

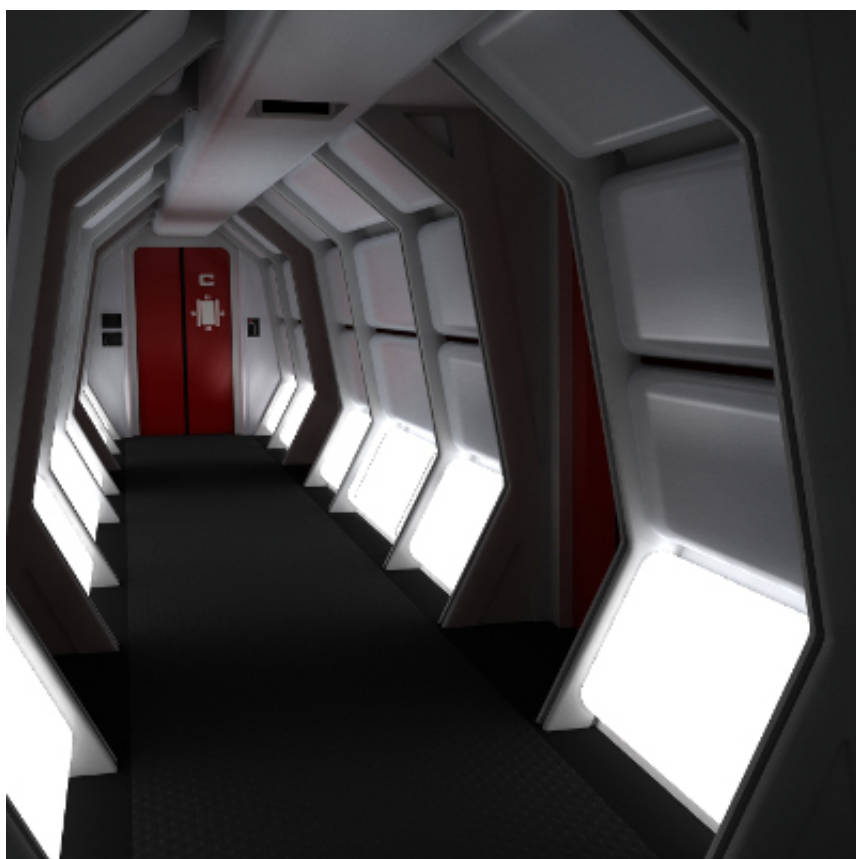
Aventura: El robo de la cámara

Author : Rubén Astudillo

Categories : [Aventura](#)

Tagged as : [Aventura](#), [Ciencia ficcion](#), [El Arca](#), [FATE](#), [Unlat](#)

Date : mayo 22, 2014



Para estrenar la sección de aventuras de esta publicación hemos seleccionado una un tanto "especial". Se trata de una mini aventura basada en el relato de [La Cámara](#) y podremos tomar el papel de los comandos Unlat que están buscando esa misteriosa cámara que da título al relato.

¿Por qué es especial?

En primer lugar está diseñada siguiendo una filosofía un tanto atípica basada en el concepto de fractal de FATE que se puede resumir con la máxima de "Todo puede tratarse como si fuera un personaje". Siguiendo esta filosofía tenemos una aventura dividida en tres escenas que describen respectivamente la búsqueda del laboratorio, el robo de la cámara y la huida hasta el cutter. La estructura es muy lineal pero espero que resulte interesante.

En segundo lugar es particular porque está pensada para jugarse con un único jugador que llevará al comandante Unlat y dos "secuaces" que son sus soldados. Si se dese jugar con más jugadores sólo hay que transformar a uno o dos de los secuaces en personajes corrientes.

No leas más allá de aquí si vas a jugar esta aventura, si no es así sírvete de seguir leyendo



Aventura: La cámara

El personaje es el comandante Prr'yat a quien el consejo de caza de la colonia ha encargado que se adentre en una instalación de investigación de La Federación y robar el prototipo de una cámara de regeneración con el que están experimentando.

Para ello ha viajado a bordo del cutter Arrvi'at'ar camuflado con su avanzado sistema de mimetismo hasta la estación de investigación. Se ha fijado con ganchos magnéticos a la misma e introducido un virus en el sistema informático. Este virus hace que el sistema de vigilancia se "olvide" de la sección donde se ha acoplado la nave para que no detecte como los Unlat hacen su propia escotilla de abordaje en una de las esclusas de evacuación de residuos.

Prr'yat ya está dentro, la incursión ha comenzado...

Escena: Incursión en la instalación de investigación

Ubicación: Estación orbital

Problema: En territorio hostil

Habilidades Combat +2

Exploration +3

Interaction +1

Lore +2

Objetivo: Laboratorio de investigación

Concepto: El laboratorio de experimentación en nanorobótica donde está el prototipo de la cámara

Estrés: 3

Enemigos: Personal de seguridad, sistema de seguridad

Estrés 1

Secuaces: personal técnico, Robots de mantenimiento

Estrés 0 (Un punto de daño los pone fuera de juego)

Escena: El laboratorio

En esta escena lo único que hay es un laboratorio con la cámara que venían a buscar y tres técnicos que la estaban poniendo a punto. En esta escena lo que se plantea es un Challenge como se describe en FATE Core. Las tareas a realizar serían preparar la cámara para el traslado (Tirada de Crafts contra dificultad Great +4) y eliminar a los técnicos antes de que puedan dar la alarma. Los técnicos tienen una habilidad de +1 para combatir y la pérdida de

un punto de estrés les deja fuera de servicio.

Escena: Huyendo

Ubicación: Estación orbital

Problema: En territorio hostil, Esta cosa pesa como un muerto

Habilidades

Combat +2

Exploration +3

Interaction +1

Lore +2

Objetivo: Cutter

Concepto: Deben alcanzar el cutter para poder escapar de la estación

Estrés: 3

Enemigos: Personal de seguridad, sistema de seguridad

Estrés 1

Secuaces: personal técnico, Robots de mantenimiento

Estrés 0 (Un punto de daño los pone fuera de juego)

Hasta ahí la descripción de la aventura.

Si el jugador supera las tres escenas habrá logrado escapar con la cámara en su bodega de

carga.

Las reglas a utilizar en este experimento son las siguientes :

En cada escena se detalla un objetivo que es el que ha de "vencerse" para dar por finalizada la escena. Para ello deberán enfrentar sus habilidades contra las de la escena como si se tratara de un combate.

Ejemplos:

Si pretenden localizar el laboratorio explorando la base: Investigate vs Exploration

Si pretenden sacar información de los sistemas informáticos: Invetigate vs Lore

Estas tiradas pueden dar resultados tanto positivos como negativos

- Fracaso: Encuentro con una patrulla de seguridad o con un sistema de armamento automatizado.
- Empate: Encuentro con personal técnico o robots de mantenimiento que pueden dar la alarma
- Éxito: La escena pierde los puntos de estrés correspondientes
- Éxito con estilo: La escena pierde los puntos de estrés correspondientes y puede crearse un boost según las reglas estándar de FATE

Los ataques y defensas de los enemigos se resuelven con el atributo Combat de la escena.

Un fracaso en un combate permitirá que se de la alarma y se cree el aspecto "Alerta roja" que puede ser usado contra las tiradas de los jugadores para moverse sin ser detectados.