



R.O.V. “La Void Abierta” es un juego de rol simplificado para jugadores aficionados al género que busquen una experiencia casual. Este juego se vale de que algunos de los participantes tengan experiencia previa jugando al género de rol para así aplicarla al universo de Void y su sistema de reglas, que en este caso han sido adaptadas para este formato simplificado.

El juego podrá ser jugado por hasta 4 jugadores. Uno de ellos será el Director de Juego (DJ) mientras que los otros interpretarán a uno de los voiders que son parte de esta aventura de juego abierto: Woolen, Lina, Drillo, tripulantes de “La Amarga Kahlua”.

En el universo de Void, los reinos de la humanidad se encuentran sumidos ante “La Guerra Vól” (tal cual se describe en *Reinos de Void: Libro 1*) y para los lugos, sobrevivir nunca ha sido un desafío más grande. “La Amarga Kahlua” es una nave lugos carguera desarmada y con una pequeña tripulación. En toda su modestia, la tripulación se expone a los peligros de La Void Abierta para encontrar aquellos tesoros que les permitirán llevar una vida digna.

## OBJETIVOS

EN ESTE JUEGO ABIERTO LOS OBJETIVOS SERÁN DISPUESTOS SESIÓN A SESIÓN POR EL DJ Y SU REGLAMENTO SOLO ESTA DISEÑADO PARA FACILITAR ESTA LABOR DE MANERA ÁGIL Y ACCESIBLE.

EN ESTA PRIMERA EDICIÓN, EL MÓVIL DE LAS HISTORIAS SERÁ LA NECESIDAD DE NUESTROS HÉROES POR CUMPLIR CON SUS ENCARGOS, VIAJANDO POR LA VOID Y SUPERANDO DIFERENTES OBSTÁCULOS QUE AFECTARÁN A LA DURABILIDAD DE LA NAVE.

¿PODRÁ LA KAHLUA LLEGAR A SALVO A SU DESTINO?

ESTOS VIAJES SE VERÁN SUJETOS A UN SISTEMA DE “VIAJES POR LOCACIONES”, SIENDO CADA UNA DE ESTAS LOCACIONES, UNA EXPERIENCIA Y DESAFÍO QUE DEBERÁN SUPERAR PARA CONTINUAR Y DE LA CUAL PODRÁN OBTENER RECOMPENSAS.

## INICIO DE JUEGO

LOS JUGADORES PODRÁN ELEGIR UNO DE LOS PERSONAJES DE LA HISTORIA. EN LAS TARJETAS DE PERSONAJE SE ENCUENTRA EL ESTADO INICIAL DE CADA UNO DE ELLOS, EN TERMINOS DE ATRIBUTOS Y EQUIPAMIENTO.

AL EMPEZAR A JUGAR, CADA JUGADOR ELEGIRÁ UN ATRIBUTO AL QUE SUMAR +1 Y TAMBIÉN DOS HABILIDADES DE LAS LISTADAS EN CADA TARJETA. UNA HABILIDAD PASIVA Y OTRA ACTIVA.

## ATRIBUTOS (SISTEMA S.A.I.H.)

- STR** ES LA RESISTENCIA Y EL VALOR FÍSICO. TAMBIÉN MIDE EL DAÑO DE ATAQUES CUERPO A CUERPO O MELEE.
- AIM** ES LA DESTREZA, REFLEJOS Y PERCEPCIÓN. TAMBIÉN MIDE EL DAÑO DE ATAQUES DE RANGO.
- INT** ES LA LÓGICA, INGENIO Y CONOCIMIENTOS.
- HP** SON LOS PUNTOS DE VIDA DEL PERSONAJE.

## CHEQUEOS DE DIFICULTAD

### GENERAL

SE UTILIZA 1D6 (UN DADO DE SEIS) PARA CHEQUEAR LA DIFICULTAD DE TODOS LAS TIRADAS DE COMBATE, ROL Y NAVE. EL ÉXITO SERÁ DE BASE 6. SUMANDO A LA TIRADA EL ATRIBUTO INVOLUCRADO EN EL CHEQUEO, QUE SERÁ DICTAMINADO POR EL DJ. 6 ES SIEMPRE ÉXITO, MIENTRAS QUE 1 ES SIEMPRE FALLA.

### COMBATE

CADA ATAQUE CAUSA DAÑO DE **STR** O **AIM**, DEPENDIENDO EL ARMA EN USO (MELEE O RANGO). EL DAÑO TENDRÁ -1 EN CASO DE HABER ARMADURA Y +2 EN EL CASO DE SACAR 6. CUANDO UN PERSONAJE PIERDE TODOS SUS HP, CAERÁ EN

## VIAJES POR LOCACIONES

“LA KAHLUA” ES UNA NAVE VIEJA, Y SU MOTOR DEBE PARAR A ENFRIARSE DESPUES DE CADA SALTO ESPACIAL. LLAMAMOS A CADA PARADA “LOCACIÓN”, Y CADA UNA PODRÁ RESULTAR EN UNA PEQUEÑA AVENTURA. PARA ESTO LES DAMOS UN SISTEMA DE ENCUENTROS QUE SIRVE COMO HERRAMIENTA PARA FACILITAR LA CREACIÓN DE PARTIDAS. PUEDE SER DESESTIMADO Y MOLDEADO A DISCRECIÓN DE LA MESA. ¡LO IMPORTANTE ES LA EXPERIENCIA!

## LARGO DE LOS VIAJES

CADA MISIÓN DEMANDARÁ UNA DETERMINADA CANTIDAD DE PARADAS, QUE TAMBIÉN RESULTARÁN EN EL LARGO DE LA SESIÓN.

- **CORTO**, DE 2 A 3 LOCACIONES.
- **NORMAL**, DE 4 A 5 LOCACIONES.
- **LARGO**, DE 6 EN ADELANTE.



## LA AMARGA KAHLUA

¡NI BUENA, NI MALA, CIERTAMENTE NO UNA NAVE DE GUERRA!

NAVEGACIÓN (INT)	WOOLEN	MANTENER EL CURSO SIN PERDER EL RUMBO. TAMBIÉN PERMITE DESCUBRIR ATÁJOS.
PILOTAJE (AIM)	DRILLO	MANIOBRAS PARA EVITAR PELIGROS Y ESCAPAR.
MANTENIMIENTO (STR & AIM)	LINA	REPARACIONES Y MANEJOS DE OPTIMIZACIÓN Y EXPLOTACIÓN.
DURABILIDAD	10	INTEGRIDAD DE LA NAVE. EN 0 DEBERÁ SER REPARADA PARA CONTINUAR. EN COMBATE SE CONSIDERA DERROTADA Y PASARÁ A SER ABORDADA.

## ACCIONES DE LA NAVE

- **DESCANSAR Y REPARAR**: 1D6 DURABILIDAD. SOLO EN PUERTOS.
- **¡ESCAPAR!**: CHEQUEOS DE PILOTAJE.
- **CONTINUAR**: CADA SALTO RESIENTE A LA NAVE, COSTANDOLE A LA NAVE 1 PUNTO DE DURABILIDAD.

## SISTEMA DE ENCUENTROS

CADA LOCALIZACIÓN REPRESENTA UN ACONTECIMIENTO QUE TENDRÁ LUGAR EN EL VIAJE. ESTE SISTEMA ES UNA HERRAMIENTA PARA DETERMINARLO TRAS EL VALOR RESULTANTE DE UNA TIRADA DE 2D6.

EL USO DE ESTE SISTEMA DE TABLAS ESTÁ DISEÑADO PARA SER USADO A DISCRECIÓN Y CREATIVIDAD DEL DJ, QUE SIEMPRE PODRÁ USARLO U OBIVIARLO SEGÚN LO VEA NECESARIO.



2D6	TABLA DE ENCUENTROS
DOBLES	...ALGO MALO OCURRE (ver tabla)
3	¡Falla técnica! Chequear <b>MANTENIMIENTO</b> para no más tiempo y durabilidad de la nave antes de continuar.
4	Nube de gas molecular. Hijos de Ogg. Chequear <b>NAVEGACIÓN</b> para no perder el rumbo antes de continuar.
5	Asentamiento Real. Opciones en tabla de reinos.
6	Nave abandonada. Naufragio o despojos de una batalla.
7	¡Mercader Errante! Venta de objetos exóticos.
8	Campo de asteroides. Chequear <b>PILOTEAR</b> para no recibir golpes y perder <b>DURABILIDAD</b> .
9	Campo de asteroides con Merrows. Pueden ser hostiles o no.
10	Asentamiento Lugos. Taverna, mercado y proveduría básicos.
11	Llamada de auxilio. Nave en apuros. Motivo y procedencia opcional.

1D6	ALGO MALO OCURRE
1	Emboscada Raider - Hostiles. 1D6 + 1 chequeos de escape exitosos para escapar. Cada falla costará 1 <b>DURABILIDAD</b> .
2	Armada Real (Ver tabla de <b>ENCUENTRO CON REINOS</b> )
3	¡Estamos perdidos! - Agrega una localización extra al viaje.
4	Lluvia de meteoros - 2 chequeos de escape exitosos para escapar. Cada falla costará 1 <b>DURABILIDAD</b> .
5	Monstruo espacial - 3 chequeos de escape exitosos para escapar. Cada falla costará 1 <b>DURABILIDAD</b> .
6	Falla en el motor - Sufre 2D6 durabilidad. Agrega 1 localización.

1D6	ENCUENTRO CON REINOS (Durante La Guerra Vii - ROV Libro I)	Generalmente para chequear productos importados y tripulantes. En caso de volverse hostiles, realizar chequeos de escape a discreción del Director de Juego (DJ). Consultar perfiles de los reinos para más información.
IMPARES	CORONA ROJA	
2	HIEM	
4	POLUMETIS	
6	EL ARCA	

## FICHAS DE PERSONAJE

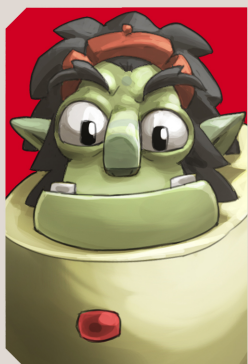
A CONTINUACIÓN SE ENCUENTRAN LAS FICHAS DE PERSONAJE DE LOS TRES HEROES DE ESTE JUEGO. LAS MISMAS SON VERSIONES ABREVIADAS DE LAS HOJAS DE PERSONAJE QUE TENDRÁN LOS JUGADORES Y SIRVEN AL DJ PARA TENER INFORMACIÓN IMPORTANTE DE LOS MISMOS A MANDO.



<b>WOOLEN</b>	<b>STR</b>	<b>AIM</b>	<b>INT</b>	<b>HP</b>	<p>EL CAPITÁN DE LA NAVE Y UN HÁBIL PILOTO. ES TAMBIÉN UN SABIO EXPLORADOR, UN ASTUTO COMERCIANTE Y LA MENTE MAESTRA DETRÁS DE TODA OPERACIÓN. WOOLEN ES EL MENTOR Y GUARDIAN DE ESTA FAMILIA DE TRES QUE ES "LA KAHLUA".</p>
	2	1	3	10	
<b>EQUIPAMIENTO</b>					
<ul style="list-style-type: none"> <li>● SCANNER</li> <li>● SET DE CURACIÓN Y REPARACIONES.</li> <li>● PISTOLA BLASTER (ARMA DE RANGO)</li> </ul>					
<b>HABILIDADES</b>					
<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>COMERCIANTE:</b> (PASIVA) PUEDE CONSEGUIR PRECIOS MÁS BAJOS E INFORMACIÓN.</li> <li>● <b>¡ATAJOS!:</b> (PASIVA) UNA VEZ POR VIAJE, AL SACAR DOBLES, PODRÁ OPTAR POR EVITAR "ALGO MALO".</li> <li>● <b>DIAGNOSTICAR DEBILIDAD:</b> (ACTIVA) POR ESE TURNO, EL ENEMIGO SUFRE +1 EN TODOS SUS DAÑOS.</li> <li>● <b>CURACIONES:</b> (ACTIVA) PUEDE CURAR 1D6 HP. UN USO POR LOCALIZACIÓN.</li> </ul>					



<b>LINA</b>	<b>STR</b>	<b>AIM</b>	<b>INT</b>	<b>HP</b>	<p>LINA ES LA PRIMER OFICIAL. ES TAMBIÉN LA LÍDER TÉCNICA Y QUIEN TODO LO SABE SOBRE EL FUNCIONAMIENTO DE LA NAVE. PERO QUE NO LOS ENGAÑE SU INTELIGENCIA Y CARISMA... ¡SU VERDADERA PASIÓN ES DISPARAR!</p>
	1	3	2	10	
<b>EQUIPAMIENTO</b>					
<ul style="list-style-type: none"> <li>● GANZÚAS Y HERRAMIENTAS DE HACKED.</li> <li>● CUCHILLO DE BOLSILLO (ARMA MELEE)</li> <li>● PISTOLA BLASTER (ARMA DE RANGO)</li> </ul>					
<b>HABILIDADES</b>					
<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>TIRADORA RÁPIDA:</b> (PASIVA) LINA PUEDE ATACAR PRIMERO CON +2 A SU TIRADA DE D6.</li> <li>● <b>BUENA MANUTENCIÓN:</b> (PASIVA) LA NAVE REPARA 1 PUNTO EXTRA DE DURABILIDAD.</li> <li>● <b>HACKER:</b> (ACTIVA) LINA PUEDE CONTROLAR AUTOMATAS O CANCELARLOS POR DOS TURNOS.</li> <li>● <b>TIRO APUNTADO:</b> (ACTIVA) ATAQUE CON +1 AIM. UTILIZABLE UNA VEZ POR BATALLA.</li> </ul>					



<b>DRILLO</b>	<b>STR</b>	<b>AIM</b>	<b>INT</b>	<b>HP</b>	<p>ESTE VOIDER MESTIZO ES LA FUERZA BRUTA QUE CUALQUIER OPERACIÓN PELIGROSA REQUIERE. DUEÑO DE UN CORAZÓN DE ORO Y UN IMPEDIMENTO EN EL HABLA, DRILLO ES EL ORGULLOSO PILOTO DE LA AMARGA KAHLUA.</p>
	3	2	1	10	
<b>EQUIPAMIENTO</b>					
<ul style="list-style-type: none"> <li>● MARTILLO - HERRAMIENTA (ARMA MELEE IMPROVISADA)</li> <li>● PISTOLA BLASTER (ARMA DE RANGO)</li> <li>● TRAJE REFORZADO (+1 DEF)</li> </ul>					
<b>HABILIDADES</b>					
<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>FUERTE:</b> (PASIVA) DAÑO BASE DE STR SIN ARMAS, +1 ARMAS IMPROVIDADAS, +2 ARMAS REALES.</li> <li>● <b>MANIOBRAS EVASIVAS:</b> (PASIVA) PERMITE REPETIR UNA TIRADA DE EVASIÓN POR LOCALIZACIÓN.</li> <li>● <b>¡GOLPETAZO!:</b> (ACTIVA) KNOCKEA A UN ENEMIGO POR UN TURNO. UN USO POR COMBATE.</li> <li>● <b>RESISTENTE:</b> (ACTIVA) RECUPERA 2 HP. UN USO POR LOCALIZACIÓN.</li> </ul>					

## PROGRESIÓN

Cada LOCALIZACIÓN visitada por el equipo presentará desafíos que una vez vencidos otorgarán como recompensa 1 punto de experiencia (XP) a cada personaje. Para avanzar al siguiente nivel, el personaje deberá sumar tantos puntos de XP como su nivel +4. Significando que al comenzar en nivel 1, cada personaje deberá sumar 5 puntos de XP para subir a nivel 2. Cada nuevo nivel reinicia el contador de XP a 0.

NIVEL	RECOMPENSA
2	+1 (S.A.I.)
3	+2 HP
4	2° HABILIDAD PASIVA
5	+1 (S.A.I.)
6	+2 HP
7	+2 HP
8	+1 (S.A.I.)
9	+3 HP
10	2° HABILIDAD ACTIVA

## ALGUNOS ENEMIGOS & CRIATURAS

ESTAS FICHAS SON REPRESENTATIVAS DE ALGUNOS DE LOS POSIBLES ENFRENTAMIENTOS QUE NUESTROS HEROES TENDRÁN. SU PODER QUEDARÁ TAMBIÉN LIBERADO A DISCRECIÓN DEL DJ QUE PODRÁ INCREMENTAR SUS ATRIBUTOS A CRITERIO.



### MERROWS

STR	AIM	INT	HP
2	2	1	7

**HABILIDADES & EQUIPAMIENTO**  
MAYORMENTE LANZAS Y JAVALINAS IMPROVISADAS.

LOS MERROWS VAGAN POR VOID Y SE ASIENTAN EN DIFERENTE LUGARES FRECUENTADOS POR VIAJEROS PARA ROBARLES SUS PERTENENCIAS Y DEVORARLES.

RECOMPENSAS POSIBLES: CARCASAS Y ARMAS PRECARIAS DE BAJO VALOR.



### HIJOS DE OGG

STR	AIM	INT	HP
3	2	3	15

**HABILIDADES & EQUIPAMIENTO**  
DISPARA PROYECTILES DE PLASMA NEBULAR CALIENTE.

NACIDOS DE LA RADIACIÓN CONTENIDA POR CIENTOS DE AÑOS EN LOS "CÚMULOS GASEOSOS", LOS HIJOS DE OGG SON CRIATURAS ELEMENTALES QUE SON CONSIDERADOS TANTO ANGELES COMO DEMONIOS DE LOS CAMPOS NEBULARES.

RECOMPENSAS POSIBLES: PLASMA Y GLOBOS OCULARES PLASMÁTICOS... SOLO SI TIENES UN CONTENEDOR PARA ELLOS!



### SOLDADO RAZO

STR	AIM	INT	HP
2	2	2	10

**HABILIDADES & EQUIPAMIENTO**  
SIMILAR AL DE LOS AVENTUREROS.

SEAN RAIDERS INVASORES O SOLDADOS RAZOS DE EJÉRCITOS REALES, EL SOLDADO VOIDER PROMEDIO RESPONDE A ESTADÍSTICAS PROMEDIO UNIVERSALES.

RECOMPENSAS POSIBLES: EQUIPAMIENTO.



### MONSTRUO GIGANTE

STR	AIM	INT	HP
9	9	9	75

**HABILIDADES & EQUIPAMIENTO**  
DESDE TENTACULOS A GARRAS O INCLUSIVE HIJOS DE OGG GIGANTES DE LA ESCALA DE UNA NAVE CAPITAL.

GRANDES RECOMPENSAS Y GALARDONES LE ESPERAN A LA TRIPULACIÓN CAPAZ DE CAZAR UN MONSTRUO DE VOID DE ESCALA GIGANTE. VAGAN INCANSABLEMENTE A LO LARGO DE VOID TRAS UNA AGENDA MISTERIOSA.

RECOMPENSAS POSIBLES: LOS DESPOJOS DE MONSTRUOS GIGANTES SON MUY VALIOSOS!

## ECONOMÍA



EL EQUIPO COMIENZA CON 50 CRÉDITOS (LA MONEDA CORRIENTE DE VOID). QUEDA A DISCRECIÓN DEL DJ COMO MANEJAR LOS GASTOS, SIN EMBARGO, COMO REFERENCIA, PODEMOS CONSIDERAR QUE UNA COMIDA CUESTA 2 CRÉDITOS, MIENTRAS QUE UNA PISTOLA BLASTER NUEVA COSTARÍA 25 CRÉDITOS.

[WWW.REINOSDEVOID.COM.AR](http://WWW.REINOSDEVOID.COM.AR)



REALMSOFTHEVOID@GMAIL.COM



/REALMSOFTHEVOID