



## **Reglamento Distopik A.D. 2022**

Reglamento creado por T.R.O para los eventos de LARP de Distopik. A.D y sus derivados.

v.1.01 (Versión de prueba) 2019-2022

Creadores del reglamento.

David Miras Martínez  
Erik Fernandez Calvet  
Albert Navarro Sanchez  
Mateu Rosell Brasó

El reglamento puede verse modificado las próximas semanas para su mejora.

Corrección:  
Javier Fernandez-Arroyo Tercero

# INTRODUCCIÓN

Este reglamento recoge todas aquellas pautas e informaciones que todo jugador debería saber para poder afrontar una partida de la saga Distopik A.D. Desde la creación del personaje hasta las distintas mecánicas de juego que se encontrará el jugador dentro de la partida.

Todo personaje en Distopik se crea a partir de:

- Raza: Orco, Humano, Enano, Elfo, Halfling.
- Puntos de vida
- Puntos de cordura
- Objetos que puede llevar

## Razas

Las distintas razas que cohabitan en el universo disponen de unas características y de una cultura propias, siendo éstas importantes en el devenir de la partida. El lore y cultura de cada una de las razas se irá publicando progresivamente en la web de [T.R.O](#)

## Puntos de vida

Todo jugador dispone de unos puntos de vida base que pueden verse modificados en base a la raza elegida. Un jugador no puede jugar si sus puntos de vida llegan a cero. En ese caso el jugador cae y queda inconsciente. En el capítulo siguiente se especifica cómo se gestionan las situaciones en que el jugador pierde los puntos y muere.

## Puntos de cordura

Los puntos de cordura o de Nervio no son iguales para todas las razas y describen cómo de afectado está el personaje por sus vivencias. A menos cordura, más inestable es un personaje y más difícil es sobrevivir. Por ejemplo, un personaje que haya visto fallecer a un compañero en una misión de manera violenta sufrirá una pérdida de cordura importante. En el capítulo "Sistema de Cordura" se especifica el funcionamiento de estos puntos.

Raza	Puntos Vida(PV)	Puntos Cordura(PC)	Bonificaciones
Humanos	2	5	0 PV/ +0 PC
Enanos	3	5	+1 PV/+0 PC
Halflings	2	6	+0/+1 PC
Elfos	2	6	+0 PV/+1 PC
Orcos	3	4	+1 PV/-1PC

# FICHA DE PERSONAJE

Dispones de 15 PX (Puntos de experiencia) para invertir en equipo, dones o bonus.

## Bonus

Los bonus son resistencias naturales que puede adquirir tu personaje, así como un extra de cordura, balas o chapas.

*RESISTENCIA DAÑO +1	4px
*RESISTENCIA PSÍQUICA +1	3px
*CORDURA +1	2*/3px
**MUNICIÓN + CHAPAS	1px

*\* Los personajes con el DON pueden aumentar su cordura por 2 puntos. \*\* 5 balas y chapas*

## Objetos

Todos los jugadores deben especificar al inicio de la partida de qué objetos disponen. Nos ponemos en un supuesto en que en el universo de Distopik todos los habitantes son nómadas y sólo consiguieron llevar con ellos ciertos objetos que disponían en el momento del Desastre. Por ejemplo, un elfo que en un pasado se dedicase a trabajar en la carrera espacial sería lógico que tuviera más aparatos tecnológicos que un Halfling, los cuales se dedicaban a recolectar dinero sin más. En cambio, sería muy creíble que un Enano tuviera una caja de herramientas o un humano un kit de cirugía.

ARMA DE MANO	1px
ARMA A DOS MANOS	2px
ARMA ARROJADIZA	1px
ARCO/BALLESTA	3px
ARMA CORTA DE FUEGO	2px
ARMA LARGA DE FUEGO	4px
ESCUDO	3px
ROPA MIMETIZADA	1px
PRISMÁTICOS	2px
LINTERNA	1px
RELOJ	1px
BRÚJULA	1px
TELÉFONO MÓVIL	2px
MEDICINA*	3px por nivel
CUERDA	1px
HERRAMIENTAS	3px
KIT REPARACION*	3px por nivel
WALKIE	4px
MÁSCARA ANTIGAS	3px
CPU	6px
PALA DE CAMPAÑA	1px
TRAMPAS	3px
VISOR NOCTURNO	6px

EL DON	5px
FARMACIA*	5px por nivel

### ARMA BLANCA DE MANO

Arma u objeto que se pueda blandir a una mano como tal, de hasta 120 cm  
Sabes que sin ella no estarías donde estás. Quizá no es la más bonita del mundo ni la más efectiva, pero es la tuya.

### ARMA BLANCA A DOS MANOS

Arma u objeto que se pueda blandir a dos manos como tal, desde 120 cm  
Las había más pequeñas y manejables, pero esto es el puto final del mundo. Despidámoslo a lo grande.

### ARMA ARROJADIZA

Arma u objeto que se pueda lanzar.  
Ahorra munición en la media distancia. Si sigues vivo hasta podrás recuperarla.

### ARCO/BALLESTA

Arcos y ballestas con un límite de tensión de 28lb  
Recupera este ancestral arte particularmente útil en estos tiempos.

### ARMA CORTA DE FUEGO

Arma Nerf o similar que se empuña con una mano  
Fiable en la distancia media y demoledora en la corta. No suele ser tu primera opción a causa de la escasez de munición, pero si un elemento disuasorio para tus enemigos.

### ARMA LARGA DE FUEGO

Arma nerf que se empuña con dos manos.  
Un lujo en nuestro universo debido a la mencionada escasez de munición. Estas armas escupen un montón de balas, más de las que puedes proporcionar regularmente. Asegúrate de usarla cuando sea necesario.

### ESCUDO

Diámetro máximo de 90x60  
Difíciles de encontrar por su uso exclusivo del ejército, lo más viable es fabricarlos. Hay un montón de chatarra ahí fuera, usa tu imaginación.

### ROPA MIMETIZADA

Ropa de camuflaje ya sea militar o de caza.  
Desde que tienes uso de razón, nunca ha faltado alguna de estas prendas en tu armario.

### PRISMÁTICOS

De cualquier alcance  
Uno de los motivos por el que aún estás vivo es que has sabido anticiparte a los problemas. Para ello, tus viejos prismáticos han sido la clave para ubicar el peligro, antes que el peligro te ubicara a ti.

## LINTERNA

De utilidad obvia en tus correrías nocturnas, también has aprendido que usada sin cautela solo hará que revelar tu posición.

## RELOJ

analógico o digital  
un reloj no solo marca las horas.

## BRÚJULA

En más de una ocasión te ha sido útil para algo más que orientarte. También te ha ayudado a localizar ubicaciones de interés, encontradas en viejos mapas.

## TELÉFONO MÓVIL

Aunque la red cayó hace una década, tu viejo móvil de teclas aún aguanta. Es cierto que cada vez necesitas cargarlo con más frecuencia, pero algunas de sus funciones aún son útiles.

## MEDICINA

Consiste en un botiquín con dosis y material médico avanzado. La forma de administrar y usar el botiquín queda a discreción del jugador.

Primer nivel: estabilizar al paciente evitando su muerte y dejando sus PV a 0.

Segundo nivel: recupera 1 pv

Tercer nivel: recupera 2pv

El número de dosis con las que se empieza en partida será notificada con anterioridad.

## CUERDA

Además de que te permite retener a un rehén, una cuerda sirve para infinidad de cosas.

## HERRAMIENTAS

Un juego de herramientas que deberás transportar de forma segura para evitar accidentes. Estas se conforman de llave inglesa, llaves allen, gonzúas y un abrebotellas. Seguro que algo podrás abrir con todo eso...

## KIT REPARACIÓN

Reparación de protecciones

Dispones de un set compuesto de remaches, trozos de cuero, hilo y agujas. Lo que encuentras en tu entorno también ayuda. Así consigues prolongar la vida de tus viejas protecciones como haces con la tuya.

Nivel 1 Cuero

Nivel 2 Metal

Nivel 3 Kevlar

## WALKIE

Radio de onda corta. Los canales disponibles serán proporcionados por la Organización.

Seguramente un mensaje de una frecuencia próxima te ha traído a esta aventura. De ti depende seguir escuchando.

### MÁSCARA ANTIGAS

Desde los años precedentes al Desastre, todo el mundo aprendió a tener una de estas en casa. Ciertamente es que la guerra química cesó rápidamente pero aun así el recuerdo y las secuelas del horror permanecen en tu subconsciente.

### CPU

Ordenador portátil

Ni el maldito apocalipsis te va a separar de tu fiel CPU. Ahí guardas tu vida y probablemente parte de la de los demás.

### PALA DE CAMPAÑA

De mango corto.

A veces te sientes como un gusano. Al menos ahora podrás hacer agujeros.

### TRAMPAS

Las trampas deben tener un efecto real y ser totalmente seguras para todo el mundo. Actualmente no existe un catálogo de trampas en este reglamento. Pero si estás pensando en obtener este equipo envía tus propuestas a la organización para recibir la aprobación necesaria.

### VISOR NOCTURNO

Ver en la oscuridad sin ser visto. Qué más se puede decir.

### EL DON

Acceso a los poderes psíquicos.

### FARMACIA

El arte de fabricar drogas. En nuestro mundo, la mayoría de las dolencias se tratan mediante el consumo de infinidad de drogas, administradas mayoritariamente de forma intravenosa. Esto es posible gracias a lo avanzada que está la medicina en estos campos. La preservación de la vida siempre ha sido un interés común de todas las razas. El resultado, nano robots inoculados en toxinas capaces de reparar órganos y tejidos. O infinidad de vacunas para inmunizar y curar cualquier organismo infectado.

Nivel 1 – 1 dosis 1pv

Nivel 2 – 1 dosis 2pv/ 1 dosis 1pc

Nivel 3 – 1 dosis 3pv/ 1 dosis 2pc/1 dosis veneno -1pv

# PODERES PSÍQUICOS

## El Don

Representa y da forma a todos aquellos milagros o hechos inexplicables que todos hemos oído alguna vez. Protagonizados a menudo por individuos anónimos que nunca hemos conocido o que quedaron olvidados en el tiempo. Eso no significa que no existan y que su legado sea algo más que leyendas urbanas.

Tener un sentido especial tiene un precio en forma de tara de personalidad, discapacidad física o ambas. También ejecutar el Don en cualquiera de sus disciplinas tiene un coste, éste en pérdida de Puntos de Cordura.

### Características especiales:

Sueños: los sensitivos pueden soñar en relación con los acontecimientos que viven, vivieron o están por vivir. Los sueños pueden tener algún significado, ser una advertencia, una visión confusa o una simple pesadilla. Pues la mayoría de las noches los sueños, sueños son.

Meditación: mediante esta disciplina los sensitivos pueden recuperar su Cordura

Cooldown: una vez lanzado cualquier poder, el usuario tendrá visiones de distintos futuros y/o pasado que le harán episodios de terror.

La Marca: todos los psíquicos tienen una marca de nacimiento en cuello o rostro. Se sospecha que la marca se hace más grande y difícil de ocultar cuanto más poderoso es el psíquico

### Potenciar el Don

Puedes multiplicar los efectos de tu don gastando PC extras. Si quieres duplicar los efectos de un don con un coste de 1PC deberás invertir 2 PC. Si quieres triplicar el coste en PC será 3. Así sucesivamente hasta que tu Cordura te lo permita.

### Ejecutar el Don

Usar tus capacidades especiales tiene un coste en cordura. Además, mientras ejecutas el Don no podrás hacer otra cosa dado el grado de concentración que vas a necesitar. Al terminar necesitarás varios minutos para recuperarte. Horribles visiones invadirán tu mente mientras tu cordura disminuye. Durante la ejecución del Don, debes recitar palabras de poder que te ayuden a entrar en trance y hacer que fluya la magia. Este aspecto es interpretativo, por lo tanto sé consecuente con el don y el nivel que estás llevando a cabo.

## Dones

SANADOR	3px
PROTEGIDO	2px
PURIFICADOR	2px
CANALIZADOR	2px
NIGROMANTE	3px
ESPEJO OSCURO	3px
ESCUDO HUMANO	3px
VAMPIRISMO	3px

**Sanador:** restaura PV de heridas físicas a través de la imposición de manos.

Coste: 1 PC x PV Recuperado

**Protegido:** eres inmune a enfermedades, gases, venenos y radiación.

Coste: 1PC X 5 minutos

**Canalizador:** recupera cordura mediante la canalización y extracción de toda energía y recuerdos negativos a otra persona

Coste: 1 PC X 2PC

**Purificador:** descontamina agua, comida y objetos con radiación.

Coste: 1PC X LITRO O PIEZA

**Nigromante:** el nigromante puede hacer una pregunta a un cadáver reciente. Éste responde siempre la verdad antes de volver a expiar, esta vez definitivamente. Este don no puede potenciarse ni ser revertido.

Coste: 3 PC

**Espejo:** puede revertir el efecto de un Don aprendido. Existen Dones que no pueden ser revertidos

Coste: 3 PC que deben sumarse al coste en PC del Don original.

**Escudo humano:** eres inmune a los ataques físicos. Debe permanecer inmóvil. este don no puede ser revertido.

Coste: 1 PC X 1MINUTO

*Tristemente toma el nombre de las estrategias que usaron los humanos en el pasado, camuflando efectivos militares entre la población civil para evitar ser bombardeados.*

**Vampirismo:** recupera PV ingiriendo sangre humanoide. Gana PV por cada PV que extraiga de la víctima. La víctima también pierde un PC adicional si está consciente. No eres un vampiro

Coste: 1 PC

# COMBATE

Las protecciones que un jugador puede llevar durante la partida se vuelven infinitas partiendo de la base del escenario post apocalíptico en el cual se encuentra. Con el objetivo de regular qué ventajas aportan hay que regirse por los siguientes puntos:

- Una protección puede tener, o no, la propiedad de antibalas. Dicha propiedad deberá ser validada por la organización y tendrá un coste extra en la ficha de personaje.
- Se contabilizarán las protecciones de los siguientes materiales:
  - Cuero (1 punto)
  - Metal (3 puntos)
  - Plástico-Kevlar (3 puntos)

La armadura total de un jugador será igual al máximo puntos que le otorgue el material más resistente. Pudiendo combinar distintos materiales para la confección de las protecciones. Por ejemplo, un jugador puede llevar una protección de cuero en el torso y también unos brazaletes de kevlar. La armadura del jugador en este caso sería de 3 puntos.

*¿Cómo se juegan los puntos de armadura?*

La forma en que estas protecciones realizan su función durante el combate dependerá del tipo de daño que se reciba y de si la zona está o no protegida por algún material.

Impactos de bala: sólo pueden ser detenidos por una protección antibalas.

Golpes contundentes: en caso de que el golpe vaya a una zona protegida se restará un punto de la armadura total, independientemente del material.

Impactos de flecha: se pueden salvar con metal o kevlar, y restará un punto de la armadura total.

En caso de que los impactos se reciban en zonas sin armadura, estos irán a cuenta de los PV del jugador.

## **Ejemplos prácticos:**

*¿A qué está expuesto un jugador en el mundo de Distopik?*

El jugador está expuesto a un determinado número de peligros una vez ha iniciado la partida. Es de vital importancia que se conozcan y se interpreten de forma correcta para que todos los jugadores puedan disfrutar bajo las mismas directrices

## **Daño físico:**

Se parte de la base de que los impactos en zonas vitales son incompatibles con la vida. Si un jugador golpea a otro con la maza en el estómago es probable que el jugador muera por

dicho impacto. De otro modo, un golpe en una extremidad se considera no crítico para la vida.

Los impactos de bala o las flechas que vayan a puntos vitales deberán ser contados también como golpes críticos y serán causantes de muerte aquellos que afecten a: pulmones, corazón, estómago, etc.

Cómo se ha descrito en el apartado anterior, sólo se pueden evitar estos daños mediante protecciones específicas por lo que cualquier impacto sobre una superficie no protegida será considerado daño directo.

## **Daño químico**

### Gases Tóxicos:

Hay distintos tipos de gases tóxicos si entras en contacto con cualquier tipo de gas sin estar usando una máscara antigás pierdes un punto de cordura.

- Gas Irritante (inoloro): te obliga a salir del lugar y te asfixia, te molesta todo el cuerpo, una exposición muy elevada te causará una pérdida de cordura.
- Gas Tóxico (Rojo): te empieza a picar todo el cuerpo y te salen ampollas en el cuerpo que ha estado más en contacto, pierdes un punto de vida cada 5 segundos de exposición.
- Gas Asfixiante (Verde): Sufres punto de daño. Empiezas a ahogarte y las lágrimas invaden tu cuerpo, notas como tu garganta se quema, sal del lugar donde estés y respira profundamente e intenta echarte agua en la cara para poder respirar de nuevo. Tardarás 5 minutos en estar “bien”. Pierdes un punto de cordura
- Gas Neurotóxico (Azul): al inhalar este gas caerás en 5 segundos al suelo quedando inconsciente. Si te quedas expuesto al gas durante 1 minuto morirás.

### Ácidos:

Si entras en contacto con cualquier líquido que no sepas que es agua, lo más seguro es que estés tocando algo corrosivo. Pierdes 1 punto de vida y debes limpiar la herida en los próximos minutos para evitar tener más daños.

### *EFFECTOS GENERALES:*

## **Lluvia ácida**

Empieza a llover y debes refugiarte, no puedes estar expuesto más de 1 minuto bajo la lluvia o ésta empezará a quemarte la piel, si estás cubierto con chubasquero y ropa preparada para la lluvia podrás estar 5 minutos bajo la lluvia antes de que esta se vea afectada.

# SISTEMA DE CORDURA

La cordura es un atributo mental que mide la frialdad de un personaje y afecta a su toma de decisiones y es básica en su supervivencia. Si los puntos de Cordura bajan a 0 tu personaje no morirá, pero sufrirá desde un brote psicótico, alucinaciones o cualquier problema mental que pueda llegar a suceder, estado de shock o cualquier tipo de fobia de la que tendrá difícil recuperarse.

## **Pérdida de cordura**

La cordura se puede perder de muchas maneras y pese a que tú, superviviente, has visto muchas cosas nadie es capaz de ver como uno de tus compañeros es asesinado delante tuyo, o como eres el último superviviente de tu escuadrón. Cualquier tipo de trauma que hayas presenciado te afecta y es decisión tuya cómo van afectando estas circunstancias a tu Personaje.

Nota aclaratoria: La cordura es algo completamente libre de interpretación, pero para el buen desarrollo del juego si un PNJ o Máster te indica que has perdido cordura te afecta.

## **Recuperar Cordura**

Para recuperar puntos de cordura el jugador deberá realizar ejercicios de meditación o buscar ayuda de algún doctor especialista (por ejemplo un psicoanalista) o mediante el uso de fármacos.

También puede hacer frente a sus miedos llevando a cabo algún tipo de misión específica y recuperar puntos de cordura si ésta tiene éxito.