



USS Oniria: Primer Contacto

Alejandro Campos Fuentes
con la inestimable colaboración de Juan León

UN ROL EN VIVO EN EL UNIVERSO DE STAR TREK

1. Introducción y Sinopsis

El Primer viaje de la USS Oniria



Un año después de la firma de un tratado de paz que prometía una nueva era de entendimiento entre la Federación Unida de Planetas y el Imperio Klingon, la tensión en la galaxia sigue siendo palpable. La USS Oniria, una nave de exploración de clase Galaxia, se encuentra en su primera misión rutinaria cerca de la zona neutral cuando surge un evento inesperado. De repente, los sistemas de largo alcance de la Oniria, sus ojos electrónicos en la oscuridad cósmica, detectan múltiples

contactos que se acercan a gran velocidad. En un abrir y cerrar de ojos, la imagen de cuatro imponentes naves de guerra klingon, cruceros de ataque clase Vor'cha también llamadas Aves de Presa, irrumpe en el visor principal del Puesto. Activan sus escudos y apuntan sus armas a la USS Oniria. El primer viaje oficial de la Oniria acaba de topar con un destino tan inesperado como peligroso.

2. Información General

Número de Jugadores: 8 - 10

Duración Estimada: 2 - 4 horas

Trigger Warnings:

- Amor/Desamor
- Traición
- Violencia Verbal
- Decisiones Difíciles
- Intriga Política
- Estrés

Estilo de LARP:

USS Oniria: Primer Contacto es un LARP narrativo ambientado en el universo de Star Trek. Los jugadores interpretarán a oficiales de la USS Oniria, tomando decisiones basadas en sus motivaciones y secretos, que se irán descubriendo durante la partida. La mecánica principal es la interacción social y la investigación para resolver un misterio bajo la presión de un encuentro con el Imperio Klingon. Los jugadores deberán colaborar o competir para desentrañar la verdad y decidir el destino de la nave.



Nivel de Intensidad:

Se espera un nivel de intensidad emocional **bajo-medio**, con situaciones de estrés, tensión y dilemas morales inherentes a la crisis. La amenaza de un conflicto con los klingon y la urgencia de la situación crearán un ambiente de **incertidumbre**. El juego se centra en la interpretación y la interacción verbal, con el objetivo de sumergirse en la situación sin necesidad de reacciones emocionales extremas. Se recuerda mantener siempre el respeto por los límites personales.

Localización: La USS Oniria

La USS Oniria es una nave estelar de la Federación de la clase Galaxia, una de las clases más grandes y avanzadas de la Flota Estelar en esta época. Diseñada principalmente para la exploración profunda y la diplomacia, la clase Galaxia también cuenta con capacidades defensivas considerables, aunque quizás no suficientes para enfrentarse a una flota Klingon en toda regla. Aunque la partida se desarrollará íntegramente en el Puesto de Mando, viene bien conocer otras localizaciones, por si los jugadores hacen referencia a ellas durante la partida.



El Puesto de Mando: El corazón de la Oniria, ubicado en la parte superior de la sección del platillo. Aquí se toman las decisiones cruciales, con consolas de mando para el Capitán, el Primer Oficial, el Oficial Táctico (que en esta situación también podría ser la Jefa de Seguridad), el Oficial de Navegación/Timonel y el Oficial de Comunicaciones. Una gran pantalla principal muestra información vital sobre la nave, el espacio circundante y las comunicaciones.

La Sala de Ingeniería Principal: Situada en la sección inferior de la nave, es donde se encuentra el núcleo de curvatura, la fuente de energía de la Oniria. Es un espacio amplio y lleno de complejas tuberías, conductos de energía y consolas de diagnóstico. El Ingeniero Jefe pasa gran parte de su tiempo aquí, supervisando el funcionamiento de la nave y resolviendo cualquier problema técnico.

La Enfermería: Un área bien equipada con camas de bio-cama, escáneres médicos y una variedad de instrumentos quirúrgicos y suministros médicos. La Dra. Cho tiene su oficina y laboratorio adyacentes a esta área, donde puede investigar enfermedades y tratar a la tripulación.

Los Aposentos de la Tripulación: Cada oficial y tripulante tiene sus propios aposentos, diseñados para la comodidad y la eficiencia. Suelen incluir una cama, un escritorio con una consola personal, un replicador de alimentos y un baño pequeño.

La Sala de Conferencias: Un espacio más grande con una mesa redonda donde los oficiales pueden reunirse para discutir estrategias, compartir información y tomar decisiones importantes.

La Oficina de Seguridad: Un espacio de trabajo para la Jefa de Seguridad y su equipo, equipado con pantallas de vigilancia, archivos de datos y posiblemente algunas armas no letales.

Cubiertas de Exploración y Laboratorios Científicos: Aunque la Oniria es una nave principalmente de exploración, podríamos asumir que otras partes de la nave podrían



ser relevantes para la trama, por ejemplo, los laboratorios podrían ser relevantes para el Oficial de Ciencias.

La nave está iluminada con una luz funcional y suave, con paneles de control parpadeando con información. Se pueden escuchar los sutiles zumbidos de los sistemas de energía y el ocasional pitido de una alerta. La atmósfera general es de profesionalismo y eficiencia, aunque ahora teñida de una creciente tensión.

Safe Rules (Reglas de Seguridad):

Palabra Segura: Se podrá establecer una "palabra segura" (por ejemplo, "PAUSA" o "ROJO") que cualquier jugador podrá utilizar en cualquier momento para detener la acción del juego si se siente incómodo, inseguro o necesita un descanso. Al escuchar la palabra segura, el juego se detendrá inmediatamente y se atenderá la necesidad del jugador.

Códigos de Color:

- Rojo (o "Parada"): Significa "detener la acción inmediatamente". Se utiliza en situaciones de emergencia real o cuando un jugador necesita interrumpir el juego por cualquier motivo.
- Amarillo (o "Bajar el Ritmo"): Indica que un jugador se siente incómodo con la intensidad de la escena o el tema y pide que se reduzca la tensión o se cambie de tema.
- Verde (o "Adelante"): Indica que el jugador se siente cómodo y se puede seguir la escena con la misma intensidad.

Consentimiento: Se recuerda a los jugadores la importancia del consentimiento en todas las interacciones. No se permitirá ningún contacto físico no consensuado entre jugadores. Las interacciones emocionales intensas deben ser manejadas con respeto y sensibilidad.

Check-in: Los organizadores podrían realizar "check-ins" periódicos con los jugadores, especialmente después de escenas intensas, para asegurarte de que todos se sienten bien y cómodos.

Respeto y Límites Personales: Se espera que todos los jugadores respeten los límites personales de los demás. Si alguien expresa incomodidad, se debe detener la acción o cambiar el rumbo de la interacción.

No Simulación de Violencia Física Real: Aunque la trama implique un ataque klingon, no se fomentará la simulación de violencia física real entre los jugadores a menos que se acuerde específicamente y se establezcan reglas claras y seguras para ello (por ejemplo, utilizando el sistema de combate teatral u otro parecido) En nuestro caso, la tensión se centrará más en la investigación, la toma de decisiones y la confrontación verbal.

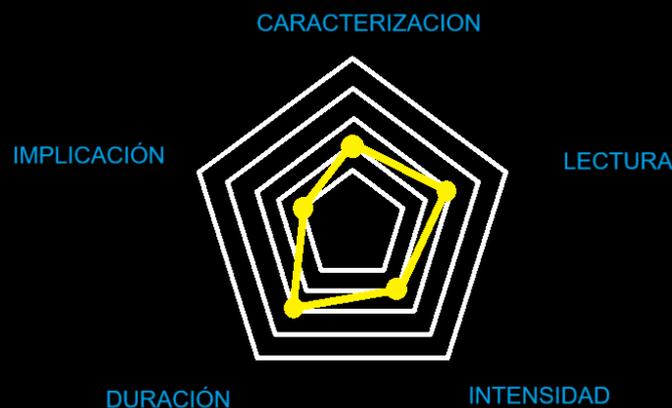
Pentágono Oniria

Para ayudar a los futuros tripulantes de la USS Oniria a comprender mejor el tipo de experiencia que ofrece este juego de rol en vivo, se ha utilizado el sistema del Pentágono Larper de la Asociación Vilnoc. Este pentágono evalúa cinco componentes clave de la partida en una escala del 1 al 5, proporcionando una visión general de las exigencias y el enfoque del juego.

A continuación, presentamos nuestra evaluación para "USS Oniria: Primero contacto":



- **Caracterización: 2/5**
 - Se espera que los jugadores interpreten a oficiales de la Flota Estelar, lo que implica un cierto nivel de caracterización. Estos deberán llevar unos uniformes que consistirán en una camiseta (lisa, sin dibujos ni relieves) con el color de su empleo (ver apartado de Personajes). Se podrá llevar un Pin con el emblema de la Flota Estelar en el lado izquierdo del pecho.
- **Intensidad: 2/5**
 - La partida aborda temas de tensión política, dilemas morales, posibles traiciones y situaciones de estrés, lo que puede sugerir una carga dramática y emocional, aunque no se espera una intensidad suficiente para resultar estresante.
- **Lectura: 3/5**
 - Los jugadores deberán leer este documento de diseño para comprender la ambientación, la trama y su personaje. No se requerirá una gran cantidad de documentación adicional sobre el universo de Star Trek, aunque un conocimiento básico del mismo enriquecerá la experiencia.
- **Implicación: 1/5**
 - La implicación principal se centra en la duración de la partida. No se requieren actividades previas obligatorias como roleos previos o talleres.
- **Duración: 3/5**
 - La duración estimada de la partida es de entre 2 y 4 horas, lo que consideramos una duración media dentro del espectro de los roles en vivo.



3. Ambientación y Trasfondo

(Por si no conoces la serie de TV o las películas de Star Trek)



La partida se desarrolla en el rico y vasto universo de Star Trek, una visión optimista del futuro donde la humanidad, junto con muchas otras especies inteligentes, ha formado la Federación Unida de Planetas. La Federación es una alianza interestelar basada en los principios de la paz, la exploración, el descubrimiento científico y la cooperación. Su brazo de exploración y defensa es la Flota Estelar, una organización dedicada a viajar a las estrellas, conocer nuevas formas de vida y nuevas civilizaciones, y mantener la paz en la galaxia.

Nos encontramos en **un momento particularmente delicado de la historia galáctica**: un año después de la firma del primer tratado de paz entre la Federación y el Imperio Klingon. Durante siglos, estas dos grandes potencias han estado en conflicto, con escaramuzas, guerras y una profunda desconfianza mutua. La firma de este tratado fue un hito histórico, celebrado en ambos lados como el inicio de una nueva era de posible coexistencia pacífica. Sin embargo, las heridas del pasado son profundas, y facciones radicales en ambos lados se resisten a esta nueva realidad, viendo al antiguo enemigo con recelo y esperando cualquier excusa para reanudar las hostilidades.

Los **Klingon** son una poderosa y orgullosa **raza guerrera** originaria del planeta Qo'noS. Físicamente imponentes, se distinguen por sus prominentes crestas craneales y su piel oscura. Su sociedad está profundamente arraigada en un estricto código de honor que valora la fuerza, el coraje en la batalla y la conquista por encima de todo. A lo largo de la historia, el Imperio Klingon ha sido una potencia expansionista, buscando constantemente nuevos territorios y desafíos para probar su valía en combate. Esta **naturaleza guerrera y su sed de honor y gloria** los han llevado a numerosos conflictos con la Federación Unida de Planetas, marcando siglos de tensiones y guerras interestelares. Aunque el reciente tratado de paz representa un intento de romper este ciclo de hostilidades, la desconfianza mutua y las diferencias culturales persisten, haciendo que la tregua sea extremadamente delicada y susceptible a **cualquier incidente que pueda interpretarse como una afrenta al honor Klingon**.

La nave en la que viajan nuestros protagonistas es la **USS Oniria**, una flamante nave de exploración de la prestigiosa clase Galaxia. Estas naves son verdaderos prodigios de la ingeniería de la Federación, diseñadas para misiones de larga duración en el espacio



USS Oniria: Primero contacto

profundo, equipadas con laboratorios científicos de vanguardia, amplias cubiertas de tripulación y la capacidad de alcanzar velocidades warp significativas. Disponen de alojamientos amplios y cómodos para la tripulación, que puede llegar a componerse de centenares de personas.



Sin embargo, a pesar de su tamaño y sofisticación, las naves de clase Galaxia no están diseñadas como buques de guerra puramente ofensivos. Su armamento, aunque considerable, **no es suficiente para enfrentarse en una batalla prolongada contra varias naves de ataque Klingon**, conocidas temiblemente como Aves de Presa. Estas ágiles y fuertemente armadas naves son la punta de lanza de la flota Klingon.

La USS Oniria se encuentra en esta situación particular debido a una serie de circunstancias recientes. La Capitán García ha sido recientemente ascendida al mando de esta nave, siendo esta su primera capitanía de una nave de clase Galaxia. Para esta misión inaugural, se le asignó una tripulación en parte experimentada y en parte recién transferida de diversos puestos y planetas de la Federación. La Oniria había estado realizando una serie de **misiones de recogida de personal** en diferentes puestos de avanzada y mundos miembros de la Federación, lo que explica por qué muchos de los oficiales a bordo no se conocen demasiado bien entre sí. Su misión específica en este sector de la galaxia era la de investigar una serie de anomalías espaciales recientemente detectadas cerca de la zona neutral Klingon, una tarea que ahora se ha visto peligrosamente interrumpida por este inesperado encuentro con las Aves de Presa Klingon.

La tripulación de la **USS Oniria** se encuentra ahora en una posición precaria, lejos del apoyo de la Flota Estelar y con la amenaza de los Klingon cerniéndose sobre ellos. Deberán superar sus diferencias, confiar en sus habilidades y tomar decisiones difíciles para sobrevivir a esta noche en su "**Primer Contacto**".

4. Personajes

En "USS Oniria: Primer Contacto", los jugadores interpretarán a oficiales de diversas razas que sirven a bordo de la USS Oniria. **Es importante señalar que no se impondrá una caracterización determinada, más allá de una camiseta con el color de su empleo.**

A continuación, se describen brevemente las razas principales que encontraremos en la partida:

Humanos: Originarios del planeta Tierra, los humanos son conocidos por su adaptabilidad, curiosidad y una amplia gama de emociones. Son una de las razas fundadoras de la Federación y constituyen una parte importante de la Flota Estelar.





Vulcanos: Provenientes del planeta Vulcano, son famosos por su estricta filosofía basada en la lógica y la supresión de las emociones. Se distinguen físicamente por sus orejas puntiagudas y su sangre de color verde. Los vulcanos son conocidos por su intelecto, su disciplina y su compromiso con la paz y la razón.



Bolianos: Originarios del planeta Bolarus, los bolianos son una raza humanoide con piel de color azul. Son conocidos por ser individuos sociables, pragmáticos y a menudo poseen un gran sentido del humor. Su fisiología única les permite prosperar en entornos con alta presión atmosférica.



Andorianos: Procedentes del planeta Andoria, son una raza humanoide con piel azulada, cabello blanco y un par de antenas sensibles que les ayudan con su sentido del equilibrio y la percepción espacial. Los andorianos son conocidos por su naturaleza apasionada, su fuerte sentido del honor y su historia a veces conflictiva con los vulcanos, aunque ahora ambos son miembros clave de la Federación.



Betazoides: Originarios del planeta Betazed, los betazoides son una raza humanoide conocida por sus habilidades telepáticas. La mayoría de los betazoides poseen la capacidad de sentir las emociones de otros, y algunos incluso pueden leer pensamientos. Esto los convierte en valiosos consejeros y diplomáticos dentro de la Federación.





Indumentaria de los Jugadores:

Para representar sus roles como oficiales de la Flota Estelar a bordo de la USS Oniria, se espera que los jugadores vistan de la siguiente manera:

Camiseta/jersey: Una camiseta (manga corta o larga) o jersey, lisa, sin dibujos ni relieves, del color correspondiente a su división de empleo (ver listado de colores y oficios en la sección siguiente).

Emblema de la Flota Estelar: Se permitirá llevar un pin o insignia con el emblema de la Flota Estelar. Este pin deberá colocarse en el lado izquierdo del pecho. Los jugadores pueden optar por llevar una chapa a la que hayan adherido el emblema impreso y recortado, si lo desean, para simular parte del uniforme.



El objetivo de esta sencilla indumentaria es facilitar la identificación de los roles y crear una atmósfera inmersiva **sin requerir disfraces elaborados**. ¡La caracterización se centrará principalmente en la interpretación!

Este es un listado de los colores que asignamos a nuestros personajes:

Dorado/Amarillo:

Mando: Capitanes, Primeros Oficiales

Operaciones: Oficiales de Comunicaciones, Oficiales de Vuelo/Timoneles, Oficiales de Ingeniería (en algunas series/películas), Oficiales de Enlace.

Personajes:

- Capitán **Eva/Evan García** (Humana/humano, Dorado/Amarillo - Mando)
- Experta/o en Comunicaciones Suboficial Tercera **Lin'ara/ Lin'of** (Andoriana/andoriano, Amarillo - Operaciones/Comunicaciones s)
- Oficial de Enlace con la Flota Estelar Teniente Comandante **Ismael/Isabelle Benites** (Humana/humano, Amarillo - Mando)

Rojo/Granate:

Ingeniería: Ingenieros de todas las ramas.

Seguridad: Oficiales de Seguridad, personal de defensa.

Operaciones de Vuelo.

Personajes:

- Jefa/e de Seguridad **Elias/Elisa Vance** (Humana/humano, Rojo - Seguridad)
- Ingeniero/a Jefe/a Teniente **Jaxx** (Boliano/Boliana, Rojo - Ingeniería)

- Ingeniero de vuelo **Elias Vance** (Humano, Rojo - Vuelo)

Azul/Teal:

Ciencias: Oficiales científicos (física, astronomía, etc.).

Médico: Personal médico y de enfermería.

Consejería: Consejeros y psicólogos.

Personajes:

- Primer Oficial **D'rak/D'ra Mog** (Vulcano/Vulcana, Azul - Ciencias/Segundo al Mando)
- Oficial Médico Jefe Dra./Dr. **Beverly/Bernard Cho** (Humana/humano, Azul - Medicina)
- Oficial de Ciencias Teniente Junior **Kenji/Kira Tanaka** (Humana/humano, Azul - Ciencias)
- Experto/a en Guerra Psicológica Consejera/o **Anya/Andrew Sharma** (Humana/humano, Azul - Consejería)



5. Mecánicas de Juego

Las mecánicas de juego de "USS Oniria: Primer Contacto" se centrarán en fomentar la inmersión en el personaje, la interacción social, la investigación y la toma de decisiones difíciles en un ambiente de tensión e incertidumbre.

Toma de Decisiones en Grupo: La tripulación de la USS Oniria se enfrentará a decisiones cruciales sobre cómo **afrentar una situación de crisis** y cómo garantizar la seguridad de la nave. Se fomentará la discusión, el debate y la búsqueda de consenso para la toma de estas decisiones colectivas. La autoridad del Capitán será un factor importante, casi decisivo, aunque se espera que considere las opiniones de su tripulación.

Investigación y Descubrimiento de Información: Los jugadores deberán investigar **los eventos que están ocurriendo** tras la aparición de las fuerzas Kinglon, buscando pruebas, analizando la situación y tratando de determinar la verdad. Esto se realizará



principalmente a través de la interpretación, la conversación y el intercambio de información entre los personajes. Los jugadores deberán estar atentos a las pistas, los rumores y las inconsistencias en las declaraciones de los demás.

Secretos y Objetivos Ocultos: Cada personaje tendrá sus propios secretos, motivaciones y objetivos personales que influirán en sus acciones y decisiones. La mecánica aquí se centrará en cómo los jugadores gestionan esta información oculta, cuándo y a quién deciden revelarla, y cómo sus objetivos personales pueden alinearse o entrar en conflicto con la trama principal y los objetivos de los demás.

Resolución de Conflictos: Los conflictos se resolverán principalmente a través del diálogo, la persuasión, la negociación y la toma de decisiones estratégicas. No se incorporarán mecánicas de combate físico complejas, aunque puede haber situaciones que lo requieran. Se realizará un taller previo para hablar de cómo desarrollar estas situaciones si se diseñan.

6. Otra Información y resumen

Esta sección está diseñada para informar a los futuros tripulantes de la USS Oniria sobre cómo prepararse para la partida.

Fichas de Personaje e Información Previa: Con suficiente antelación, antes del evento, cada jugador recibirá una ficha de personaje detallada. Esta ficha incluirá información sobre su nombre, rango, división, un breve trasfondo, sus motivaciones iniciales y cualquier secreto u objetivo específico que deba tener en cuenta durante la partida. Es crucial que los jugadores lean atentamente esta información para poder meterse en el papel de su personaje ya que, junto con este documento de diseño, constituirá la información que necesitan para jugar sus roles.

Indumentaria: Recuerda traer una camiseta lisa de color sólido que corresponda al color de tu división en la Flota Estelar (Dorado/Amarillo para Mando/Operaciones, Rojo para Ingeniería/Seguridad, Azul/Teal para Ciencias/Medicina/Consejería). También, si lo deseas, podrás llevar un pin o chapa con el emblema de la Flota Estelar para colocar en el lado izquierdo de tu pecho. Puedes fabricártelo tu mismo/a imprimiendo un logotipo y pegándolo a una chapa normal (opcional).



Comunicación Previa al Juego: Cualquier información adicional, aclaración o actualización se comunicará a través de email. Asegúrate de estar atento a este medio para no perderte ningún detalle importante.

Qué Traer: Además de tu camiseta y pin de la Flota Estelar, te sugerimos que traigas contigo:

- Un cuaderno pequeño y un bolígrafo para tomar notas si lo deseas.
- Cualquier otro objeto personal que creas que pueda ayudar a tu caracterización (siempre y cuando no contradiga las reglas básicas de vestuario).
- ¡Una mente abierta y muchas ganas de rolear!



Llegada y Preparación Inicial: Al llegar a la sala, habrá indicaciones para que sepas todo lo relativo a la partida, como indicaciones y cambios de última hora. Te recomendamos llegar unos minutos antes de la hora de inicio para que podamos realizar las presentaciones, responder cualquier pregunta de última hora y asegurarnos de que todos estén listos para embarcar en la USS Oniria. Aprovecharemos al inicio de la partida para hacer un pequeño y breve taller sobre seguridad y luchas simuladas.

Contacto del Organizador: Si tienes alguna pregunta antes de la partida, no dudes en ponerte en contacto con Alex Campos a través de su email: acamfue@gmail.com.

¡Lo más importante: Ven a Disfrutar! Este juego está diseñado para ser una experiencia inmersiva y divertida. Te animamos a que te entregues a tu personaje, interactúes con los demás jugadores y disfrutes de la noche a bordo de la USS Oniria. Recuerda que el respeto por los demás jugadores y por la ambientación es fundamental para que todos tengamos una gran noche. Recuerda que da igual como termine la partida, lo importante será disfrutarla.

WELCOME TO THE USS ONIRIA



Bienvenidos a la USS Oniria