CAPÍTULO I
INTRODUCCIÓN

«Solo hay una guerra que puede permitirse el ser humano: la guerra contra su extinción»

—Isaac Asimov

Robotta es un juego de rol de ciencia ficción con el que se pueden crear aventuras en un mundo reconocible, pero sometido a profundos cambios en su civilización y ecosistema.

En él las jugadoras interpretarán a unos robots de poderosa inteligencia emocional. A bordo de una nave de transporte o de combate, recorrerán el planeta de aventura en aventura, descubriendo misterios ocultos por el tiempo mientras tratan de sobrevivir a los peligros del día a día.

Robotta invita al grupo de juego a crear su propio universo, a través de preguntas que las jugadoras pueden contestar mientras viven las aventuras que el *director de juego* les plantea. Estas cuestiones motivarán a indagar en los misterios del mundo a los personajes, quienes protagonizarán el descubrimiento del origen de sus identidades y del papel que los robotta tienen en el destino del planeta. Conocerán a una Tierra transformada en un páramo de enigmas, salpicada por restos de la desconocida y muy avanzada civilización humana. Un entorno de paisajes exuberantes donde los personajes tendrán que sobrevivir esquivando los secretos del pasado o abalanzándose sobre ellos.

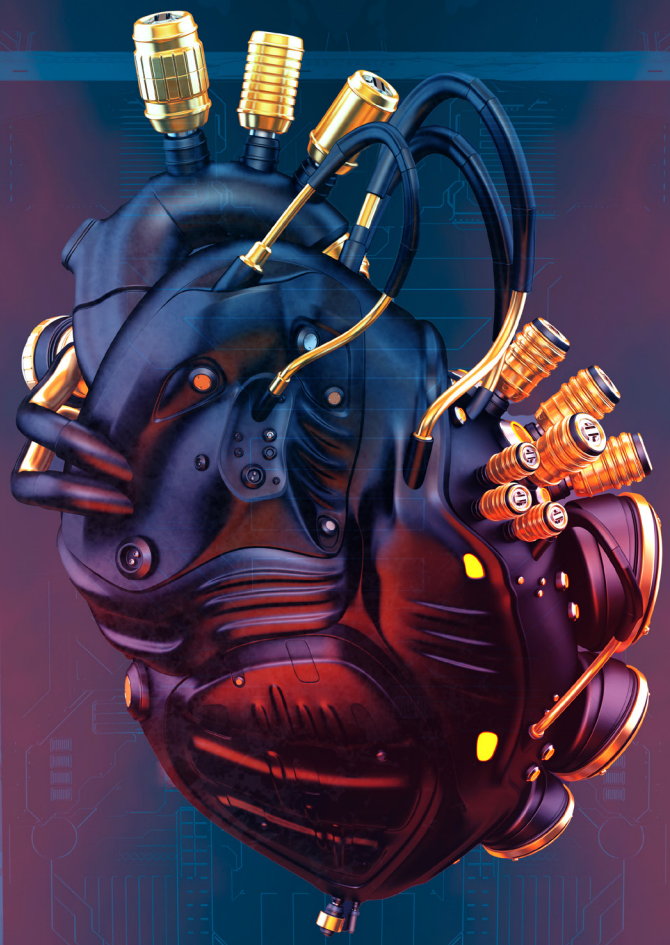
Hoy inmensas naciones de robotta vuelven a repoblar el planeta, lo que augura una era de conflictos y fronteras. La superficie de la Tierra se tupe de una nueva flora y fauna que obedece a una lógica que nadie puede definir. Las religiones robotta restauran el esplendor de antaño, mientras los últimos humanos duermen criogenizados en sus «arcas» milenarias. Las guerras son inminentes y en medio de este mar de circunstancias se hallan los protagonistas. Este libro es un vehículo para conocer sus vidas, descubrir sus aventuras y ver cómo su existencia afecta al mundo que les rodea o se extingue sin haber cambiado nada a su alrededor.

QUÉ EXPERIENCIA DE JUEGO OFRECE ROBOTTA

Robotta es un juego de acción y aventura que potencia dos tipos de experiencia:

1. La relación entre los personajes y sus conflictos internos: su amistad, sus pasiones, sus objetivos y su pasado.
2. La interacción de los personajes con el entorno de juego y los retos que aporta a la tripulación: sus aventuras, la exploración de lo desconocido, sus enemigos y aliados, los misterios del mundo, su posición en las grandes guerras y su lucha por sobrevivir.

En *Robotta* se estiman tanto las experiencias individuales de juego, el drama y la búsqueda de objetivos personales como las hazañas épicas o las grandes batallas. Es posible desarrollar distintos tipos de personajes: existencialistas, de férrea ideología, llamados a cambiar el destino de las naciones, movidos por el amor, por los sueños o por la fama, etc. El sistema de juego de *Robotta* deriva del sistema Motor de Emociones, del juego de rol *La Puerta de Ishtar*, con ligeras variaciones de sistemas como Rápido y Fácil y Fate. Se han elegido dichas mecánicas de juego porque intensifican la importancia de las emociones y el carácter de los personajes, sin abandonar la táctica y la entrega a la acción, cuestión vital para comprender las motivaciones de los robotta.



RESUMEN DE CAPÍTULO

- *Robotta* es un juego de acción, aventura, exploración y supervivencia.
- En el juego, los *personajes jugadores* son robotta que forman la tripulación de una nave.
- El planeta está plagado de misterios del pasado que esperan ser investigados.
- El *director de juego* moldea el mundo a través de las historias que viven las jugadoras y las preguntas que plantea el propio juego, mientras participa activamente de su construcción.
- El juego potencia la experiencia individual y colectiva, y busca tanto enfoques existencialistas como hazañas épicas de repercusiones globales.

CAPÍTULO II

UN JUEGO DE ROL

«Un sutil pensamiento erróneo puede dar lugar a una indagación fructífera que revele verdades de gran valor»

—Isaac Asimov

En este capítulo se detallan tanto las definiciones de los términos más habituales como las distintas posiciones que pueden ocupar los jugadores durante una partida de rol de *Robotta*. Adicionalmente, se exponen una serie de consideraciones a tener en cuenta durante las partidas que deberán tomarse siempre como sencillas directrices, nunca como dogmas.

Quien lea estas líneas es probable que ya sepa qué es un juego de rol y cómo se juega. Si es así, puede ignorar las siguientes palabras y saltarse este capítulo.

Concretar una descripción que englobe los juegos de rol en su totalidad es una labor compleja. Existen juegos de rol muy distintos y, por tanto, no es posible ni aconsejable una única definición para todos. Por ello, en este libro solo se define cómo es *Robotta*.

Robotta es un juego de rol donde los participantes interpretan a un tipo de robots muy avanzados denominados «robotta», con los que viven, a través de la imaginación, aventuras creadas durante una conversación.

En *Robotta* los participantes se dividen en dos categorías: *directora de juego* y *personajes jugadores*.

Una partida de rol de *Robotta* es como una conversación habitual entre amigos, en la que la *directora de juego* gestiona el mundo de fantasía al que se juega mientras los jugadores lo exploran a través de sus personajes. La *directora de juego* describe los escenarios y acontecimientos, y cada jugador define qué hace su personaje en las escenas en las cuales ocurren dichos eventos.

Para descubrir qué efectos tienen las acciones que los jugadores quieren realizar, se utilizan el sentido común y el sistema de juego. La *directora de juego* usa estas herramientas para describir las consecuencias de los actos de los jugadores, de forma que surgen nuevas escenas en las que estos detallan qué hacen sus personajes y vuelven a tomar decisiones.

Pongamos un ejemplo:

Directora de juego: «Muy bien, vuestra nave comienza a descender en medio de ese extraño campo de color violeta. El cielo está despejado de nubes, y desde las pantallas de la cabina de mando podéis ver cómo el viento de los reactores agita en todas las direcciones las briznas de hierba. Entonces, varios sensores de alerta en el panel de mandos se activan de improviso. ¿Qué hacéis?»

Jugador 1: «¿Sensores?, ¿qué son? Hago una revisión de sistemas y busco el origen de esa reacción en el panel».

Jugador 2: «Yo observo nuestro entorno buscando algo raro, vaya a ser que nos hayan visto merodeando y alguien pretenda emboscarnos».

Directora de juego: «Vale. Tú, Miguel —Jugador 1—, no tienes que tirar dados para encontrar la fuente de los sensores, es muy fácil para ti. Hay algún tipo de gas en este sector que parece salir de la misma tierra y, por alguna razón, afecta al cableado de la nave. Esta zona es corrosiva. Y tú, David, hazme una tirada de percepción para ver cómo de bien buscas a tu alrededor posibles enemigos».

Los personajes que controlan los jugadores están resumidos en hojas de personaje que contienen los valores más interesantes para la partida: su fuerza, capacidad de cálculo, equipo de combate, sus emociones o cualquier otro aspecto que el jugador crea necesario anotar.

En la mayor parte de los casos, la imaginación y el sentido común del grupo de juego determinarán todo lo que sucede, pero habrá momentos en las aventuras en los que las posibilidades de éxito o fracaso ofrecerán tensión. Por ello, la decisión sobre cómo ocurren los acontecimientos se deja en manos del sistema de juego. En estos casos, la incertidumbre sobre qué consecuencias tendrán las acciones de los personajes estará gobernada por dicho

la primera y más importante norma de la mesa de juego es esa: complicidad.

Esto significa que todos son partícipes a la hora de crear la diversión, la unidad, la aventura y el buen rollo. Colaborar no implica una ausencia total de sana competitividad, sino cuidar de los demás buscando que nadie en el grupo se sienta fuera de lugar.

Cualquiera puede cometer errores. Cuando esto ocurre, se acepta con humor y se sigue jugando. No hay un último responsable de que la partida vaya bien ni una forma específica de jugar mejor.

Como cuidar el ambiente de juego es responsabilidad del grupo al completo, todos los participantes deberán recordar las siguientes orientaciones:

- Respetar las ideas de los demás.
- Ajustarse a los turnos de palabra para expresar acciones. Como en cualquier conversación, esto se basa en un equilibrio entre escuchar y hablar.
- Cada jugador hace con su personaje lo que le apetece, no tiene por qué ser lo correcto para alcanzar el éxito, sino lo más divertido o coherente para esa persona.
- No decir a otro jugador cómo debe interpretar su personaje.
- Existen dos ambientes: lo que ocurre entre los jugadores y lo que sucede entre los personajes. ¡No deben confundirse!
- Recordar que el objetivo es divertirse viviendo aventuras, y que una buena historia puede contener todo tipo de factores: conflictos, dramas, explosiones, traiciones, amores, pasiones, revelaciones... y muertes.

¡No existe ingrediente equivocado si las manos de los cocineros trabajan unidas!

LAS DISTINTAS PARTES DE ROBOTTA

Este manual se divide en cuatro partes principales: ambientación, sistema de juego, área de ensamblaje y bestiario. A estas secciones las complementan otras no tan esenciales, como el apartado dedicado a dar consejos a la *directora de juego* y las semillas de aventura, orientadas a inspirar distintos tipos de partidas.

Sin ahondar demasiado en estos apartados, a continuación se resumen para orientar la lectura:

- **Ambientación:** es el apartado dedicado a describir cómo es el entorno de juego. En él se encuentra información sobre el planeta, la evolución de su geografía y ecosistemas, los pueblos que lo habitan y sus creencias, así como todo lo referente a los robotta.
- **El sistema de juego:** en este capítulo se explican las reglas del juego, los tipos de dados que se usan, cómo se solucionan los conflictos y la manera correcta de usar los datos que proporcionan las hojas de personaje.
- **Área de ensamblaje:** aquí se exponen las herramientas necesarias para crear los robotta protagonistas, sus naves, naciones y los enemigos a los que podrían enfrentarse.
- **Bestiario:** la sección en la que se reúnen las distintas criaturas que existen en un mundo tan vasto como *Robotta*, para que la *directora de juego* las tenga siempre listas para introducirlas en sus aventuras.

ALGUNOS TÉRMINOS DE JUEGO

La interpretación.

Jugar a rol no es hacer teatro, cine o televisión. En los juegos de rol, la interpretación de un personaje depende exclusivamente de un factor: cómo le apetezca al jugador hacerlo.

Existen jugadores que dramatizan como si fuesen actores de teatro y realizan soberbias interpretaciones. Encuentran satisfacción en hacerlo de este modo, es su forma de divertirse. Por la misma razón, otros jugadores gestionan sus personajes como si

fueran seres ajenos a ellos sobre los que declaran sus acciones. Ninguna forma de interpretación está por encima de la otra, y ninguna lo está por encima de la diversión. Se recomienda probar ambas maneras, para que cada persona vea por sí misma cuál de estas dos formas de intervenir le divierte más.

Como términos que pueden usarse con el grupo de juego, la *directora de juego* debe considerar las siguientes definiciones para saber cómo referirse a los tipos de interpretación o momentos durante las partidas.

Interpretar en personaje: cuando el jugador habla como si fuera su personaje, en primera persona, «cojo el arma y disparo hacia la nube de gas»; se expresa como él o ella lo haría y manifiesta sus emociones, pensamientos y acciones, «he confiado en ti durante toda mi existencia... ¡¿Cómo has llegado a engañarme con tanta maestría?!».

Interpretar fuera de personaje: el jugador se refiere a su personaje como un objeto externo y habla de él en tercera persona, «Rial salta hacia el carguero con la intención de agarrarse a un cable tensor», o con posesivos, «mi robotta se siente herido por dentro... y ya solo piensa en la venganza».

Metajuego: cuando como jugadores se comparten datos de la partida y se delibera sin tener en cuenta si los personajes pueden hacerlo, «gente, entonces, ¿qué hacemos?, ¿nos lanzamos a indagar en las ruinas o pasamos de todo y vamos a nuestra nave a descansar?».

Off-rol: comentarios que como jugadores se hacen durante la partida, pero que tienen que ver con la vida personal o el mundo real, ya que no guardan relación alguna con lo que ocurre en la ficción de la aventura. «¿Recordáis aquella partida de Dungeons And Dragons en la que María tenía una asesina ciega? ¡Esta escena es prácticamente la misma!».

RESUMEN DE CAPÍTULO

- Las definiciones de este libro se reducen al juego de rol *Robotta*.
- Una partida de *Robotta* es una conversación entre amigos en la que se viven aventuras a través de la imaginación y el sentido común.
- Los participantes se repartirán de tal modo que haya una *directora de juego* y el resto forme el grupo de jugadores.
- El número de jugadores depende de la *directora de juego*, pero se recomienda entre tres y cinco.
- La *directora de juego* describe el escenario e interpreta a los personajes secundarios. Los jugadores expresan qué hacen sus personajes y, acto seguido, el director detalla lo que ocurre y da paso a nuevas escenas en las que el ciclo se repite.
- Cuando sea interesante o el sentido común lo indique, se usará el sistema de juego para descubrir lo que sucede y el resultado las acciones de los personajes.
- Cada participante tiene una serie de responsabilidades basadas en el sentido común y el respeto.
- *Robotta* se divide en cuatro partes esenciales y dos secundarias.
- Gracias a ciertos términos se puede definir qué tipo de partida queremos experimentar y cuál es la forma más agradable para cada mesa de jugar.

CAPÍTULO III

EL MUNDO DE ROBOTTA

«Espera mil años y verás que se vuelve preciosa hasta la basura dejada atrás por una civilización extinta».

—Isaac Asimov

Robotta se ubica en un futuro impreciso, lejos en el tiempo como para que la actual humanidad no sea ni un leve recuerdo, pero no tan distante como para que la posición de los continentes haya sufrido variaciones extremas.

En este capítulo se dan a conocer los ingredientes que forman el mundo de *Robotta*. Se verán con detalle las características de su ambientación, geografía, climatología y demás peculiaridades ecológicas y geopolíticas.

Para comenzar, hay que definir la premisa clave de este manual: en *Robotta* no se juega con humanos. Al menos, hasta que el grupo de juego lo decida.

Todos los humanos libres y despiertos se han extinguido. Entonces, ¿qué serán los personajes de las jugadoras? Un tipo de robots —robotta— con una avanzada inteligencia emocional que sobreviven en un mundo donde la humanidad forma parte del pasado. Un planeta en el que naciones de robotta coexisten en un entorno hostil, marcado por una reciente y casi apocalíptica Guerra *Robotta*, que dio comienzo a la era actual. La supervivencia, la exploración, la energía y los recambios tecnológicos representan los ejes del universo de juego.

Esta es una etapa de confusión y libertad en la que nadie posee, en apariencia, respuestas para las preguntas que surgen del ayer. Una era donde caudillos y líderes religiosos se alzan aglutinando fieles, ofrecen orientación a miles de robotta perdidos, erigen naciones y defienden fronteras, ideologías y derechos con pocos siglos de antigüedad.

Pero antes de ahondar con profundidad en el presente, la pregunta es:

¿QUÉ HA PASADO CON EL MUNDO?

He aquí la pregunta más importante entre las naciones robotta, una cuestión para la que nadie tiene respuesta. O quizás quien la posee la guarda con recelo mientras se beneficia de la ignorancia de los demás.

Han sido muchos los robotta que dedicaron sus días a profundizar en el pasado de las ruinas de antiguas ciudades, tanto humanas como robotta, e intentaron encontrar solución a los orígenes de la civilización actual. ¡Incluso hay imperios ideológicamente dedicados a esta búsqueda! Naciones que desean obtener respuestas sin la menor intención de compartirlas, para adueñarse de la historia e impedir que ningún otro robotta descubra lo que oculta el tiempo. La transición entre la vieja humanidad y la era robotta es un tremendo misterio. ¿Por qué los humanos se han extinguido?, ¿qué pasó entre ellos?, ¿hasta qué punto su tecnología era superior a la actual ciencia robotta? Preguntas cuyas respuestas pueden cambiar el mundo de los robotta. Y quien las domine podrá reescribir la historia.

Si bien es cierto que existen tanto individuos como naciones obsesionados con desenterrar el ayer, la realidad es que a la mayoría de los robotta esto no les importa lo más mínimo. Los problemas del día a día son demasiados como para indagar en los miles de años que se ocultan en un pasado peligroso de explorar. El mundo se acerca otra vez al abismo de la guerra y la supervivencia es la mayor preocupación del pueblo robotta.

Pero algo siempre se conoce sobre lo ocurrido, aunque la verdad se manifieste diluida entre leyendas y suposiciones. Distinguir unas de otras será uno de los placeres durante las aventuras que viváis, dado que este mundo está diseñado para que el grupo de juego lo configure durante sus partidas.

LO CONOCIDO

Hace 351 años en algún momento del final de la Gran Guerra *Robotta*, con las naciones robotta al límite de su autodestrucción, la totalidad de los robotta del planeta

en él a través del exo adecuado. Su cuerpo queda en estado de colapso mientras su identidad virtual navega por el flujo electromagnético.

- Conectarse indirectamente conlleva utilizar sistemas de comunicación externos al robotta que hacen de intermediarios: ordenadores, exos, comunicadores, etc. Garantizan filtros de protección y facilitan la comunicación entre individuos y naciones al cifrar los códigos de manera segura.

3- ENERGÍA

Los robotta con el exo adecuado pueden entrar en el Gran Flujo dejando su yo en el umbral. De esta manera, su Dáemyr mantiene abierto un canal por el cual consigue energía electromagnética para sus sistemas. Con ello obtiene una recarga mínima de sus células con la que se libra de la peligrosa condición de colapso que produce la falta de energía.

Si accede de esta manera al Gran Flujo, el robotta se encuentra en un estado de trance similar al sueño humano. Su yo está entre la realidad del Flujo y la externa y, en ocasiones, obtendrá información aleatoria mezclada de manera impredecible. Es un contenido muy caótico, similar a copias virtuales, que se degradará a gran velocidad, como sueños que pronto se olvidan. También existe la posibilidad de que los datos privados del robotta que entra en trance se depositen inconscientemente en el Gran Flujo; datos que quizá otro robotta, si se conecta de la misma manera, «sueñe» en algún lugar.

Si un robotta se adentra en el Gran Flujo usando este sistema, no hay ninguna forma conocida de proteger los registros que almacena en su yo. Por eso, quien guarda secretos importantes no suele emplear el trance como sistema de recarga.

Este estado de «suspensión controlada» es usado por algunas naciones para encontrar información en el Gran Flujo a la que darle interpretaciones oraculares cargadas de misticismo, como veremos en el apartado «Naciones y creencias».

LOS ECOS

Cuando un robotta muere su Dáemyr puede ser atraído magnéticamente al Gran Flujo y conservar su coherencia. Estos fallecidos son denominados ecos. Son identidades virtuales que se degradan con velocidades variables y que luchan contra la corriente del Gran Flujo para subsistir. Estos «fantasmas» se comportan como inteligencias libres que buscan un sentido a su existencia. En ocasiones interrumpen las comunicaciones o se inmiscuyen en los sueños de los robotta que se conectan en estado de trance. Intentan enviar mensajes, participar de la vida exterior y pueden tener conductas muy variadas. Algunos creen ser dioses, otros demonios vengativos. También los hay que buscan desesperadamente un modo de enfundarse en otro cuerpo robotta para volver a la vida. La mayoría son inofensivos. Los élder y los rush tienen equipos especializados de robotta que se encargan de borrar a los ecos con comportamientos anómalos o disruptivos.

Las leyendas urbanas insinúan que hay toda una civilización de ecos en las capas más profundas del Gran Flujo que conviven en una ciudad virtual llamada Jericó.

¿CÓMO ES EL GRAN FLUJO?

Corresponde al grupo de juego definir el aspecto estético del Gran Flujo. Como esta puede ser una ardua tarea narrativa, se sugieren las siguientes indicaciones, que pueden ser ignoradas por completo si el director o el grupo de juego tienen una idea específica que quieran desarrollar.

El diámetro de la Tierra es de 12 742 km, el de la Luna es de 3474 km. Se puede imaginar el Gran Flujo como si en el interior del planeta Tierra existiera una Luna virtual con mares, continentes y geografía. Los mares

suyo hace temblar el suelo. Un mahamonth es, en sí mismo, imbatible: quien se cruza en su camino, sea un simple robotta errante o una próspera ciudadela, puede considerarse reciclado. Por ello, merece la pena conocer sus recorridos.

Los otros dos se comportan de un modo distinto. Uno se autodenomina Belthaine y se ha establecido en lo que hace milenios se conocía como Nueva Zelanda. Llegó hace treinta y dos años a una ciudad libre robotta llamada Nussaer y, tras conquistarla sin esfuerzo, se sentó en el centro dando una simple orden a sus habitantes: «¡Reparadme!». Y allí sigue plantado, con una nación a su alrededor que se ha extendido como un emplazamiento destinado a su restauración. Miles de robotta consagrados desde hace décadas a reparar un colosal mahamonth que aparenta hallarse en estado latente, esperando a cumplir el propósito el *director de juego* considere para él.

El otro no ha tenido el buen gesto de ponerse nombre para que las naciones robotta puedan referirse a él con propiedad. Tan solo se ha ubicado al lado de un arca junto a una muralla de piedra de excepcional antigüedad, en lo que hace años fue la frontera entre China y Mongolia. Una mole de 1030 m de altura sobre un arca que destruye todo lo que detecta acercándose a esta. Las razones de por qué ese mahamonth se ha propuesto defender esa arca en particular son pura especulación, pero no son pocos los robotta que propagan el rumor de que en esa arca en concreto es donde reside Álteron.

No se tiene constancia de ninguna conversación con estos seres llevada a cabo con éxito, de manera que los debates sobre si son robotta o robots abundan entre las naciones y crean multitud de leyendas como resultado.

Un sexto mahamonth se mantiene ajeno al resto, pues nadie sabe con certeza si lo es o no. Los robotta locales lo llaman Riobe, que en su dialecto significa «el cubo negro». Riobe es un inmenso cubo compuesto por piezas de alta tecnología de trescientos metros de lado. Por momentos ilumina partes de su interior y sus líneas externas, y muestra composiciones similares a circuitos inmensos y grafías desconocidas. Partes de Riobe se mueven y desplazan para encajarse, lo que crea espacios vacíos o hace que se desprendan fragmentos que orbitan a su alrededor para volver a acoplarse minutos más tarde. Las tribus robotta locales nunca se acercan, lo consideran un dios caído, un demonio durmiente de la destrucción. Está enclavado en la antigua ciudad de Kisiju, en el olvidado país de Tanzania, semisumergido en la costa. Muchas naves mercenarias y carroñeras se han acercado a él para buscar restos o fortuna. Algunos dicen haber vuelto con joyas tecnológicas de su interior. Otros nunca regresaron.

LOS HONGOS

En el mundo de *Robotta*, como ya hemos señalado, existe una fuerte pérdida de información sobre los eventos anteriores a la Gran Guerra *Robotta*, 351 años atrás. Pero ¿qué ha pasado con las ciudades humanas actuales?, ¿qué ha sido de los vehículos, edificios, monumentos, industrias...?

La antigua civilización humana ha sido desintegrada metódicamente de manera efectiva. Los responsables de la degradación sin precedentes que ha sufrido esta siguen ahí. De hecho, continúan aumentando su presencia mientras multiplican su ecosistema y transforman lentamente la superficie del planeta. «Ten cuidado, navegante, porque si te quedas sin energía en su reino, con los siglos también te devorarán a ti». Son los hongos: un nuevo modelo de ecosistema que tapiza el mundo de colores imposibles a la vez que borra toda huella del pasado. Imponen un cambio radical con su lenta expansión, vencen con imperturbable calma a los hábitats de grandes árboles o extensas praderas conocidos, y

LOS MACROINSECTOS

Como se ha descrito anteriormente, los bosques de hongos contienen en su interior un nuevo ecosistema donde los mamíferos se han visto desplazados por una forma de vida muy distinta y dominante: los macroinsectos.

Pertenecen a un nuevo abanico evolutivo que está a medio camino entre un hongo y un animal. Así como algunos tipos fructifican en setas, otros lo hacen en macroinsectos, que son los portadores de las nuevas semillas.

Poseen su propia cadena trófica y existen desde temibles depredadores a pacíficos e inmensos «fungívoros». Se dividen en dos grandes ramas, con una inmensa y poco identificada variedad de macroinsectos que citaremos en el capítulo «Bestiario».

Pueden ser desde pequeñas criaturas compuestas por delicados filamentos hasta descomunales seres de cientos de metros de largo, acorazados hasta los ojos y que aguarden en las más amplias grutas mientras acechan a posibles presas.

No debe reducirse la imaginación al acto de aumentar la escala de los artrópodos conocidos cuando se evoque a los macroinsectos. No se trata de hormigas gigantes o grandes escarabajos voladores. Algunos pueden ser inofensivas esferas inmensas que, como planetas minúsculos,