ es muy hábil suplantando a otras personas. Suma un dado a sus tiradas de Actuar cuando se esté haciendo pasar por alguien que no sea él. Si se está haciendo pasar por una persona ya existente, debe estudiar bien al sujeto para aplicar esta ventaja.

Creerse ante el peligro

Si algún personaje se ve en algún momento obligado a luchar en inferioridad numérica, en la oscuridad, desde una posición inferior, contra un enemigo claramente superior a él o en cualquier otra situación que haga que quede en desventaja, podrá sumar un dado tanto a la hora de atacar como de defenderse. Esta ventaja solamente se aplicará en combate entre personajes o secuaces, no entre vehículos.

Dureza

El PJ es especialmente resistente, por lo que sumará 3 puntos de vida a su total de puntos en ese momento.

Empatía mecánica

El personaje entiende muy bien los mecanismos e ingenios mecánicos. Sumará un dado a la hora de manejar ordenadores o manipular robots.

Infiltrador

Ya sea debido a su entrenamiento o por naturaleza, el personaje es muy diestro a la hora de infiltrarse y moverse por diferentes sitios. Sumará un dado en las tiradas de Sigilo para entrar y merodear por un lugar ajeno.

Mecánico

El personaje conoce los entresijos de las máquinas y la forma de arreglarlas, lo que le permite sumar un dado a la hora de reparar o estropear máquinas o vehículos estropeados, sea con Conducción o con Informática.

Narkhutsu

El PJ es experto en la forma de combate sin armas del futuro, el Narkhutsu. Esto provoca que los ataques realizados a manos desnudas por el personaje tengan un bonificador al daño de x2 en lugar

del x1 habitual.

Piloto experto

El personaje es un experto conductor. Sumará un dado a la Habilidad de Conducción al pilotar cualquier tipo de vehículo.

Rastreador

El personaje es un experto investigador. Sumará un dado cada vez que tenga que encontrar pistas o rastros de cualquier cosa en un lugar.

Reflejos rápidos

El PJ es especialmente hábil y rápido a la hora de pelear. Sumará un dado cada vez que tenga que tirar iniciativa.



La belicosa raza de los Dhrabutz (ilustración de Juan José Álvarez Cotrina)

DIRIGIENDO LA PARTIDA

Dirigir *Skyrock* es una experiencia muy gratificante. El papel del Narrador es el de poner retos a los jugadores, escuchar sus ideas y acciones, y actuar en consecuencia. Debes narrar de forma emocionante, intentar apasionar a tus jugadores. No olvides que están viviendo una aventura, y es gracias a ti. Intenta trasladar a tu mesa de juego la sensación de incertidumbre de la fuga de una cárcel de máxima seguridad.

Recuerda que los jugadores ven el mundo de *Skyrock* a través de tus palabras, por lo que debes ser minucioso en tus descripciones. Debes revelar cada detalle que tengan a simple vista y especificar cada sonido u olor que puedan percibir. Los personajes con los que se encuentren deben ser tratados de la misma forma, tienes que cuidar todos los pormenores, ya que de ellos dependerá que tus jugadores hagan sus acciones de forma correcta.

Por otro lado, deja claro cuando estás interpretando a un secundario, ya que será entonces cuando tus jugadores deban interpretar más. Aunque no debes ser tan meticuloso como ellos (no es que debas interpretar a cada guardia de forma diferente, por ejemplo), recuerda que la interacción de sus personajes con el resto del entorno es importante. Da importancia a los antagonistas principales, y a aquellos personajes que van a tener peso en la trama.

LA REGLA DE ORO

Aunque *Skyrock* tiene un conjunto de reglas establecidas, estas no son ni de lejos inmutables. Si una regla no te gusta, adáptala o cámbiala hasta que se ajuste a lo que tú y tus jugadores queréis. Si en tu mesa de juego algo no funciona, simplemente elimínalo. No dejes que las reglas entorpezcan la narración ni el correcto fluir de la aventura. Ante cualquier duda acerca de las reglas, tú tienes la última palabra.

IDEAS DE TAREAS

CONSEGUIR ARMAS

Los personajes tienen que conseguir armamento, para lo cual deben ir a la armería. Por supuesto, el camino no será fácil, habrá guardias por doquier.

LA REVUELTA

Uno de los presos (pueden ser los propios PJs si se les ocurre) monta una revuelta con el objetivo de pedir más comida o cualquier otra cosa. Los personajes aprovechan la confusión para escapar, pero lógicamente no será tan fácil como esperan.

ATAQUE DHRABUTZ

Skyrock sufre un ataque externo de los Dhrabutz, la belicosa raza enemiga de la Tierra que quiere que se libere a sus hermanos de raza. Esta situación es a la vez ventajosa y perjudicial, ya que si bien la caótica situación puede beneficiar a los PJs, las múltiples explosiones y batallas les pueden retrasar.

CONSEGUIR LA LLAVE

Los personajes necesitan la llave electrónica del hangar de naves, que se encuentra en poder del alcaide. Para quitársela, deberán ir hasta sus aposentos privados (obviamente, repletos de guardias) y “persuadirle” de que se la ceda.

PLAN MAESTRO

Durante su huida, los personajes descubren que en realidad, la prisión tiene una función mucho más siniestra: experimentar con los presos para crear soldados genéticamente alterados. Su conciencia debería obligarles a actuar en consecuencia, y en todo caso el alcaide no va a dejar que huyan así como así.

UN ALIENIGENA EN EL CONDUCTO

En su huida, los presos descubren que se oculta un pequeño pero molesto alienígena que duerme dentro del conducto de ventilación. Además, le han despertado y cabreado lo bastante como para que vaya a por ellos y les obstaculice en su huida. Tendrán que detener al extraterrestre si desean escapar.

PNJS:

Guardia

Atletismo: 2 Combate a distancia: 3 Combate cuerpo a cuerpo: 3 Conducción: 1 Percepción: 2

Sigilo: 2

Arma: Electroporra, pistola láser

Puntos de vida: 1

Robot

Atletismo: 3 Combate a distancia: 2 Combate cuerpo a cuerpo: 4 Percepción: 2 Sigilo: 1

Armas: puños (daño 2)

Puntos de vida: 2

**UN JUEGO DE CARLOS PLAZA CALZADA
QUE UTILIZA EL SISTEMA HEROICO**

EDITADO POR NEXO EDICIONES

