

Necesitarás un dado de 6 caras

El Titán perdido

Un librojuego de José Lyric

El Titán perdido

Un librojuego D6 de ciencia ficción publicado por Carlinga Ediciones.

Esta historia está ambientada en el universo de *Luna Santuario*, creado por José Lyric.

Título original: *El Titán perdido*

Copyright ©2022, Carlinga Ediciones S.L.

Primera edición: Mayo de 2022.

Autor: José Lyric

Editor: José Núñez

ISBN: 978-84-121528-4-5

Todos los derechos reservados. Queda prohibida la reproducción total o parcial de este libro en cualquier forma o medio sea electrónico o mecánico, incluyendo fotocopias, grabación o cualquier sistema de almacenamiento, sin previo permiso escrito de la editorial.

www.carlingaediciones.com

*A Pablo y Ángela,
por su asesoramiento en física y medicina.*

Introducción

Bienvenidos a *El Titán Perdido*, un librojuego de aventura espacial.

Si nunca has jugado a un librojuego no te preocupes, es muy sencillo. Solo tienes que leer las reglas antes de empezar.

¿Qué necesitarás para jugar a este librojuego?

Para empezar una versión del libro en digital o en físico. En él se contiene una historia con diferentes finales que dependen de tus decisiones o de los resultados de un dado. Antes de empezar, aprende las reglas de este librojuego.

También necesitarás una hoja de papel y un dado de seis caras.

Reglas

Perfil del pasajero

En una hoja de papel deberás apuntar los siguientes datos sobre tu personaje.

- Nombre del pasajero: Puede elegir el nombre que quieras.
- Puntos iniciales de resistencia física 3. Estos puntos representan el límite de esfuerzo y estrés que puede soportar tu cuerpo antes de caer rendido.
- Puntos iniciales de resistencia mental 3. Estos puntos representan el límite de esfuerzo y estrés

que puede soportar tu mente antes de caer en la desesperación.

- Nivel de desafío: -2. Su función se explicará más adelante.
- Ruta. Aquí deberás ir apuntando los puntos por los que vas pasando, empezando en el 000. Esto podrá ser relevante a lo largo de la historia.
- Batería de la linterna. Tú linterna puede tener una batería de hasta el 100% de carga, pero se irá gastando a medida que vayas recorriendo la nave. En nivel inicial se establecerá cuando comiences la partida.
- Equipo. Aquí puedes apuntar todas las cosas que vayas encontrando por la aventura. A continuación tienes una lista de todos los objetos y armas que puedes encontrar y los efectos que tienen sobre el juego.

Equipo

- BARRA DE METAL. Añade 1 al resultado de tus tiradas en los enfrentamientos.
- CUCHILLO. Si obtienes un 6 en el dado durante un enfrentamiento añade 1 al bonificador de peligro (BdP). Luego, aplica los bonificadores y consulta el resultado.
- PORRA ANTIDISTURBIOS MODIFICADA. Añade 1 al resultado de tus tiradas en los enfrentamientos. Con un resultado de más de 6, aplica el siguiente texto: *Golpeas con la porra a tu adversario de forma eficiente y contundente, como si la hubieses usado toda la vida. Aumenta en 2 el bonificador de peligro (BdP).*
- TRAJE SINTÉTICO. Aumenta en 1 tu nivel de desafío (es decir, de -2 pasas a tener -3).

Enfrentamientos

Los enfrentamientos se realizan a lo largo de la aventura y simbolizan la lucha entre dos individuos en una determinada situación. Vencer en ellos no implica necesariamente la muerte del adversario, sino que simplemente la situación se resuelve a tu favor o en tu contra.

Nivel de desafío

Cuando dos personajes se enfrentan cada uno de ellos tiene un nivel de desafío (positivo en el caso de los adversarios y negativo en el caso de tu pasajero jugador). Por tanto, el nivel de desafío representa la oposición que debemos superar en un enfrentamiento para que este se resuelva a nuestro favor. A mayor nivel de desafío, más difícil será que dicho enfrentamiento se resuelva a nuestro favor.

Nivel de peligro

Tabla de enfrentamiento					
-2	-1	0	1	2	3

En un enfrentamiento cada parte tendrá un nivel de desafío inicial, tu personaje tendrá un nivel negativo (por ejemplo -2) y tu adversario un nivel positivo (por ejemplo 3). Un enfrentamiento comienza con un nivel 0 de peligro y cuando tiramos los dados podremos obtendremos un resultado que reste o añada al bonificador de peligro (BdP). Si en algún momento el nivel de peligro iguala el nivel de desafío de un enemigo, se resolverá el encuentro según se indique.

Comenzar a jugar

Ya conoces lo necesario para empezar a jugar. Disfruta de la aventura.