

RAPIDO Y FACIL



Kuranto

Juego de Rol de temática Parkour



Potenciado por



En un futuro cercano ampliamente tecnificado la sociedad se ve monitorizada día y noche.

Ante esto grupos de jóvenes se han organizado para dotar de una red privada e ilegal a aquellos que puedan pagarla, sirviéndose de su capacidad para moverse rápidamente por los tejados de la ciudad.

Créditos

Autores

- ⊙ Autores de Kuranto: Theck, Reverendo, Wed
- ⊙ Autores de RyF 2.0: Adral, Aida, Antias, Bragolsul, Bandido, Blackwood, Britait, Clementine, Conan, Duma, Edwarf, Elmago79, Ferk, Frank, Frimost, Jose3377, Koña, Krusher, Leonard, Lotario, Meroka, Miss Bennet, Mordecai, Spekkio, Starkmad, Suki, Theck, Trukulo, Werden y Zorion.
- ⊙ Agradecimientos: Club Kritik por el apoyo, Loki como asesor en temas de Parkour
- ⊙ Créditos Especiales: Wikipedia, por el uso de varios artículos como Parkour entre otros, www.esperanto.es por su diccionario para los nombres.

Imágenes

- ⊙ Afeaugas (<http://afeaugas.deviantart.com>)
- ⊙ Alistairmcmillan (<http://www.flickr.com/photos/alistairmcmillan>)
- ⊙ Marfis75 (<http://www.flickr.com/photos/marfis75>)
- ⊙ Pdeperio (<http://www.flickr.com/photos/pdeperio>)
- ⊙ Velavan (<http://velavan.deviantart.com>)
- ⊙ Zeitfixierer (http://www.flickr.com/photos/_timl)
- ⊙ Jonnyfromtheblock (<http://www.flickr.com/photos/jonnyfromtheblock>)
- ⊙ Paraflyer (<http://www.flickr.com/photos/paraflyer>)
- ⊙ trmd (<http://www.flickr.com/photos/trmd>)
- ⊙ Mpd01605 (<http://www.flickr.com/photos/mpd01605>)

Todo este trabajo ha sido realizado en la web oficial del juego:

- ⊙ Portal de blogs, noticias y foros: <http://www.rapidoyfacil.es/foro/>
- ⊙ Wiki de desarrollo: <http://www.rapidoyfacil.es/wiki/>

Licencia Creative Commons 2.5 Attribution Share-Alike (by-sa)

- ⊙ Reconocimiento (Attribution) El material creado por un artista puede ser distribuido, copiado y exhibido por terceras personas si se muestra en los créditos.
- ⊙ Compartir Igual (Share alike) El material creado por un artista puede ser modificado y distribuido pero bajo la misma licencia que el material original.

Kuranto usa RyF

RyF son las siglas de Rápido y Fácil, un sistema de juego genérico, multiambiental y lo más importante, libre.

Este juego y RyF se distribuyen bajo la Licencia Creative Commons - Atribución - Compartir Igual, lo que quiere decir que puedes usarlo, distribuirlo e incluso hace tu juego partiendo de Kuranto o de RyF sin pedir permiso a nadie. Eso si, deberás dar crédito a sus autores así como usar esta misma licencia para tu juego.

Si tienes dudas visita <http://www.rapidoyfacil.es> donde tienes toda la información y un foro donde preguntar.

Introducción

Estamos en el año 2021 y las cosas no han cambiado tanto como pensaban los escritores de ciencia ficción de los años 80. No hay coches voladores, ni robots, pero si hay algo que temían Gibson y otros: la información es poder, y quien controla la información está por encima de cualquier otro poder, oficial o no.

En este juego encarnarás a un Kuranto, un corredor que recorre la ciudad de una forma diferente. Para entenderlo deberíamos volver a los noventa, a Francia, donde un grupo de jóvenes, en base a las enseñanzas de un bombero de París y ex-combatiente en Vietnam aprenden el llamado método natural, y le dan una aplicación distinta. Así nació el Parkour, el arte del movimiento.

El Parkour es una filosofía que une el método natural con el objetivo de llegar de un punto a otro lo más rápido posible. Así un Traceur (un prácticamente de Parkour) se lanzaba a correr por la ciudad y si encontraba una valla no la esquivaba, si era más rápido, la saltaba, si era muy alta, rebotaba en la pared para tomar impulso y encaramarse en ella y seguir, perdiendo el menor tiempo posible.

La información es poder, decíamos antes. Bien, la tecnología ha avanzado, pero lo ha hecho enfocada al control de la información. Y esto, mezclado con la política del miedo ha permitido que lleguemos a una situación donde estamos, monitorizados continuamente, por nuestra seguridad. Pero sobretodo, por la seguridad de las empresas, o de sus inversiones.

- No sé que pinta un Kuranto aquí en medio -, dirás. Bien, los Kurantoj son la parte principal de un grupo más grande, llamado Bando, a medio camino entre tribu urbana y empresa. Estos acróbatas dedican sus esfuerzos a conseguir que gente se comunique con gente, y que lo haga sin esos molestos controles del gobierno y las empresas. O en muchos casos, al menos, no de las empresas de la competencia.

Un Bando no deja de ser un servicio, a veces crean un canal de comunicación para una empresa, y al día siguiente están asegurando la comunicación entre dos células anti-sistema que planean una manifestación sorpresa para presionar al gobierno a actuar ¿Qué más da?, mientras paguen.

Pero no estáis solos, tenéis un enlace, llamado Trukulo, un informático que os ayuda a moveros por la urbe, coordinandoos para conseguir llevar a buen puerto cada instalación, entrega y en resumen, vuestro día a día.

Manual del jugador

¡A correr!

Bienvenido Novulo, así que voy a tener que enseñarte yo, espero que no me hagas perder mucho tiempo, seguro que eres de los que se cae por el primer agujero que pillas.

Viendo tu ficha leo que al menos no voy a tener que enseñarte demasiado a moverte, que vienes de un grupo de Traceurs. Bueno, lo primero que has de saber que esto no es un juego, que aquí nos jugamos el cuello, hay gente que nos quiere muertos. Por suerte raramente nos pillan o nos hacen caso.

El problema es cuando lo hacen. Así que vas a aprender conmigo a bailar y dejarles con el culo en el suelo. Cuando tengas que correr, el Trukulo te ayudará. Él busca una ruta de escape y la divide en lo que llamamos tramos, dependiendo de la zona de la ciudad donde estés puede que la ruta sea larga y cueste bastante esquivarlos. Además, recuerda que ellos también tienen comunicaciones así que no te confíes, conseguir esquivar a uno no significa que en la siguiente esquina no te estén esperando.

Como te decía, has de conseguir sacarles suficiente ventaja para que no te cojan. Para ello, aprovecha lo que mejor sabes hacer, usar el propio camino en tu beneficio. Has de usar tu Flui, que es la capacidad fruto de tu Percepción y de tus conocimientos de Parkour que te permite ver los caminos que te pueden salvar. Imagínalo como si fuera un GPS de aquellos que te marcan sobre el terreno una línea indicándote por donde has de ir. Solo que nosotros vemos decenas, las posibilidades que nos da a nosotros un sofá, una barandilla... bueno, ya sabes de que hablo.



¿Que hay aqui?

A lo largo de este capítulo te pondrás en el papel de un Novulo, un novato que acaba de entrar en un Bando, escucha a tus profesores para entender que tareas y roles hay dentro de un Bando.

A continuación pasaremos a temas numéricos viendo como se crea un personaje de Kuranto. Es imprescindible que hayas leído este mismo capítulo de RyF 2.0 ya que solo comentaremos los cambios que hay sobre el libro básico de RyF.



Abiertos o cerrados

- Dicen que es necesario, pero tío, cada día estoy más harto de ser el chico de los recados de nuestros Trukuloj. ¿Sabes que ha sido lo último?. Me han enviado a por unos simples auriculares. En buen momento me ha dado por preguntar si los preferían de los que te cubren las orejas o de los que no. Se han tirado 2 horas discutiendo. aun los puedo oír, no sabes lo paranoicos que pueden ser.

Que si un auricular cerrado te aísla tanto del mundo que si alguien te ataca no lo oirías. El otro que para eso está el chico ahí, que lo importante es poder concentrarse en la faena sin interrupciones fuera. El otro hizo un chiste sobre los monoprocesos, sea lo que sea eso. Y así, 2 malditas horas.

¡Y encima ahora ya no se ni lo que he de ir a comprar! -

Pero el Flui no es eterno, así que has de procurar no abusar de esta capacidad pues si estás todo el rato concentrado al final te saturas y dejas de ver una mierda. Además, no siempre vas a tener una ventaja real. Por ejemplo, recuerdo una ocasión cuando empecé en que estaba atravesando unas oficinas y tonto de mi salté un cubículo de estos prefabricados y pensé - ya está pringao, ya no me pillas - El guardia sólo tuvo que seguir recto y me cerró el paso porque el camino por el pasillo era más corto.

Pero ves con cuidado, si bien estos movimientos pueden darte una ventaja importante, como falles estarás perdido. Mientras les saques ventaja todo es divertido, pero cuando se te ponen a la altura te suben los huevos a hacer contrapeso a la garganta. Otro error y te habrán pillado.

¿Que hace un Kuranto?

Ei chico!, ¿Ya te ha soltado LaBelle?, bien, hoy te tocará pasar el día conmigo, me llaman Llave Ramirez y soy lo que llamamos un Sparko. Hoy vas a ver lo que realmente has de hacer cuando salgas ahí fuera.



Lo que hacemos aquí es crear una red para que nuestro Trukulo pueda enviar datos a través de ella. Para ello salimos ahí fuera y colocamos estas antenas donde él nos diga, como él nos diga, ¿entiendes? Lo que diga Tru va a misa, puesto que él te salvará el culo cuando haya problemas.

Cuando los haya, como te decía, él será quien te guíe, te dará direcciones. No te pares a pensar, simplemente actúa. Él tiene la info. y la sabe usar, así que si te dice, - gira a la derecha y salta por la ventana - tu saltas, aunque te parezca un suicidio. Luego resultará que están haciendo obras y hay un andamio justo debajo. Él lo sabía, así que hazle caso.

No hay magia niño, no pongas esa cara. Eso es otra cosa que te va a tocar hacer. ¿Ves esto? esto es un GPS, lleva una memoria interna de varios Teras que guarda cada paso que das en tres dimensiones. Así que algunos días saldremos a correr. Tru te dará

un sector que cubrir y es básicamente conseguir pasar por todos los sitios que puedas. Además podrás marcar las zonas, por ejemplo si hay una puerta indícalo, ventana, ídem, ya lo verás con la práctica.

Volviendo a las antenas, que me voy de tema, debes saber que a veces las antenas fallan y hay que ir a repararlas, re-orientarlas o moverlas. Sobre todo esto último, hemos de moverlas continuamente o nos acabarían pillando. Así que la mayoría de las veces que salgas, será para ir a hacer algo con una antena.

Estas son "direccionales", esto significa que emiten una sola dirección, como si fuera un puntero láser, pero con una onda de radio. Así es muy difícil que interfieran nuestra señal. De hecho, deberían pasar entre dos antenas, lo cual es poco probable. Para orientarlas siempre vamos como mínimo en pareja ya que hay que ir orientando las antenas por pared, uno se pone en una y el otro en la otra y con este aparatito conectado vamos moviéndola hasta que la barra llega al menos al 80%. A veces hay mucha basura de por medio y el ruido es atroz, pero si no hay al menos un 80, no sirve, y habrá que ponerla en otro sitio.

En el campo de entrenamiento

Alerta Rekruto, ahora ya no estás con ese par de nenazas, yo no voy a ser clemente contigo. Eso de dar saltos está muy bien, y no digo que esquivar los problemas sea una mala táctica, pero estarás de acuerdo conmigo que no se puede ir corriendo siempre. Llegará un momento en que no puedas salir de una habitación porque la puerta que debería sacarte está cerrada con llave y tendrás que girarte y demostrar que no eras un ratón asustado. ¡Así que firmes!

Lo primero que vas a aprender es que la agilidad que el método natural te ha otorgado no solo sirve para correr. Aquí aprenderás unas técnicas de lucha sin armas a las que llamamos Bato. Éstas, mezclan varias artes que puedes aprender en cualquier gimnasio con algunos movimientos que conoces muy bien para sacar un poco de ventaja ahí fuera.



Kuranto

Graffitis

Donde no llega el hombre, llega Dios, donde no llega Dios, llegamos nosotros (Lema de los Fantomoj de Strato)

¡Faith vive!

Porka Poliko

Sigue saltándote la ley

Proclamo en voz alta la libertad de pensamiento y muera el que no piense como yo. (Voltaire (1694-1778) Filósofo y escritor francés)



Corre, salta, sobrevive

- Bien chico, has tenido mala suerte, estás en una zona oscura, de ahí no tenemos demasiada información, pero tranquilo, estoy aquí para que salgas.

Primero, sube, a nivel de calle estás jodido porque ellos tienen más movilidad así que tuerce por el siguiente callejón y aprovecha una escalera de incendios que debe haber por ahí. Subes hasta el tercer piso, en un principio está vacío, flipa chaval, están pidiendo más de 1000€ por ese cuchitril.

Bien, sal a la escalera comunal y sube hasta la azotea, dudo que esté cerrado, si no tienes una ventana que da al tragaluz y podrás subir por él. Date prisa porque oigo mucha radio policial en la zona.

-CONTINÚA EN LA PÁGINA SIGUIENTE-

Después, el entrenamiento irá a cosas más serias. Chico, ahí fuera hay que tenerlos bien puestos. Como sabes la poli no se anda con chiquitas con nosotros. Saben que si pasara algo nadie les dirá nada, no habrá denuncias por abuso policial ni nada por el estilo. Es por eso que nosotros tampoco podemos quedarnos atrás con ellos. Por eso te enseñaré a empuñar un arma de fuego.

En la mayoría de los casos no es una buena idea, haces ruido, atrayendo la atención de demasiada gente, y además son molestas para correr, por lo que solo en ocasiones de alto riesgo llevarás una en tu equipo, y no pasará de una pistola de 9mm o algo por el estilo. Si demuestras aptitudes, hay algo más... gordo. A veces hace falta algo más de contundencia, son casos más especiales y pasarías a formar parte de una reserva de Sturma, unos pocos de vosotros que sepáis usar armas de más calibre para operaciones especiales.

A veces tendréis que proteger al Intertraktanto, ya sabéis que no se puede escoger siempre la clientela, y hay algunos piezas de los que más vale cuidarse. Además a veces hay alguien que no paga, u otro Bando que se pasa de listo, ¿me entiendes, no? No se puede dejar que pienses que eres débil. Y tú no eres débil, ¿verdad, Novulo? ¡Pues a correr!

Enlizando...

1, 2, 3. Probando, probando, ¿Me recibes, chico?, perfecto, parece que el enlace funciona correctamente. ¿Te molesta el auricular? A veces pasa, sobretudo al principio por falta de costumbre, pero verás que cuando lleves aquí un tiempo ni notarás la silicona en el oído, créeme.

En fin, vamos a lo que toca. Ya te habrán hablado de mi, soy tu Trukulo, aunque me puedes llamar Tru si te resulta más rápido, o Traza, que es mi Nick, lo que te sea más cómodo.



Mi cometido es guiarte y asistirte cuando estés en la calle. Usamos una radio de onda corta de toda la vida, y aunque va cifrada no es tan segura como la red que montamos, así que evita a toda costa usar nombres propios. Si no te han puesto aun un mote intenta buscarte un Nick, o puedes arrepentirte toda la vida que te lo pongan ellos, aun recuerdo a Bragas Ramirez, que consiguió escapar escondido en un camión de una tienda de lencería y se trajo una caja pensando que le ayudaría a ligar con las chicas del Bando o algo así, en cambio... bueno, imagino que ya sabes que pasó.

Si no se han ido por las ramas ya te han explicado por encima lo que vas a hacer ahí fuera y ya tendrías que saber lidiar con lo que es orientar una de nuestras pequeñas. De todas formas yo os ayudaré desde aquí ya que estaré viendo el estado del enlace. También te habrán dicho que cuando haya que correr te podré guiar. Tenemos un plano de gran parte de la ciudad que mantenemos actualizado continuamente. Por seguridad no lleváis una copia de él si no que os iré dando yo la ruta en tiempo real.

Creación de personajes

La creación de un personaje de Kuranto es exactamente igual que la de un personaje de RyF 2.0 con las modificaciones que veremos a continuación.

Habilidades

(P) Advertir/Notar	(P) Leer Labios
(D) Armas a distancia	(I) Leyes
(F) Armas cuerpo a cuerpo	(I) Mecánica
(D) Atletismo	(I) Medicina
(P) Bailar	(P) Música
(P) Buscar	(D) Parkour
(P) Comercio	(F) Pelea
(D) Conducir	(D) Pilotar
(I) Criptografía	(I) Primeros auxilios
(P) Diagnósis	(P) Rastrear
(P) Etiqueta	(D) Sigilo
(I) Idiomas	(I) Supervivencia
(I) Informática	

Descripción de las habilidades

Primeros auxilios

Simbolizan unos conocimientos muy básicos de medicina que permiten tratar heridas leves o estabilizar mínimamente al paciente hasta que esté en manos de equipo sanitario profesional.

Con esta habilidad podemos curar 1D6 de daño a un tercero si se aplica poco después de haber recibido la herida y minimizar los efectos negativos de las heridas.

Por ejemplo si un jugador falla una tirada de atletismo/Parkour y se tuerce un tobillo podremos aplicar un vendaje temporal para que pueda caminar hasta un lugar donde se le pueda tratar.

En cuanto salgas tuerce a la derecha y lánzate al edificio de al lado, luego avanza 2 edificios más y mira a ver como puedes entrar al edificio, necesito que bajes unos pisos o te matarías si intentas saltar. ¡Mierda, corre joder, están subiendo por esa misma escalera, así que haz lo que sea, pero llega al 4º antes que ellos, y estás en un 8º!

¡Uau!, ¿Que cojones has hecho, has saltado por el agujero o que?, ¿En serio? estás fatal, pero les acabas de sacar un buen trecho, pero no te confies, estarán enviando gente al siguiente edificio así que vamos a despistarles un poco. En vez de saltar al siguiente vamos a volver atrás dando un rodeo, ¿Ves ese edificio de oficinas del logo naranja?, pues vamos a ir en esa dirección. Mira a ver si puedes bajar por la fachada de ese lado, da a un callejón que no tiene entrada ni salida, pero tranquilo, para ti si la hay.

Perfecto, mira por el suelo, debería haber una tapa de alcantarilla, al lado verás que hay una pata de cabra, pica 3 veces con ella en la tapa, luego espera y da 2 golpes más y abre. Son colegas, diles que vas de parte de Multithread, ellos sabrán. Estate ahí al menos un día y vuelve, aprovecha y descansa, te lo has ganado, chaval.

Señales

Es común que un Bando marque edificios que controla, refugios y otros lugares mediante graffitis u otro tipo de señales que se confundan fácilmente con marcas de otras tribus urbanas. De esta forma otros Kurantoj del Bando o de otros Bandoj pueden saber que esa zona no es para ellos.

Parkour

Es una disciplina o filosofía que consiste en desplazarse de un punto a otro lo más fluidamente posible, usando principalmente las habilidades del cuerpo humano. Esto significa superar obstáculos que se presenten en el recorrido, tales como vallas, muros, paredes, etc. (en ambientes urbanos) e incluso árboles, formaciones rocosas, ríos, etc. (en ambientes rurales). Esta disciplina puede ser practicada tanto en áreas rurales como urbanas. Los practicantes del Parkour son denominados Traceurs (Traceuses en el caso de las mujeres).

Esta habilidad puede solaparse en muchas ocasiones con Atletismo. Es tarea del Director de juego decidir en qué situación es aplicable cada una o incluso ambas.

Flui y persecuciones

Cuando se presenten problemas y haya una persecución el director de juego presentará una serie de tramos donde deberás sacar suficiente ventaja a tus perseguidores.

Escaparemos de una persecución si llegamos al final de la ruta o si sacamos más de 3 tramos de ventaja a nuestros perseguidores y estos fallan una tirada de (P)Advertir/notar dificultad 15, momento en que nos habrán perdido el rastro. La dificultad de la tirada de percepción aumentará en 3 por cada distancia extra a partir de 3 que vayas sacando a los perseguidores.

Cuando empieza una persecución estás a 1 distancia de los perseguidores y se hará una tirada enfrentada entre perseguidor y perseguido. Estas tiradas se pueden hacer o bien con Atletismo o bien con Parkour, la que sea más ventajosa.

Si uno de los implicados tiene la habilidad de Parkour puede además aprovechar el terreno a su favor. En cada tramo el director de juego ha de definir que movimientos se pueden hacer en él y el personaje puede gastar puntos de Flui para ejecutar uno de estos movimientos.

Para calcular nuestros puntos de Flui hemos de sumar nuestro atributo Percepción y nuestra habilidad de Parkour.



Adicionalmente un jugador puede decidir hacer un movimiento que no exista en el tramo, pero le costará un punto extra de Flui hacerlo. Esto simboliza la capacidad de improvisar del Kuranto. Ahora bien, si falla también perderá una distancia extra.

Los movimientos posibles y sus costes son:

- Desplaces (1p.): Se usa para superar esos objetos que llegan aproximadamente a la altura de la cintura, se ha de superar una dificultad 12 usando Parkour + Destreza o usando la habilidad de atletismo con dificultad 15.
- Huecos (1p.): Aprovechamos un hueco para saltar a través de él, sea lanzándonos en un barrido por el suelo o saltando a través de él. Se ha de superar una dificultad 12 para pasarlos usando la habilidad de Parkour + Destreza o una dificultad 15 si se usa atletismo + Destreza.
- Salto (2p.): Son obstáculos más altos que nuestra cintura y hasta los 2 metros de altura. Podemos superarlos usando una técnica de Parkour + Destreza a dificultad 15 o la habilidad de Atletismo + Destreza a dificultad 18.
- Pasa-murallas (2p.): No siempre se puede llegar a un sitio de un salto, es por eso que podemos hacer un Pasa-murallas, se trata de un salto que nos eleva hasta que podemos cogernos con las manos y acabamos subiendo a pulso. Esta técnica solo se puede hacer usando Parkour + Fuerza y tiene una dificultad de 18. El perseguidor que no tenga la habilidad de Parkour deberá superar una tirada de advertir/notar a dificultad 12 para encontrar otro camino, además el Kuranto gana un punto de distancia extra. Si falla en cambio perderá una distancia extra.

Modificadores

Empuñar algo (un arma).....	-3
Sobrecarga.....	-2
Lluvia.....	-2
Gentío.....	-2

En un turno podemos disparar, pero automáticamente cederemos una distancia al contrario.

La policía u otro Bandoj pueden pedir refuerzos y obligarte a alargar la ruta al cortarte el paso.



¿Que hay aquí?

En esta sección encontrarás consejos e información útil para dirigir una partida o campaña de Kuranto.

Empezaremos con nuestra visión del juego y unas cuantas semillas tanto para campañas como para partidas sueltas.

Luego seguiremos con algunos datos estadísticos de PNJ para que puedas sacar antagonistas fácilmente.

Y acabaremos abordando el tema de las persecuciones, uno de los elementos que amplía Kuranto a nivel de sistema en comparación con RyF 2.0.

Manual del director de juego

Como director de juego de Kuranto queremos complementar el manual de Rápido y Fácil con algunos consejos específicos para el juego. Entre ellos encontrarás unas cuantas semillas de partida y de campaña así como una ciudad de ejemplo con los elementos básicos para que puedas empezar a dirigir en muy poco tiempo.

Como dirigir Kuranto

Por la naturaleza de un Bando y su funcionamiento este juego fue diseñado pensando en pocos jugadores (entre 2 y 3 jugadores, incluyendo al director de juego).

Esto es debido a que la mayoría de tareas de los Kurantoj se desempeñan en pareja, aunque nada te impide adaptarlo a tu grupo de juego pues cada Bando funciona de una forma distinta.

Un recurso narrativo interesante es mezclar la figura del Trukulo con la del propio director de juego, pues por ejemplo, cuando hay una persecución, y como director generas una ruta de escape, se podría entender que es el Trukulo el que ha encontrado dicha ruta usando su sistema de posicionamiento.

Bando como reserva de personajes

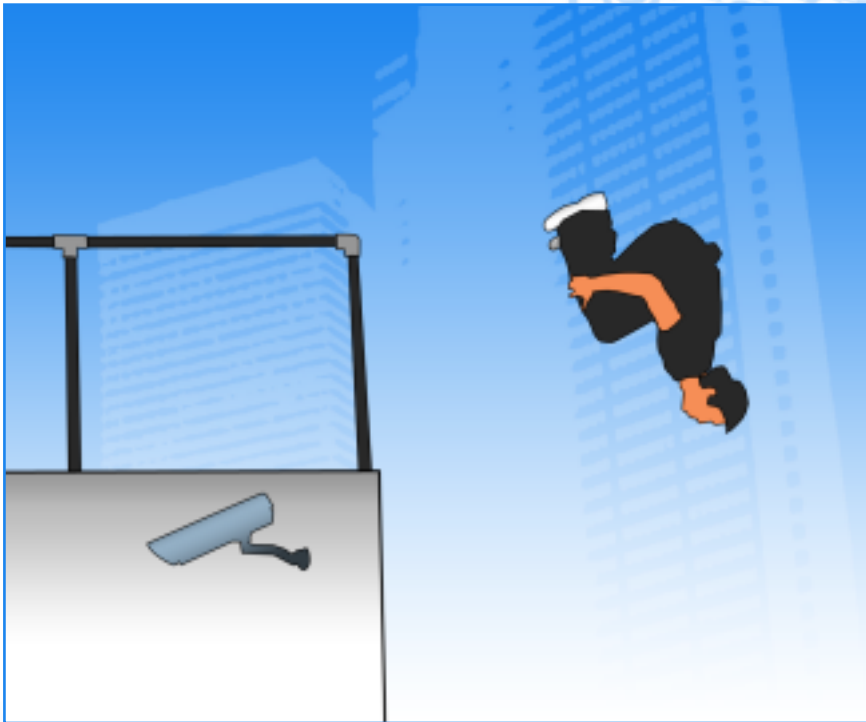
Somos conscientes que el abanico de arquetipos de un Bando puede ser muy limitado para jugar siempre con el mismo personaje. Esto se hace especialmente patente con el Intertraktanto o el Observanto, pues son personajes que para una partida aislada pueden ser divertidos, pero centrar toda nuestra campaña en que tengan un papel destacable en cada sesión puede ser complicado.

Es por eso que pensamos que un enfoque interesante puede ser que los jugadores tengan varias fichas de personaje, y que en función de la situación puedan elegir con cual de ellos jugar.

Esto permite al director de juego diseñar una campaña sin las limitaciones de pensar todo para una pareja de personajes.

Por ejemplo, vamos a iniciar una campaña. Los dos jugadores y el director de juego se reúnen para crear un Bando. Dado que es su primera campaña lo que han decidido es que son un nuevo Bando en la ciudad. De hecho, en la primera partida encarnarán a un Intertraktanto y un Kuranto con habilidades de combate que están buscando su primer trabajo.

Imaginemos que pasado un tiempo un nuevo jugador se quiere unir a la campaña. Sería un momento perfecto para jugar una partida donde uno de los jugadores llevará a un Observanto que está detrás de la pista de un traceur prometedor (más adelante verás que hay una semilla de aventura así) e irá acompañado de uno de los Kuranto para ponerlo a prueba.



Semillas de campaña

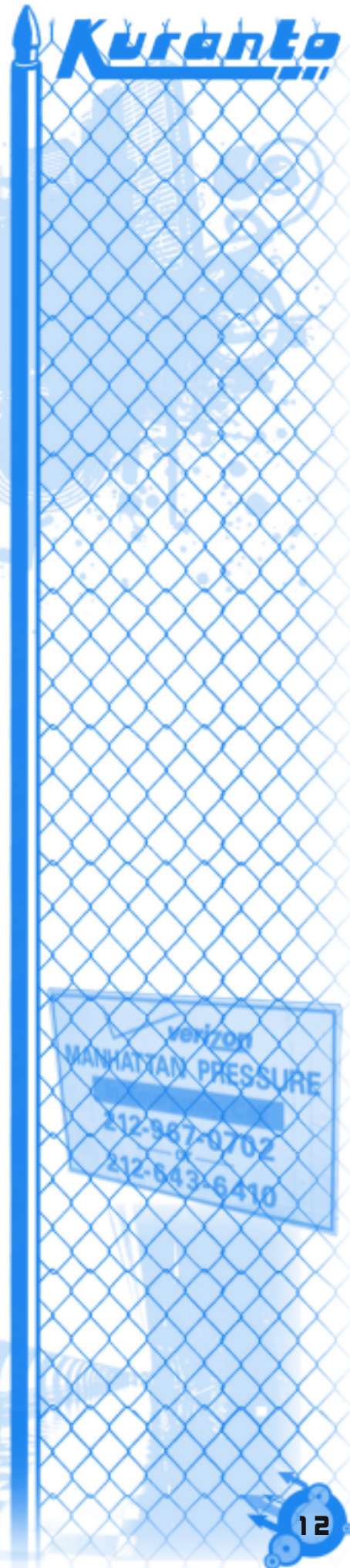
Una campaña es una serie de aventuras que comparten una trama central que las une en un solo arco argumental. A continuación te damos unas ideas para campañas típicas de Kuranto. ¡Úsalas junto con las semillas de aventuras para empezar a jugar ya!

Nuevos en la ciudad

Tenéis ideales y ganas de hacer dinero, ahora sólo falta estableceros en la ciudad. Tenéis que empezar localizando pisos francos, colocando antenas y mapeando la zona para luego poder buscar clientes y empezar a trabajar, ganar algo de reputación y hacer dinero de verdad. Parece sencillo ¿verdad? Lástima que las cosas no sean tan fáciles....

Encerrona

El Bando es contratado para establecer una línea de antenas. Éstas son utilizadas (sin el conocimiento del Bando) para detonar una bomba que mata a cientos de inocentes. Esto sitúa al Bando en un punto complicado, ya que la policía va a ir a por ellos al considerar que forman parte de la resistencia y que son "terroristas". ¿Intentarán excusarse ante la policía?, ¿huirán y tratarán de reconstruir el bando en otra parte? o ¿empezarán a utilizar sus habilidades para descubrir a los verdaderos culpables y encontrar pruebas que demuestren su inocencia y les permitan salir del lío en el que están?



Operación Corleone

Los personajes no forman parte de un bando cualquiera, son los mejores Kurantoj y por eso trabajan para los "buenos": son policías y forman parte de una unidad especial que se dedica a la lucha anti-terrorista y a sus proveedores de información, los Bandoj. Ahora están en un caso importante, van a por uno de los grupos mafiosos más grandes de la ciudad. Su trabajo es localizar e interceptar las comunicaciones de la mafia para finalmente deshacer su red de comunicaciones y que el resto de operativos puedan hacer caer a la banda cuando esté desorganizada. Si esto te parece demasiado simple puedes mostrar conexiones entre la mafia y alguna corporación o incluso que el ayuntamiento les intente quitar el caso, añadiendo un tema moral a la campaña y quizás acabando en un lado diferente de la ley para poder hacer valer la justicia.

Semillas de partida

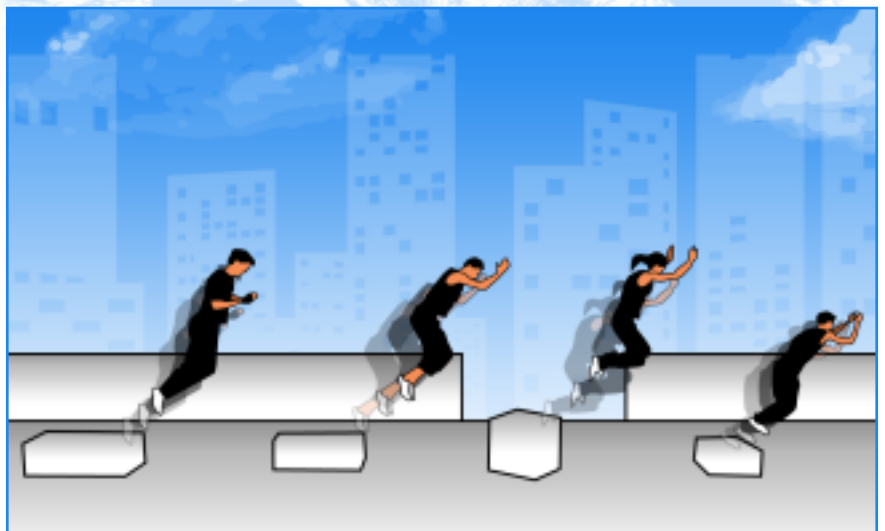
Entendemos por semilla de partida un evento o contexto que pueda servir de gancho para que la aventura comience. En muchos casos se trata del propio objetivo principal de la aventura pero siempre lo puedes tener como un punto de partida para que luego se encadene con otra trama.

Reparaciones

En una noche de tormenta, una o varias antenas se han estropeado debido a ella. Eso sólo sería una molestia si no fuera porque vuestro cliente las necesita en funcionamiento. Se necesitan un par de Kurantoj y un Sparko, o al menos, alguien con conocimiento de reparaciones, para ponerlas en funcionamiento de nuevo.

Mapear Zona

Hoy no hay trabajo y el Trukulo envía varios Kurantoj para mapear uno de los territorios del Bando. Cuando llegan a la zona descubren que hay gente de otro Bando (puede ser un rival o un desconocido) colocando antenas en su zona. Eso no se puede permitir... Si quieres complicar más las cosas puede aparecer una patrulla policial en el peor momento.



Proteger al Intertraktanto

El Intertraktanto del Bando tiene que ir a cerrar un trato con un cliente nuevo. Algo no os huele bien pero en cualquier caso no podéis dejar pasar esa oportunidad, hay mucha pasta en juego. Así que el Trukulo envía a un Sturma para cubrirle las espaldas.

Transporte de Hardware

Hay que llevar un decodificador a un cliente, pero la zona está altamente protegida. Hará falta sigilo y una buena planificación para lograr este trabajo.

Primera Carrera

El Observanto acaba de traer a un novulo y hay que acompañarle en su primera carrera por la ciudad. Cuando los Kurantoj estén corriendo por los tejados se encuentran con una patrulla. A partir de ese punto toca correr para que no les pillen. Esta aventura puede funcionar bien si los jugadores son los Novuloj, en ese caso puede ser mejor que los Kurantoj decidan separarse para complicar la caza. ¿Serán capaces de salir con éxito de esta carrera?

Quiero a ese Traceur

El Observanto ha localizado a un Traceur con mucho potencial. El problema es que otro Bando también le ha echado el ojo. Ahora toca convencerlo de que vuestro Bando es la mejor opción, y eso, quizás no le guste a la competencia.

Misión con sorpresa

Mientras los Kurantoj están realizando un trabajo encuentran o ven algo que no deberían (un maletín lleno de droga, un muerto, presencian un asesinato...) ¿Qué van a hacer? Si hablan con la policía les harán muchas preguntas incómodas; si tratan de investigarlo, pueden meterse en muchos problemas y si lo ignoran, tendrán que vérselas con su conciencia. En caso de que lo que encuentren sea un objeto y decidan quedárselo, quizás su dueño les trate de seguir la pista.

Redada

Durante una reunión del Bando la policía lleva a cabo una redada en el edificio. Las alarmas del Trukulo os dan solo un par de minutos para salir de allí. ¿Será tiempo suficiente para sacar a todo el mundo? Si quieres hacer una partida más compleja puedes dejar alguna pista para que los personajes averigüen cómo les ha descubierto la policía.

Desaparecido

El Trukulo informa de que un Kuranto ha dejado de contestar a las transmisiones. Los personajes deben ir a buscarlo y descubrir que ha ocurrido con él. Puede estar muerto, capturado, haber cambiado de Bando o cualquier cosa que se te ocurra.

Kuranto

Mezclando ideas

Siempre es bueno mezclar ideas para crear nuevas partidas.

Por ejemplo no sería descabellado que durante la primera carrera de un Novulo empiece una redada. El Bando se ha de mover y tu estás en la calle, el Trukulo no contesta y has de conseguir encontrar al Bando. Por suerte no estabas solo, tu compañero es un Kuranto suficientemente experimentado como para tener algunas pistas de por donde empezar.

O bien...

Esto tenía que ser un trabajo fácil, colocar unas antenas nuevas y volver a casa. Porque esos del GLC tuvieron que poner un coche bomba en el parking.... Esto se esta llenando de polis, mas vale que Tru nos de una salida ya o esto se va a llenar de Polikoj.....



Improvisando PNJs

A partir de los 6 ejemplos es fácil crear nuevos PNJ para un momento dado.

Una forma fácil de saber que tendría en cualquier otra habilidad es pensar que un personaje medio tiene 5 en atributos, de 1 o 2 puntos en sus aficiones y 3 o 4 en su profesión, por lo que una base de 9 para una habilidad profesional nos facilitará las cosas a la hora de añadir puntos si es un personaje más curtido o a bajarlos si es alguien especialmente para relleno.

Robo de Información

Hay que sacar una información física de una corporación (papeles, discos duros, una muestra de laboratorio....) y llevarla hasta el cliente. Primero, hay que colarse; después, encontrarla y por último, salir de ahí con ella. No es un trabajo sencillo.

Ejemplos de PNJ

A continuación tienes una pequeña ficha de PNJ para los arquetipos de rival que puedes encontrar en Kuranto. Hemos añadido solo 3 números para hacer fácil su uso, dándote el valor que habrás de sumar a una tirada en partida para saber el resultado en sus acciones de combate y de carrera, así como los puntos de Flui que tienen para poder usar los movimientos.

Policia local

- ⦿ Combate: 9
- ⦿ Carrera: 7
- ⦿ Flui: 0

Kuranto novato

- ⦿ Combate: 7
- ⦿ Carrera: 9
- ⦿ Flui: 9

Policia Nacional

- ⦿ Combate: 11
- ⦿ Carrera: 10
- ⦿ Flui: 0

Kuranto veterano

- ⦿ Combate: 9
- ⦿ Carrera: 11
- ⦿ Flui: 12

Operaciones especiales

- ⦿ Combate: 15
- ⦿ Carrera: 8
- ⦿ Flui: 0

Sturma

- ⦿ Combate: 14
- ⦿ Carrera: 10
- ⦿ Flui: 12

Generación de persecuciones

En el manual del jugador hemos explicado como el jugador ha de superar una persecución, que definimos como un conjunto de tramos, pero, ¿como debes generar como Director de Juego estos tramos?

Un tramo es un concepto abstracto, hablamos de un tipo de terreno sin hablar de sus detalles ni de su extensión, es una forma de representar que el jugador está pasando por una oficina y cuando decimos que se pueden ejecutar desplaces seguramente nos referimos a que como estará formado por cubículos podrá saltarlos para así acortar camino.

A continuación te presentamos tres persecuciones para orientarte para generar las tuyas en función de su dificultad. Son solo esquemas genéricos, recuerda que el esquema fácil poniendo un PNJ más duro subirá la dificultad, de la misma forma que usar un recorrido más complejo con un personaje curtido tampoco será un problema.

Persecución fácil

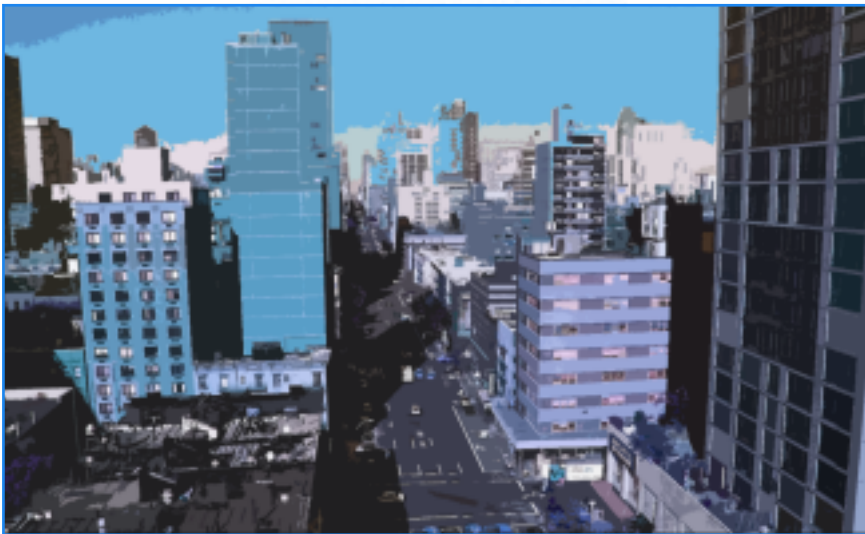
Si tenemos tan solo cinco tramos es fácil que el jugador los pueda superar, llegar al final es relativamente sencillo. Además permitiremos en tres de ellos usar sus técnicas de Parkour, sobretodo desplaces y huecos, e incluso un salto en el cuarto para rematar el trabajo.

Persecución media

Ampliaremos a 7 tramos para dar más posibilidades a fallar al jugador. Asimismo solo permitiremos 2 movimientos para obligarle a forzar el Flui y gastar más puntos para superar esta prueba. Es recomendable no permitirle hacer un pasa-murallas pues dependiendo del nivel del Kuranto o del perseguidor acabaría la persecución muy pronto. Para ello mira la lista de tramos más adelante para no usar aquellos en que podría haber pasa-murallas.

Persecución difícil

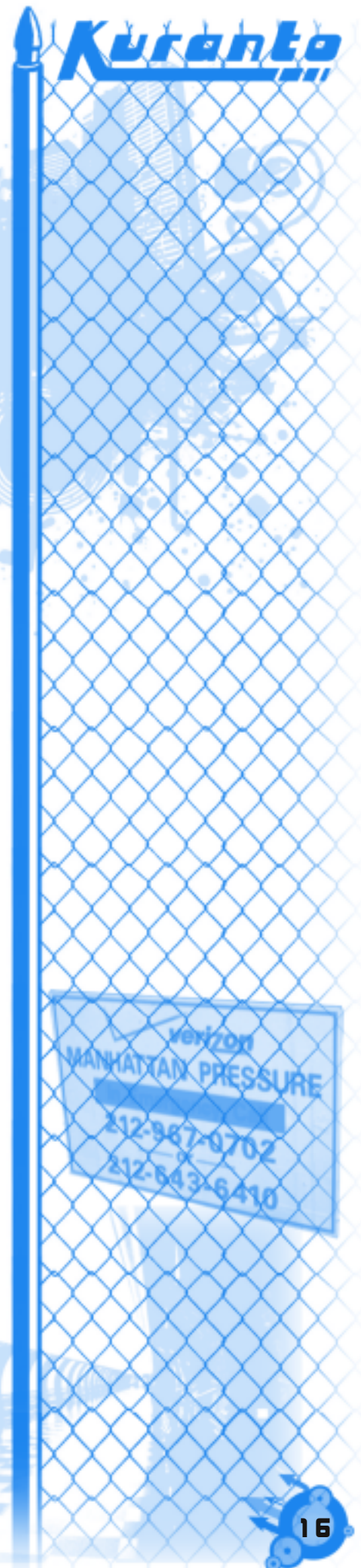
Con diez tramos la persecución será larga, además deberíamos barajar el permitir movimientos en tres o cuatro de ellos y solo permitir un pasa-murallas en uno de los tramos del sexto en adelante si vemos que la cosa está muy mal.



Otros modificadores

Las persecuciones han de ser interesantes. Si se limitan a una sucesión de tiradas los jugadores las evitarán porque no aportan nada a la aventura. En la barra lateral de la página 7 encontrarás un ejemplo de persecución narrada que te puede ayudar a situarte.

Es importante no pensar en que hay un único perseguidor, sobretodo cuando este es la policía, y usar un planteamiento de grupo. Imagina que el Kuranto está en un tejado y aparece un guardia de seguridad, empezará una persecución y el Kuranto salta al edificio de al lado; en este momento no hagas que el guardia de seguridad salte, di que ve como llama por radio y en el siguiente tramo, cuando vaya a entrar por la puerta del edificio, que oiga pasos subiendo. Así continuamente, como si fuera un cerco que tiene alrededor.



Tramos de ejemplo

Esta es una lista no exhaustiva de los tipos de tramo que podría haber en una persecución y los movimientos típicos que podríamos encontrar.

Oficina

Todo alrededor de la ciudad hay decenas de edificios de oficinas donde no suele ser excesivamente difícil colarse como zona de paso. Compuestos en muchas ocasiones por cubículos que separan el espacio ofrecen una ventaja para el Kuranto que sabe saltarlo.

- Movimientos típicos: Desplaces, huecos

Tejados

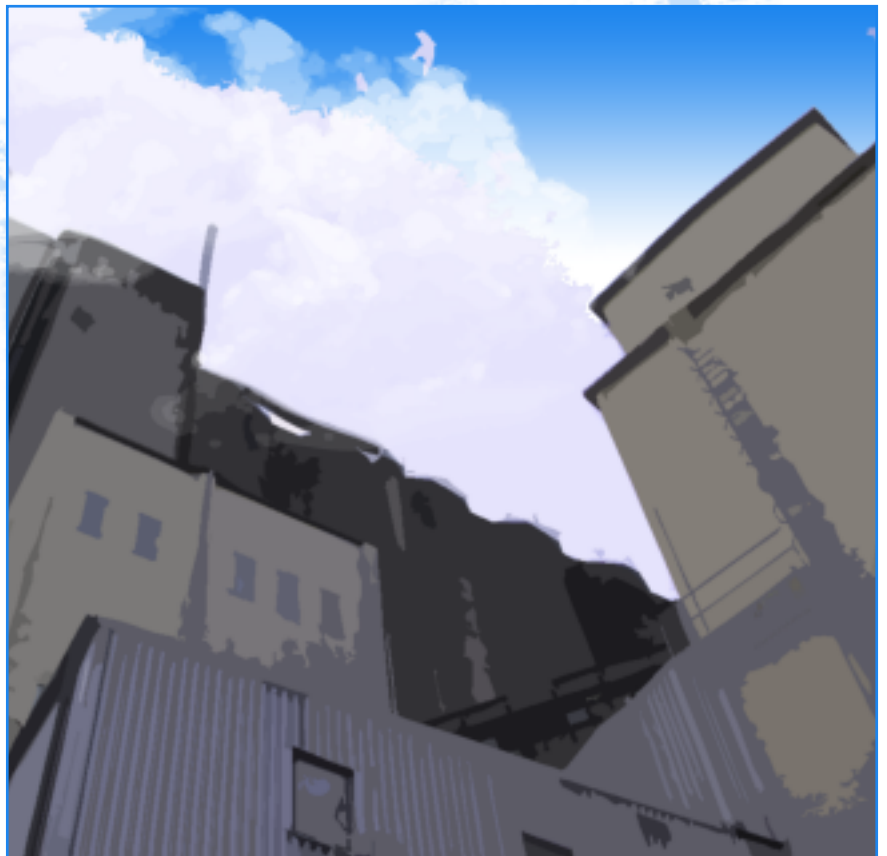
Son siempre una de las opciones favoritas de todo Kuranto. Es la zona donde mandan, donde solo se mueven ellos. Además las estructuras y desniveles permiten todo tipo de movimientos.

- Movimientos: Todos

Industria

No es raro que los Kuranto tengan trabajos en polígonos industriales y otras zonas llenas de almacenes y fábricas. En esta situación es fácil encontrar huecos por donde pasar y muchas fábricas tienen varios niveles con pasarelas y maquinaria donde un salto nos puede dar una ventaja importante. Este tipo de tramo es aplicable a edificios en obras.

- Movimientos: Huecos, saltos



Calle

Antes o después hay que bajar al nivel de calle. Es uno de los peores momentos para un Kuranto pues suelen ser anchas y ofrecer poca ventaja frente a nuestros perseguidores. Un Kuranto sabe que hacer un desplace en un coche o en una valla puede suponer un respiro para llegar al siguiente tramo.

- ⦿ Movimientos: Desplaces

Callejón

Pueden ser la salvación o la ruina. Un Kuranto tiene la ventaja que llegado el momento puede meterse en un callejón a sabiendas que una tapia no tiene porque detenerlo y si salvarlo, pero siempre es una jugada arriesgada.

- ⦿ Movimientos: Pasa-murallas, saltos

Parque

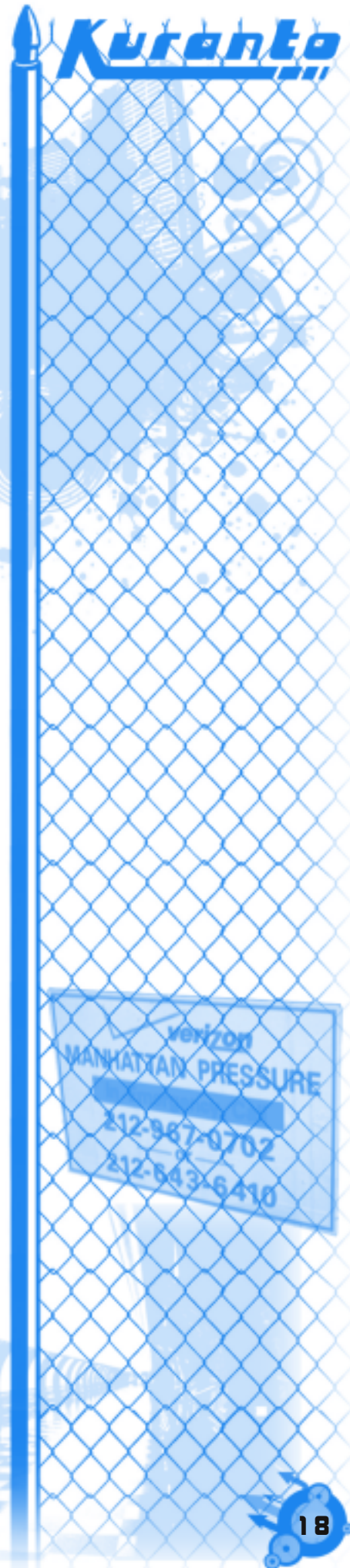
En una ciudad suele haber varias zonas verdes. Si bien no son la mejor opción porque suelen ser muy abiertos y la ventaja que podemos sacar usando algún movimiento de Parkour es poco relevante es posible encontrar algún elemento que despiste a nuestros perseguidores.

- ⦿ Movimientos: Todos

Escaleras

Si hemos ido por tejados, por oficinas y por otros edificios, antes o después tendremos que usar sus escaleras, sean las de incendios o las interiores. Estos espacios nos permiten usar de los saltos cuando bajamos por ellas y, aunque siendo bastante peligroso el fallar, sacar mucha ventaja a quien nos sigue.

- ⦿ Movimientos: Saltos.



¿Que hay aquí?

Barcelona Skyline es una visión focalizada de la ciudad condal pero verás que los ejemplos son suficientemente genéricos como para usarla de base para crear tu propia ciudad.

Por ejemplo los Bandoj que te proponemos suelen estar presentes de una forma parecida en todas las ciudades pues son arquetipos bastante comunes, los duros, los nuevos, etc.

La situación política es similar en todas partes. Te recomendamos que amplies o crees para tu ciudad empresas concretas pues muchas veces serán los clientes o los antagonistas de las historias y un nombre, un logo, un color serán cosas que ayudarán a los jugadores a identificarlos.

Barcelona Skyline

A continuación incluimos una ciudad de ejemplo para que puedas empezar a jugar lo más rápido posible. Concretamente hemos escogido Barcelona por ser una ciudad conocida por los autores, pero no dudes en usarla como plantilla para crear tu propia ciudad o inventar una de nueva.

Barcelona, 2021. La ciudad ha seguido creciendo y devorando todo lo que se ponía a su alcance hasta casi convertirse en una megalópolis de ciencia ficción. Con casi 4 millones de habitantes siempre hay alguien que necesita comunicarse sin llamar la atención del "Gran hermano"

El gobierno

En la calle siempre se ha dicho que la política no sirve para nada, actualmente, esa es la cruda realidad. Los principales servicios sociales se han externalizado a corporaciones privadas. Sanidad, educación, policía... Todos ellos están en manos de grandes empresas.

Entonces, ¿a qué se dedica el gobierno? Esa es la pregunta que se hace todo el mundo. Si le preguntas a un político te dirá que siguen intentando ayudar a la sociedad pero que los recortes presupuestarios y los cambios sociales impiden que sus acciones lleguen a buen término. Si preguntas en la calle te dirán que se dedican a discutir y a cobrar de las corporaciones sin lograr hacer nada de provecho.

Sea cual sea la realidad, el resultado es que las disputas internas, los sobornos y un cierto grado de ineptitud, han convertido al gobierno en un órgano prácticamente inútil e ignorado por la mayor parte de la población.

Corporaciones

El dinero gobierna el mundo, y las empresas tienen el dinero. Con ese dinero han aumentado el control que tienen sobre la sociedad, han comprado gobiernos y los han utilizado para ganar más dinero y conseguir mayor control. Ahora, los principales servicios dependen de ellas: sanidad, policía, educación... Todo esta en manos de estos gigantes económicos. Su ultima gran victoria fue el control de la información, gracias a ella lo saben todo de ti y pueden venderte lo que necesites o hacer que necesites lo que quieran venderte.

Debido a esta necesidad de mantener el control de la sociedad, las corporaciones han creado, mediante sus contactos en el gobierno, un estado de control de la información y de la sociedad. A continuación daremos un rápido repaso a las principales empresas que operan en la ciudad.

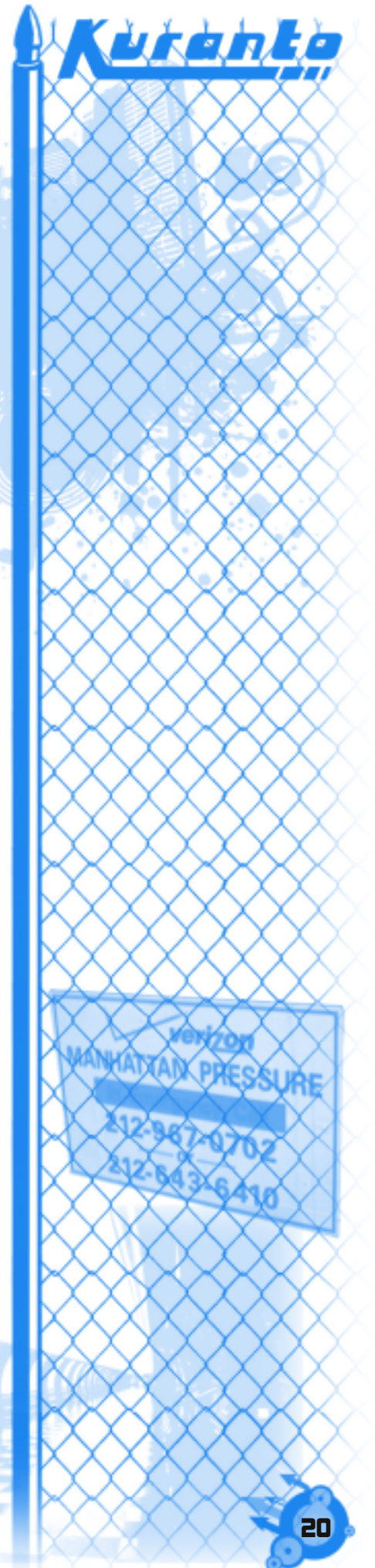
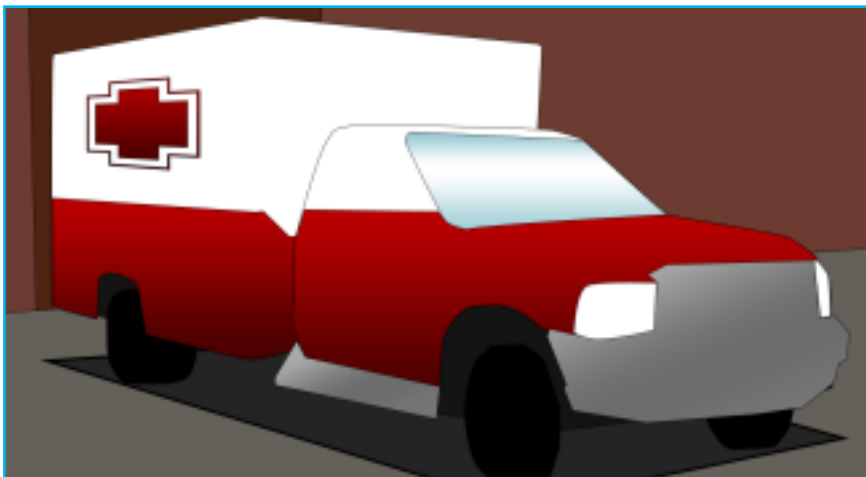
Mossos

Debido a los continuos recortes presupuestarios a los que se vio sometido el gobierno, los mossos de esquadra se convirtieron en una empresa de seguridad subcontratada por el gobierno. Es habitual que sean contratados por empresas privadas y que tengan una gran libertad operativa.

Empresas medicas

Actualmente las empresas medicas no sólo trabajan en el desarrollo de nuevos medicamentos, también tienen hospitales en los cuales pueden llevar a cabo sus tratamientos y secciones enteras que se dedican al campo de los seguros médicos. De esta forma sus clientes obtienen la seguridad de no verse limitados por el mal estado de la sanidad pública y de sus constantes esperas.

Además de esto hay varias empresas médicas que necesitarás conocer para moverte por la ciudad. Por un lado tenemos a Sanitae Servicios Médicos, la principal empresa de servicios médicos básicos de Barcelona. Esta empresa gestiona los CAP (Centros de Atención Primaria) y si estás asegurado con ellos puedes hacer uso de sus servicios de forma gratuita. En caso de que no lo estés, debes pagar por cada visita. Por otro lado tenemos los servicios de urgencia, en este campo podemos encontrar dos grandes bloques: por un lado está el Consorcio de Emergencias Médicas (CEM), formado por diferentes empresas de ambulancias y servicios de emergencia (transporte, sistemas de soporte vital básico y avanzado, quirófanos móviles etc...) que ofrecen sus servicios a particulares y empresas de seguros y por otro lado tenemos a SeMUSA (Servicios Médicos de Urgencia S.A) que ofrece servicios de la misma índole que la anterior pero que está subcontratada por el gobierno, además de ofrecer servicios privados (que extraoficialmente tienen preferencia frente a los servicios públicos).



Educación

Al igual que ocurre con la medicina, las empresas privadas tienen ahora un gran campo de acción en la educación. La educación pública cada vez es de peor calidad y sus alumnos suelen provenir de los estratos más bajos de la sociedad. Pese a las medidas que el gobierno impone a las empresas para garantizar una educación plural y no influida por las corporaciones, éstas siguen haciendo las cosas como quieren, mediante sobornos y chantajes. A continuación le daremos un repaso a las diferentes etapas educativas:

- **Preescolar/Primaria:** En esta etapa la mayoría de centros privados están controlados por empresas dedicadas a sectores infantiles (juguetes, alimentos para bebés etc.) y pese a no influir mucho en sus estudios en la etapa de preescolar si los utilizan como "estudios de mercado" para sus productos. En la etapa de primaria nos encontramos con dos modelos de escuela diferenciados, aunque con gran cantidad de puntos en común. Esto es debido a que en ambas, las empresas que más intervienen son las mismas, y es que o bien las escuelas son controladas por las editoriales de los libros o, si pertenecen a otra empresa, contratan a una editorial en concreto. Estas editoriales ofrecen un punto de vista y una información en sus libros de texto marcada por la política de la misma, o de otra empresa para la que estén trabajando. En cualquiera de los dos casos la formación y los valores básicos del alumno estarán ampliamente influidos por la visión corporativa, creando de esta forma sujetos que tiendan a pensar de la forma "correcta".
- **Educación Secundaria Obligatoria (ESO):** En esta etapa se empieza a orientar a los estudiantes hacia diferentes áreas laborales. Los institutos suelen destacar en algún área relacionada con la empresa que lo gestiona. De esta forma los alumnos pueden empezar a ser "dirigidos" hacia la propia empresa.
- **Universidad:** Esta es el área que más libre se encuentra de la influencia empresarial. La mayor parte de los claustros universitarios bloquean como pueden la intrusión empresarial. Una de las pocas formas que tienen las empresas para influir en la universidad es mediante la concesión de becas de estudios a aquellos alumnos que han destacado dentro de sus institutos corporativos. Además del dinero de la beca suelen ofrecer contratos de trabajo en la empresa una vez acabada la carrera. Desde las universidades muchos profesores tratan de ofrecer una visión más imparcial de la situación y reforzar la capacidad crítica de sus alumnos.
- **Cursos de formación:** La gran mayoría de estos cursos están subvencionados por empresas que captan a los mejores estudiantes para ellas mismas.

Otras empresas

No todas las empresas que tienen intereses en Barcelona están involucradas en los sectores "públicos". Muchas de las principales empresas se dedican a sectores tradicionalmente privados. Por ejemplo la empresa Info24 controla varios medios de comunicación en televisión, prensa e Internet. Además es la principal agencia de noticias nacional, eligiendo que se convierte en noticia y que no. En otro sector tenemos a compraya! principal empresa de compra online de todo tipo de productos, desde comida hasta televisores.

Resistencia

No todo el mundo esta de acuerdo con el estado actual de las cosas, y algunos no se resignan a ello. Estos "inadaptados" ven mas allá de la comodidad que la sociedad actual ofrece y tratan de hacer entender al resto que las cosas no funcionan bien. Dentro del grupo conocido de forma general como "resistencia" encontramos una gran cantidad de grupos: organizaciones terroristas que llevan a cabo atentados contra las empresas a las que consideran causantes de los males de la sociedad, grupos de librepensadores que se reúnen para plantear alternativas mejores, conspiranoicos que tratan de demostrar que las corporaciones están controlando el mundo y que siguen los dictados de un grupo superior que dirige el mundo desde las sombras, grupos de activismo político que tratan de lograr que el gobierno vuelva a asumir las funciones que debería tener y que se libere de la corrupción actual...

Pese a lo que digan los medios de comunicación (que están financiados por empresas privadas) no existe una gran red de resistencia organizada por todo el país. Lo único que existe son pequeños grupos que en ocasiones actúan de forma conjunta. Estos grupos son los que hacen más uso de los servicios ofrecidos por los Bandoj, pues les dan la oportunidad de comunicarse de forma privada.

Gobierno libre ciudadano (GLC)

Uno de los grupos más conocidos de la resistencia es el Gobierno Libre Ciudadano (GLC). Este grupo defiende que el pueblo debe liberarse de la manipulación corporativa y de sus títeres gubernamentales. Pese a lo que pueda parecer, no se trata de una única organización que funcione de forma coordinada, si no de pequeños grupos con diferentes métodos que comparten una misma agenda. Dentro del GLC podemos encontrar grupos como el GLCA (Gobierno Libre Ciudadano Armado) que utiliza métodos de terrorismo urbano para lograr sus objetivos y que trata de destruir los recursos de las corporaciones y acabar de esta forma con su influencia sobre la población o a otros grupos como el FLI (Fundación por la Libre Información) cuyo método de trabajo consiste en robar información secreta de las empresas y del gobierno y ponerla a disposición del pueblo para lograr que sea el pueblo quien decida iniciar la revolución por su propia libertad.

Terrorismo

Ante una situación que empeora día a día la presión hace que mucha gente tome las vías más radicales en un intento de luchar contra la opresión que viven.

Muchas veces los terroristas no serán grupos con ideologías extremas, si no simplemente gente que no aguanta más o que lo ha perdido todo. Deberías aprovechar esto para tus partidas, hay gente que ayudará a los personajes por cosas como que al ayudarte entorpece a la empresa que le despidió.



Bandoj

En mitad de todo esto los Bandoj se mueven por la ciudad haciendo sus negocios en las sombras. A continuación te mostramos algunos de los bandoj más destacados de Barcelona:

- ◉ Fantomoj de strato: Este Bando es casi legendario en Barcelona. Su especialidad son los trabajos en los que se requiere un nivel elevado de sutileza y sigilo. Sus Kuranto son profesionales y poco dados a grandes demostraciones de habilidad, prefiriendo pasar desapercibidos. Cuando alguien necesita un canal de información entre dos puntos calientes o si necesitan extraer información algún lugar seguro, los fantasmas son la mejor elección, además de una de las mas caras.
- ◉ Batalantoj de strato: Al contrario que los Fantomoj, este Bando no suele ser sutil. Han hecho del combate urbano su especialidad. Son el bando que ha acumulado más delitos de resistencia y lesiones contra la autoridad. Sus tropas de asalto son conocidas por la efectividad de sus métodos y varios contratantes que han intentado jugársela han aprendido que no es inteligente traicionar a los Batalantoj.
- ◉ Katoj: Pese a ser un bando relativamente joven se están labrando una reputación como Kurantoj rápidos y eficientes. Su nombre significa gatos, y como ellos, prefieren la independencia y pasar desapercibidos, pero son peligrosos cuando deciden mostrar sus uñas. No parecen sentir ningún tipo de predilección a la hora de seleccionar a sus contratantes, pero nunca fallan un trabajo que hayan aceptado.
- ◉ Libereco: Este grupo es un extraño híbrido entre Bando y grupo de resistencia, ya que solo aceptan trabajos que no vayan contra su "ética". Esto significa que nunca trabajan a favor de las empresas y que en ocasiones aceptan trabajos mal pagados a favor de grupos disidentes o grupos terroristas. Algunos rumores vinculan a su Trukulo con el FLI, aunque dado que nadie sabe quien es, ni siquiera sus Kuranto, no se sabe la veracidad de estos rumores. Pese a que se trata de un Bando pequeño y con poco dinero es uno de los mas buscados por la policía y por las empresas ya que atentan directamente contra ellos, en ocasiones, incluso sin contrato.



Apéndices

Kuranto

Argot

Los Bandoj usan una versión muy deformada del Esperanto para formar todo el argot que usan entre ellos. La razón de esto no está muy clara y se pierde en los primeros Bandoj que existieron.

A continuación te dejamos una serie de palabras de uso común dentro de un Bando. Si quieres, puedes informarte sobre el idioma y buscar palabras para tus partidas en la dirección <http://www.esperanto.es> donde encontrarás un útil diccionario que te permitirá buscar palabras y saber como se dirían en Esperanto.

Castellano - Esperanto

- ⦿ Artes marciales (de un Kuranto): Bato
- ⦿ Calle: Strato
- ⦿ Cerdo: Porko
- ⦿ Corredor: Kuranto
- ⦿ Chispa (Manitas/electro-mecánico): Sparko
- ⦿ Equipo de choque: Sturma
- ⦿ Fantasma: Fantomo
- ⦿ Gato: Kato
- ⦿ Hacker: Trukulo
- ⦿ Libertad: Libereco
- ⦿ Novato: Novulo
- ⦿ Policía: Polico
- ⦿ Recluta: Rekruto
- ⦿ Seguridad (segurata): Sekureco
- ⦿ Traidor: Renegato
- ⦿ Torpe: Mallerta

Esperanto - Castellano

- ⦿ Bato: Artes marciales de los Kurantoj
- ⦿ Chispa (Manitas/electro-mecánico): Sparko
- ⦿ Fantomo: Fantasma
- ⦿ Intertraktanto: Negociador
- ⦿ Kato: Gato
- ⦿ Kuranto: Corredor
- ⦿ Libereco: Libertad
- ⦿ Mallerta: Torpe
- ⦿ Novulo: Novato
- ⦿ Polico: Policía
- ⦿ Porko: Cerdo
- ⦿ Rekruto: Recluta
- ⦿ Renegato: Traidor
- ⦿ Sekureco: Seguridad (Segurata)
- ⦿ Strato: Calle
- ⦿ Sturma: Equipo de choque de un Bando
- ⦿ Trukulo: Hacker





Rápido y Fácil · Se permite fotocopiar esta hoja · RyF Group 2009 · Creative Commons - Atribución - Compartir Igual