

BAZA V SIBIRI (BASE EN SIBERIA)



ste documento pretende servir de base, poco más que una semilla, para dirigir una partida improvisada y muy narrativa ambientada en una base militar en construcción en Siberia en la que comienzan a darse misteriosos sucesos.

Por supuesto, se puede jugar con cualquier sistema, pero se ha desarrollado pensando en el sistema de Ratas en las paredes y su ambientación.

RESUMEN

- **Género:** Terror, misterio
- **Ambientación:** Siberia, URSS
- **Fecha:** Invierno de 1922
- **Lugar:** Base militar en construcción
- **Sistema:** Ratas en las paredes
- **Jugadores:** Recomendado de 3 a 5



PLANTEAMIENTO

En 1922, la recién denominada Unión Soviética proyecta una base militar en Siberia, a unos 30 km del nuevo asentamiento de Norilsk, cuyo objetivo será servir de residencia a los soldados encargados de vigilar a los prisioneros que serán destinados a trabajar en unas minas de carbón cercanas.

Los soldados que han sido destinados allí son poco menos que prisioneros que se han ganado su lugar en tan desdichado paraje por algún desafortunado encontronazo con un superior o fruto de algún acto suficientemente punible como para servir de ejemplo, pero no tan grave como para acarrear una pena mayor. Su objetivo, supervisar la cuadrilla de construcción encargada de terminar de preparar las instalaciones y tener todo lo más preparado posible para que durante la primavera se pueda iniciar el total funcionamiento.

Llevan diez días aislados por la nieve, y ayer empezó a amainar una fuerte tormenta que ha arrancado las antenas de radio, por lo que llevan también seis días sin poder contar por ese medio. La situación, ya de por sí incómoda, se ha ido agravando por una serie de inquietantes acontecimientos. El capitán al mando apareció hace tres días en el exterior de las instalaciones congelado. Nadie supo cuando o por qué salió del edificio.

A la falta de autoridad y la imposibilidad de recibir instrucciones del exterior se ha sumado la desertión de varios soldados, que se han unido a los prisioneros y se han fortificado en sus barracones.

LA CAUSA

Entre los obreros prisioneros se encontraba un grupo de seguidores de "Aquel que Provee" y un hechicero que los lidera. Tras escamotear los materiales necesarios lograron construir un alambique para destilar su misterioso licor infectado con una inteligencia alienígena parasitaria con el objetivo de crear una mente colmena entre aquellos que la consuman. Al poco tiempo todos los prisioneros formaban parte de la secta o habían muerto. Algunos soldados encontraron el aguardiente y se unieron a los obreros tras quedar infectados. Este evento ha dado fuerzas a los prisioneros, que han decidido acabar con los soldados (u obligarles a unirse a su mente colmena) para volver a ser libres.

POSIBLES EVENTOS

- Más desertiones de los soldados que se unen a los prisioneros
- Asalto a los almacenes de comida y/o suministros
- Pequeñas detonaciones en la noche
- Pesadillas recurrentes
- Prisioneros y/o soldados aparecen muertos en la nieve
- Encuentran una botella del aguardiente infecto. (si lo beben, tirada de cordura. Verán visiones de un ser indescriptible, El que Provee, y a los obreros y soldados de la secta)
- Un prisionero escapa y les cuenta lo que ocurre
- Encuentran un tomo en el que se habla de Aquel que Provee (Tirada de VOLUNTAD)

AYUDAS PARA LA DIRECCIÓN

NOMBRES SOVIÉTICOS

Kliment Antonov	Nikon Markov
Gerasim Maksimov	Boris Popov
Vitali Volkov	Maxim Pavlov
Varlaam Krupin	Mikhail Sobol
Semyon Fedorov	Timur Tchaikovsky

ANTAGONISTAS

TIPO	PV	PC	ARMAS
Soldado	10	10	Pistola (1d6)
Obrero	6	10	Ninguna(1d3/1d6)
Hechicero	10		Hechizo: Robar Vida



Jorge Lobo
@lobo_tic

HECHIZOS

ROBAR VIDA

El hechicero roba 1d6 PV al objetivo **que esté tocando** y gana la misma cantidad. No puede ganar vida por encima de su máximo total.

VISIÓN DEL ABISMO

El hechicero roba 1d6 PV al objetivo **que esté tocando** y gana la misma cantidad. No puede ganar vida por encima de su máximo total.

RESUMEN DEL SISTEMA DE JUEGO

ATRIBUTOS

- **MÚSCULO:** fuerza bruta y resistencia.
- **DESTREZA:** habilidad y agilidad.
- **VIOLENCIA:** la habilidad de un personaje para herir y matar.
- **INGENIO:** agudeza mental y creatividad.
- **VOLUNTAD:** autocontrol y entereza.

TIRADAS DE ATRIBUTO

Tirar 2d6 y sumar un atributo relevante al resultado. Éxito con ocho (8) o más. **2d6 + Atributo ≥ 8**

Si la acción es **FÁCIL**, aplica un **+2** a tu tirada.

Si la acción es **DIFÍCIL**, aplica un **-2** a tu tirada.

PERCEPCIÓN, ENCONTRAR PRUEBAS

Si el personaje está buscando algo, lo encuentra. Si el factor tiempo es esencial, haz una tirada de INGENIO y usa la tabla de reglas de TAREAS.

TAREAS

Ciertas cosas pueden llevar algo de tiempo: En estos casos, usamos la REGLA DE TAREAS:

- 7 o menos: Lo consigue en 2d6 (turnos, minutos, horas, o lo que sea apropiado).
- 8 o 9: Lo hace en 1d6 (turnos, minutos, horas, o lo que sea apropiado).
- 10 o más: Lo consigues casi inmediatamente.

COMBATE

¿QUIÉN VA PRIMERO?

Empieza con el jugador a tu izquierda y después, sigue en el sentido de las agujas del reloj.

¿QUÉ HACES?

Durante su TURNO, el personaje puede moverse y realizar una acción.

RESOLUCIÓN

El jugador realiza su tirada:

- 7 o menos: El DJ puede usar dos consecuencias contra él.
- 8 o 9: El PJ tiene éxito, pero sufre una consecuencia.
- 10 o 11: El Personaje Jugador tiene éxito y elige una consecuencia para su objetivo.
- 12 o más: El PJ tiene éxito y, además, escoge dos consecuencias para su objetivo.

CONSECUENCIAS DE UN COMBATE

- **BALA PERDIDA:** Golpeas con tu ataque a un transeúnte inocente que se encuentre en la escena.
- **ESTRÉS:** Pierdes 1d3 PUNTOS DE CORDURA.
- **HERIR:** El objetivo sufre daño. Ten en cuenta que, incluso si varios Personajes No Jugadores (PNJ) atacan al personaje, el DJ solo usa una de las armas de los atacantes).
- **IGNORAR ARMADURA:** Ignoras cualquier protección que tenga el objetivo.
- **VULNERABLE:** Acabas en una mala posición; no puedes usar ninguna bonificación por tus atributos o no logras alcanzar a tu atacante.
- **OTRA:** Cualquier otra consecuencia que el director crea conveniente como resultado de la acción.

ARMAS

ARMA	DAÑO
Pelearcon tus manos	1d3
Armas de una mano	1d6
Armas a dos manos	2d6
Armas más grandes	3d6

ALACANCE

Solo hay tres distancias: próximo, cerca y lejos. Disparar desde lejos es DIFÍCIL y solo posible con armas 2D6.

FUEGO AUTOMÁTICO

Tira 3d6 (en vez de dos dados) pero no puedes añadir ninguna bonificación a la tirada. Si en algún dado sale un 1, tu arma se queda sin munición (pero todavía inflige daño en este TURNO si el ataque tiene éxito).

PÉRDIDA DE CORDURA

Cuando un personaje se enfrenta a algo horroroso por primera vez, debe realizar una tirada de VOLUNTAD:

- 7 o menos: Pierdes 1d6 PUNTOS DE CORDURA.
- 8 o 9: Pierdes 1d3 PC.
- 10 o más: No pierdes ningún PUNTO DE CORDURA y ganas +1 a tus tiradas contra la criatura (daño incluido)