

**ENKAPSULED**





ENKAPSULED by  
Martin D'Avanzo is  
licensed under a [Creative Commons](#)  
[Reconocimiento-](#)  
[NoComercial 4.0](#)  
[Internacional License.](#)

ENKAPSULED obra de Martin D'Avanzo de la Torre

Creative Commons Licensed

Prohibida su venta



# BIENVENIDO AL PROYECTO ENKAPSULED

Vamos a comenzar por dar una breve descripción de que se trata. ENKAPSULED es un juego de rol en el cual adoptamos el papel de un personaje el cual se despierta misteriosamente en una extraña sala de reuniones sin saber bien porqué.

Es un juego de investigación multiambiental que nos lleva a distintos lugares a través de viajes temporales.

## ***¿Cómo se juega?***

En primer lugar seleccionaremos una de las clases de personajes. Son tres y cada uno está de algún modo conectado con los demás.

Una vez tengamos nuestro personaje, tan solo debemos imaginarnos como actuaría dentro de las distintas situaciones que nos planteará el Director de Juego.

Las acciones se realizan mediante tiradas, las cuales determinarán si tenemos éxito o no en lo que pretendemos llevar a cabo.

## ***¿Cuál es el objetivo del juego?***

En ENKAPSULED no hay un objetivo principal, es decir, los personajes en ningún momento saben a que se deben enfrentar o por qué son sometidos a extrañas pruebas. Si tuviésemos que elegir un objetivo principal sería sobrevivir, puesto que en cada partida se enfrentarán a enemigos de toda clase, los cuales no mostrarán compasión.

El verdadero objetivo que se encuentra detrás del trasfondo del juego es, sin lugar a dudas, descubrir por qué se encuentran metidos en un experimento y cual es la conexión que hay entre los distintos personajes.

## ***¿Qué sistema de juego se utiliza?***

El propio sistema de juego se llama ENKAPSULED y es el estándar de BEVER GAMES. Se trata de un sencillo sistema basado en tiradas de dados de 3 caras (D3).

Suena sencillo, ¿verdad? Pues es precisamente lo que se pretende con este sistema, puesto que el enfoque del juego debe ser narrativo, donde la resolución de los problemas se lleve a cabo mediante el discurso y el ingenio.

En la mayoría de los casos, los jugadores se enfrentarán a enemigos mucho más fuertes que ellos, en los cuales tendrán mayor probabilidad de morir.

Lo que se pretende es que se solucione todo de manera narrativa y mediante el uso del *discurso* y la *persuasión*, por lo que, dejaremos las tiradas para cuando queramos realizar algo que no podamos solucionar con el uso de la palabra.

## ***¿Cuántos jugadores pueden jugar en una misma partida?***

El juego está pensado para 3 jugadores y 1 director de juego, pero cabe la posibilidad de repetir algún personaje sin que afecte al rendimiento de la partida.

# LOS PERSONAJES

Si bien ENKAPSULED es un sistema de juego multiambiental, los personajes principales pertenecen a tres oficios distintos. Las primeras partidas te recomendamos que utilices estrictamente estos personajes, puesto que vas a necesitar familiarizarte con las mecánicas que ofrecen entre ellos y para que comprendas cual es la relación que hay entre cada personaje con el resto del grupo.

Una vez comprendas como funciona el juego, podrás crear tus propios personajes con las clases que desees, siempre que encajen en la relación interpersonal que entre ellos se establece.

Pasemos a ver los distintos personajes:

**HOMBRE DE NEGOCIOS:** es un tipo arrogante y con un talento destacable para obtener dinero. Tiende a menospreciar a todos los que tienen menos bienes que él y es una persona de carácter clasista. Vive en una casa provista de toda clase de lujos, tiene coches de valor desorbitante y puede permitirse viajar a cualquier parte del mundo en suits de hoteles de cinco estrellas siempre que le plazca. No debe rendir cuentas a nadie y siempre tiene algún negocio entre manos. Para él no es importante de donde proviene el dinero, siempre que éste sea entregado en grandes cantidades.

**RECLUSO:** al contrario que el anterior, ha debido buscar siempre la manera de sobrevivir debido a sus escasos bienes económicos. Suele tener que recurrir a trapicheos y trabajos sucios al margen de la ley para poder sobrevivir. No se rige por valores morales y es capaz de hacer lo que sea con tal de llegar al mañana. Debido a algún extraño negocio, cuya jefatura desconoce, ha sido arrestado y encerrado entre rejas, y su única preocupación es salir y buscar a aquel que lo ha metido en este marrón.

**INFORMÁTICO:** este personaje es una vía intermedia entre los dos anteriores. Se mantiene al margen y casi nadie conoce su identidad. Se esconden tras extraños seudónimos detrás de las pantallas de los ordenadores. No suele trabajar de manera legal y es capaz de evitar todo tipo de fraudes e incluso puede permanecer oculto ante la ley. Se trata de un cyberdelincuente sin escrúpulos el cual no siente ninguna empatía hacia nadie.

Como habrás podido apreciar, estos personajes reúnen una variada serie de habilidades, las cuales pueden ser realmente fuertes si se trabaja en equipo. La relación que hay entre ellos puede ser de varias maneras, puesto que los tres se dedican al trabajo marginal, por lo que será el director de juego en establecer la relación entre ellos. Una cosa se ha de tener en cuenta: los personajes no se conocen personalmente, de hecho al comenzar la partida deberán sentirse como completos desconocidos. La función del director de juego será dar sentido a su relación profesional tras el proyecto ENKAPSULED a medida que vayan avanzando en la partida.

**CONSEJO PARA EL DIRECTOR DE JUEGO:** antes de comenzar la partida, decide quien fue el personaje que desencadenó el arresto del *RECLUSO* y cual fue el trabajo que lo condenó al arresto.

Los personajes sufren un estado de amnesia al empezar la partida y no hay razón alguna para que conozcan las razones por las que se encuentran ahí. Deberás hacerles descubrir poco a poco cual es la relación que hay entre ellos.

# EL PROYECTO ENKAPSULED

Al comienzo de la partida los jugadores se despiertan en el interior de una sala de conferencias la cual está completamente vacía, a excepción de una mesa, la cual tiene sobre sí una serie de extrañas capsulas.

**NOTA:** el número de capsulas deberá ser el mismo que el número de jugadores.

Tras despertarse, los personajes deberán notar un ambiente de misterio y tranquilidad en la enorme sala. Los jugadores podrán hablar entre ellos y hacer una pequeña presentación de sus personajes para darse un poco a conocer ante el resto del grupo.

Tras unos minutos de conversación suena una voz de algún punto de la sala la cual les da la bienvenida al proyecto ENKAPSULED. La presentación que el director de juego decida darle es cosa suya, pero nunca deberá revelar el efecto que ejercen las pastillas sobre quienes las toman. Un ejemplo sería este:

*Bienvenidos al proyecto ENKAPSULED. Les felicitamos por formar parte de nuestra corporación y les agradecemos su participación en nuestro proyecto. Les recordamos que son invitados y en ningún momento se les obligará a hacer nada que vaya en contra de su voluntad. Pónganse cómodos y disfruten de la experiencia.*

Todas estas palabras camuflan una sola verdad: los jugadores están ahí en contra de su voluntad y no pueden marcharse. La única opción que pueden tomar es la de ingerir esa extraña pastilla la cual desencadenará un viaje en el tiempo. A partir de entonces, deberán luchar por sobrevivir.

La voz de la cinta no contesta a preguntas ni repite nada. Una vez dado el mensaje inicial se apaga y da lugar a una discusión entre los jugadores.

La pastilla adormece a quien la toma y lo desmaterializa. Tras breves segundos después de ingerirla, el jugador se despertará en otro lugar completamente distinto, por lo que la pastilla siempre será el punto de partida de cada aventura.

**CONSEJO PARA EL DIRECTOR DE JUEGO:** no muestres ni describas el paisaje en el que se encuentran los jugadores hasta que todos hayan tomado la pastilla. Si debes excluir de la conversación a quien la tomó durante un momento hazlo. Esto suscitará duda entre los demás jugadores “forzándoles” a tomar la pastilla y proseguir el juego.

La única forma que hay de salir de esos extraños lugares con vida es encontrando otra pastilla e ingerirla. Esto significa que al final de cada partida, los jugadores podrán encontrar pastillas para ponerse a salvo. Sin embargo, en este punto, no es obligatorio que haya el mismo número de pastillas que de jugadores, por lo que, si tan solo hay una pastilla, deberán decidir entre ellos quien es merecedor de tomarla. Esto puede sonar algo selectivo, y es precisamente lo que se pretende. Con esto los jugadores se encontrarán ante una situación de presión que desencadenará discusiones y traiciones entre los personajes. De esto se trata, hacerles sentir incomodidad y una serie de sensaciones que distan mucho de ser agradables o heroicas.

# SISTEMA DE JUEGO

Como hemos mencionado anteriormente, el principal motor de resolución de problemas debe ser el ingenio y el discurso.

Sin embargo, es inevitable encontrarnos con situaciones en las que el uso del diálogo no sea suficiente para solucionar un problema. Aquí intervienen las tiradas para determinar si las acciones se realizan correctamente o no.

ENKAPSULED utiliza dados de 3 caras (D3). Cada cara corresponde a un resultado que interpretamos del siguiente modo:

- 1: La acción se resuelve de manera satisfactoria.
- 2: La acción se lleva a cabo pero conlleva una complicación.
- 3: La acción no se realiza.

**EJEMPLO:** *El RECLUSO quiere trepar un árbol, por lo que el jugador lanza 1D3. El resultado obtenido en la tirada es 2, por lo que podríamos interpretar lo siguiente: El RECLUSO quiere subirse a un árbol, y mientras sube se le cae un bolígrafo. La pantera que lo perseguía se lleva el bolígrafo consigo, y nuestro personaje deberá avanzar sin dicho objeto.*

A la hora de realizar el combate, los jugadores deciden quien será el primero en actuar. Para ver la cantidad de daño que pueden realizar, tirarán 1D3 y el resultado que obtengan tendrá que restarlo el director de juego de los Puntos de Vitalidad de los enemigos.

Cuando un personaje recibe daño, el jugador que lo controla debe restar esa cantidad a su vida total.

Y ya que hablamos de Puntos de Vitalidad, vamos a explicar brevemente como funcionan. Cada personaje comienza con 3 Puntos de Vitalidad. Cada vez que alguien recibe daño resta esa cantidad a sus Puntos de Vitalidad totales. Si los Puntos de Vitalidad llegan a 0, el personaje en cuestión muere al instante. Una vez muerto, la partida prosigue sin ese personaje, puesto que en ENKAPSULED, la muerte es permanente e irreversible.

Sin embargo, las heridas no mortales pueden ser curadas de la siguiente manera: 1 Punto de Vitalidad cada 1D3 horas. La razón del tiempo es sencilla: el juego debe crear tensión y los jugadores deben sentir esa necesidad de afilar su instinto de supervivencia, con esto le damos mayor énfasis a las acciones que decidimos tomar.

Como podrás ver más adelante, hay personajes no jugadores que tienen valores superiores al 3. Sin embargo, todos tienen una escala del 1 al 3 de diferencia.

**EJEMPLO:** *los personajes que tienen de Puntos de Vitalidad mínimos un 2, su máximo será 5. De este modo, a la hora de realizar una tirada tan solo deberás sustituir los valores de la siguiente forma en 1D3:*

1	->	2
2	->	3
3	->	4

# REALIZACIÓN DE UNA PARTIDA

Como hemos mencionado anteriormente, ENKAPSULED no se encasilla en una ambientación fija. Si es cierto que el punto de partida podríamos situarlo en el presente o en un futuro cercano, la partida no debe desarrollarse en la misma franja de tiempo.

Este juego pretende ser multiambiental, y en cada partida debería plantearse un escenario completamente distinto al de anteriores aventuras.

Con este sistema, puedes jugar aventuras sueltas o realizar una auténtica campaña con conexión y evolución del desarrollo de la historia entre los personajes.

A la hora de crear una aventura, tienes total libertad para elegir el escenario que prefieras, ya sea una ciudad post apocalíptica del año 4500 o una cueva prehistórica.

Todo escenario tiene cabida en el mundo de ENKAPSULED.

A la hora de finalizar una aventura, puedes elegir si enviar a los personajes de vuelta a la sala del proyecto ENKAPSULED o dejar suspense al no aclarar donde acaban los personajes. Las pastillas que se toman pueden ser el enlace perfecto entre una aventura y otra, por lo que puedes dejar a los jugadores con la intriga de saber hacia dónde se dirigen y retomar otra aventura desde ese mismo punto con una nueva ambientación

Siéntete libre de decidir cómo gestionar las partidas y sus distintos puntos de enlace.

A la hora de meter enemigos dentro de la historia se deben tener en cuenta ciertos factores:

-Los enemigos pueden superar en número a los jugadores, pero nunca han de tener estadísticas demasiado elevadas.

-Los enemigos, si son demasiados deberían dar la oportunidad de dialogar a los personajes, dejándoles algún margen de juego. Si son demasiado agresivos, matarían a los personajes de los jugadores demasiado rápidamente y esto no sería plato de buen gusto para nadie.

-Si quieres que los jugadores se enfrenten a una criatura demasiado fuerte para ellos, deja claro que no tienen posibilidades. De este modo los jugadores podrán tomar la elección de huir y continuar con esa aventura tan emocionante.

-Los enemigos que puedan considerarse racionales, no deben ser obligatoriamente antagonistas, es decir, pueden ser personas que simplemente luchan por una causa distinta al resto.

A continuación presentamos una tabla de los valores de los personajes no jugadores:

PERSONAJE	PUNTOS DE VITALIDAD	DAÑO
Humanos	Entre 1 y 3	1 - 3
Bestias	Entre 3 y 5	2 - 4
Máquinas	Entre 6 y 9	5 - 7
Criaturas mitológicas	Entre 7 y 9	6 - 8

**NOTA:** La vitalidad no es 1D3, por lo que puedes elegir distancias mayores entre los valores.



# OBJETOS

En ENKAPSULED hay tres objetos iniciales. Cada jugador puede elegir uno, independientemente del personaje que haya escogido. Dichos objetos pueden parecer aparentemente inútiles pero si se utilizan en el momento adecuado pueden resultarles de vital importancia. Los personajes comienzan la partida con el objeto escogido.

La tabla que presentamos a continuación es una referencia para el Director de juego, los jugadores no deberían conocer la función de los objetos antes de comenzar la partida, de hecho deberían pensar que son inútiles. A medida que avance la partida le encontrarán utilidad.

OBJETO	FUNCIÓN
Calendario de bolsillo	Les permite conocer la fecha en la que comienzan la partida. Les revelará a cuantos años de distancia se encuentran de sus hogares.
Mechero	Pueden darle un sinfín de usos siempre que sea usado de manera correcta.
Bolígrafo	Les permite tomar notas o ser usado como objeto punzante o herramienta.

A lo largo de la partida podrán encontrar otros objetos que les puedan resultar útiles. Os proponemos una serie de objetos que podrían resultar útiles:

PASADO	FUNCIÓN	PRESENTE	FUNCIÓN	FUTURO	FUNCIÓN
Piedra	Defensa, arrojadiza.	Cuerda	Trepar, inmovilizar	Microordenador	Buscar información
Rama	Defensa, alcanzar	Cámara	Tomar fotos	Pistola láser	Defensa
Hierbas	Curación	Medicamento	Curación	Jeringa biodegradabe	Curación

Como podrás apreciar, cada ambientación utiliza recursos distintos, pero todos tienen algo en común: usan objetos de defensa personal y objetos de curación, para una rápida recuperación de las heridas.

Te animamos a que utilices todos los objetos que se te ocurran y puedan ser de ayuda a los jugadores. Aunque recuera que también pueden estropearse con el uso.

Los objetos en ENKAPSULED solo tienen una función principal: ayudar a los jugadores, pero no demasiado. No le pongas las cosas demasiado fáciles o se acabarán aburriendo.

El límite de objetos por personaje es de 3.

# PERSONAJE

JUGADOR:

NOMBRE:

CLASE:

PUNTOS DE VITALIDAD

--	--	--

OBJETOS:


NOTAS:

--