

# A LA HUELGA

ESCENARIOS A PARTIR  
DE 1 A 3 JUGADORAS



A CUANTOS  
TE BAJAS?



Esta campaña es una queja al trabajo, a los jefes, a los pelota sy los que se creen que trabajando mucho y jodiendo heredarán la empresa.

Trabaja lo justo y juega mucho.

Y ahora dime, ¿a cuantos esquiroles te bajas?

# **CAMPAÑA: ¡A LA HUELGA!**

## **(De 1 a 3 jugadoras)**

### **HISTORIA**

Después de varios años trabajando en la limpieza ya estáis hartas de que no os suban los sueldos, de no tener trienios, que os pongan más trabajo, que no contraten a más gente y de que vuestro jefe siempre os tenga que echar una bronca diferente por algo que ni existe, ya que él nunca está allí. Un día vosotras tres: Ángeles, Melissa y Hamid, decidís hablar de que podéis hacer para que esto cambie, con la subida del alquiler y de los precios de los supermercados llegáis a fin de mes demasiado justas.

Hablando sobre denunciar o hacer huelga os dais cuenta de que no vais a tener apoyo, ya que hay demasiados pelotas que darían su vida por el trabajo, algo que jamás entenderéis. Pero la situación es muy jodida, Hamid está a punto de ser desahuciado por culpa de vuestros sueldos, ¿qué puede pasar? Si ni siquiera está de contrato indefinido en la empresa. Mientras habláis de piquetes, de quemarle el coche al jefe o de atentar contra la propia empresa, una idea se os viene a la cabeza, hablar con un abogado.

Cuando habláis con él y le contáis la situación os dice que si ganáis y pedís los trienios y todo lo que os deben, os deberían dar de golpe unos 5000 euros a cada una, algo que a Hamid le vendría de perlas. Así qué, ¿vamos a la huelga o qué?

### **ESCENARIO 1: DADNOS LO QUE NOS DEBÉIS**

#### **MISIÓN**

Habéis convocado huelga, bueno, habéis decidido hacer un pequeño piquete y dar panfletos sobre la situación vuestra. Nadie se ha unido a ella, demasiado pelota y chivato. Os habéis puesto en la puerta de vuestro centro comercial para que la gente que entre entienda la situación. Por suerte, la policía no ha llegado, por lo que parece tranquilo todo, aunque es verdad que nadie os hace caso, ¿habrá que dar un paso más? ¿Hay que empezar a romper? No sabéis que vais a hacer, pero lo que si sabéis es que vais dentro, os da igual todo. Debéis entrar por la puerta principal. Debéis entrar dentro y montarla gorda. Llegad a la puerta del centro comercial y entrad a patadas, ahora sí que el jefe de mierda os va a escuchar. Da igual los pelotas y todo lo que se ponga en medio, vais a acabar con toda esta explotación.

#### **REGLAS**

Podéis gastar una acción para lanzar dar un panfleto, por cada 2 panfletos que se den recibiréis una de experiencia extra. La experiencia os vendrá bien para conseguir armas y también

adeptos para las siguientes misiones.

En el camino a vuestra meta hay 6 motos, cada 3 motos que queméis ganaréis 15 de experiencia repartidas como grupo. Para quemarlas deberás gastar 2 acciones para hacer un ataque contra la moto que tiene de AP D6. No es fácil, pero se puede conseguir.

Si uno de los personajes cae no podrá volver a jugar esta campaña, estará de baja o en comisaría, por lo que se perderá toda la acción.

## **ESCENARIO**

El lugar de juego debe de ser más largo que ancho. Empezaréis en una punta debéis de llegar a la otra, donde estará la puerta. La puerta está cerrada por lo que tendréis que romperla a patadas o con lo que tengáis. Para ello debéis de atacar, la puerta tiene de AP D6 -1.

En el escenario debe de haber 6 motos de reparto, un par de bancos que podrán ser saltados al igual que las motos, y también algunos muros frente a la puerta de cristal para que tengan que dar más vuelta. Su altura es de 7MP, por lo que escalarlo te costará gastar tus 3 acciones, podrás rodearlo si no quieres escalar.

## **ENEMIGOS Y RESPAWN**

En el escenario hay 3 respawn.

Para saber cuantos salen por turnos se debe lanzar D6+1. Para saber el nivel hay que lanzar D6.

Nivel 1 (pelota): MP: 4 AP:4

Nivel 2: (el que se cree que heredará la empresa): MP:6 AP:4

Probabilidades de que salgan:

1-4: Pelota

5-6: El que cree que heredará la empresa

**PUERTA  
CRISTAL**

**RESPAWN  
ENEMIGO**



**RESPAWN  
ENEMIGO**

**RESPAWN  
ENEMIGO**



**AQUÍ EMPIEZAS**

## INTERLUDIO

Podéis gastar vuestra experiencia en conseguir aliados, cada aliado cuesta 15 de experiencia (podréis gastar la experiencia en conjunto como grupo), o podrás gastar experiencia en sumar +1 a vuestro AP en defensa o en ataque. Cada +1 cuesta 10 de experiencia, que deberá gastar ese personaje.

Si habéis quemado 3 motos o más aparecerá la policía, habéis llamado demasiado la atención. Según montes el escenario debes poner D6 policías esparcidos por los respawns. En la parte de enemigos te saldrá la policía, no te preocupes aun no saldrá la policía en este encuentro.

## ESCENARIO 2: ¿DONDE SE ENCUENTRA EL JEFE?

Habéis entrado dentro del centro comercial, ¿y ahora qué? Puede que os haya unido gente, o puede que hayáis tenido bajas de por medio, pero lo que importa es que estáis dentro. Ahora es el momento de ir a ver al jefe, que os haga caso. Se va a cagar, os va a subir el sueldo y os va a pagar lo que os debe por las malas.

## MISIÓN

Debéis llegar hasta el despacho de vuestro jefe. No será fácil ya que ya están los seguratas, y puede que hasta la propia policía. Sabéis cual es el despacho, lo que no sabéis es la clave de acceso al lugar. Para saber cual es debéis de bajaros a 7 de seguridad para que os lo digan. Cuando consigáis eso podréis ir al despacho y pasar. La misión acaba cuando entráis todas, o cuando entren todas las que estén en el escenario. Cuando una entré estará a salvo y las demás deberán llegar al despacho antes de 3 turnos, sino serán detenidas.

## REGLAS

Dentro del centro comercial hay 4 extintores que se podrán coger gastando una acción. El extintor ataca a 3 pulgadas de distancia y tiene AP de D6-1, pero si se acierta quita -1MP a todo lo que esté a 3 pulgadas de radio.

A los laterales hay tiendas que pueden ser destruidas atacando el cristal que tiene D6 de defensa. Cada cristal roto os dará 5 de experiencia. Cada 5 pulgadas, a lo ancho de la mesa y por los dos lados, hay una cristalera que se puede romper.

## ENEMIGOS Y RESPAWN

Este escenario tiene 3 respawn.

Para saber cuantos salen por turno se tira 1D8. Y para el nivel 1D6.



Nivel 1 (pelota): MP: 4 AP:4

Nivel 2 (el que se cree que heredará la empresa): MP:6 AP:4

Nivel 3 (segurata): MP: 4 AP:6-1

Nivel 4 (policía): MP: 6 AP:6 Puede atacar a distancia con AP4+1 tirando lacrimógena. No hace daño, pero hará que todo lo que esté en un radio de 4 pulgadas pierda una acción y -1 en AP en su turno.

Probabilidades de enemigos en los turnos:

1-3: pelota

4: el que se cree que heredará la empresa

5-6: segurata

## **ESCENARIO**

Este escenario deberá de ser bastante amplio, por lo que cuanto más grande, tanto ancho como de largo mejor. En el medio de la zona de juego deberá de haber un hueco donde no se podrá pasar, ya que sería tirarse al piso de abajo y morir en la caída. Esto solamente estará de estorbo, ya que no se puede hacer nada. Lo único que se podrá hacer es intentar saltar de lado a lado.

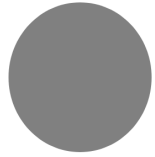
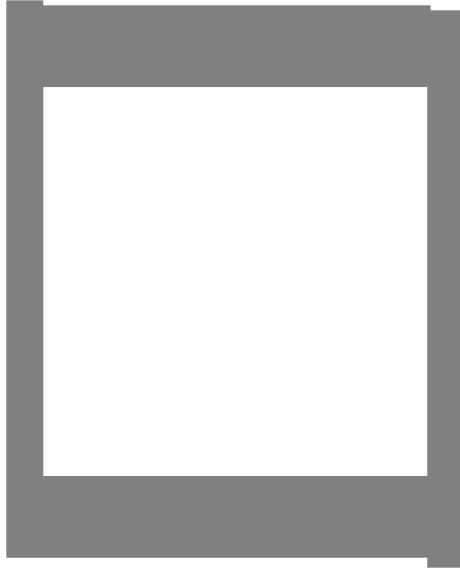
Entre los pasillos habrá macetas y también algunos cajeros automáticos, al igual que algunas columnas que no serán posibles de escalar ni de saltar.





**RESPAWN**

**RESPAWN**



**RESPAWN**



**AQUI  
EMPIEZAS**



## **ESCENARIO 3: TE VAS A CAGAR, MAMONAZO**

— ¿Qué coño hacéis aquí? ¿Qué es todo ese jaleo? — os grita el jefe mientras cerráis la puerta de un portazo y la atrancais. El jefe parece nervioso, aunque sus dos matones parecen más felices que nerviosos, tienen ganas de pegaros.

— Vas a subirnos el sueldo y nos vas a pagar lo que nos debes, pedazo de mierda — dice alguien del grupo. Los matones dan un par de pasos al frente y el jefe se echa para atrás escondiéndose detrás de la silla. Las hostias van a empezar a volar en cualquier momento.

### **MISIÓN**

Reventad a vuestro jefe. Dejadle la cara echa mierda. No se, haced lo que desearíais hacer a vuestro verdadero jefe. No dejéis que escape, ya que si llega a la puerta se irá del despacho y automáticamente pasaréis al siguiente escenario. Tenéis 3 turnos para derrotarlo, sino valdrá como huída. No hay respawn, solamente el jefe y los dos matones que no son poca cosa. El jefe solamente huirá, no va a intentar pelear en ningún momento. Por lo que cuando te enfrentes a él, si no es derrotado, saldrá por patas en vez de pelear. En cambio los matones le defenderán siempre e intentarán estar todo el rato en medio bloqueando la persecución. Veis que esta misión es corta, así que pensad bien la estrategia, ya que si os sale mal repercutirá en el siguiente escenario.

Cuando acabéis el escenario pueden pasar dos resoluciones, que estarán después del mapa para no hacerte spoiler. Por lo que si derrotas al jefe ve a la resolución 1, si se escapa ve a la resolución 2.

### **REGLAS**

Podéis gastar una acción para mover las sillas 3 pulgadas hacia el lugar que queráis cuando estés tocando una. Así no hará falta que las tengáis que saltar. También podéis hacer que se choquen contra el enemigo y bloquearles el paso.

### **ENEMIGOS**

Nivel 1 (Jefe): AP: 4 MP: 5

Nivel 3 (Matones): AP: 6 MP: 4 Vida: 2

### **ESCENARIO**

Estáis en un despacho, por lo que el lugar donde montar el escenario debe de ser pequeño. En el escenario habrá una mesa, 2 sillas y 2 macetas.

**AQUI  
EL ENEMIGO**



**AQUI  
EMPEZAIS**

**PUERTA**

## **RESOLUCIÓN 1**

Agarráis a vuestro jefe, ya después de haberle pegado una larga y merecida paliza. Lo atáis y lo lleváis al cuarto de la limpieza, un espacio de 4 metros cuadrados lleno de lejía y productos de limpieza. Le dejáis allí dentro y cerráis la puerta con llave.

Las sirenas de policía empiezan a sonar fuera del centro comercial, ya se ha liado muy gorda y va a tocar ir un paso más. ¿Le metemos fuego? dice alguien. Al parecer no es tan mala idea, podría haber sido un accidente y poder huir de allí con tanto jaleo. Ahora toca meterle fuego a ello. Ve al siguiente escenario llamado “Fuego al centro comercial” ganando 25 de experiencia conjunta. Pudiendo gastar ahora la experiencia en más aliados o en más AP.

## **RESOLUCIÓN 2**

El jefe sale huyendo y vosotras detrás de él. No podéis dejarle huir, no puede ir a la policía y decir vuestros nombres, os tocaría ir a la cárcel por todo este jaleo. Solo tenéis una alternativa, meterle fuego a esto antes de que salga del centro comercial.

No ganáis experiencia y tendréis que hacer el escenario siguiente de “Fuego al centro comercial”, pero debéis de hacerlo en 7 turnos máximo. Sino el jefe saldrá a la calle y podrá decir vuestros nombres y entraréis a la cárcel. Tenéis esos 7 turnos para quemar el centro comercial, no serán 10 como pone más abajo, debéis seguir esta resolución.

## **ESCENARIO 4: FUEGO AL CENTRO COMERCIAL**

Dentro del centro comercial hay 3 generadores. Esos generadores, con un poco de gasolina que habéis sacado del armario de la limpieza, harán que explote todo. Menos mal que las cámaras llevan sin funcionar años, por lo que todo lo que habéis hecho no va a quedar guardado, hay que hacerlo explotar por los aires. No ha entrado la policía aún, está fuera esperando a entrar. Debéis de hacerlo rápido.

### **MISIÓN**

Debéis de echar gasolina a los generadores y prenderles fuego. Para ello debéis de estar al lado de los generadores y provocar el fuego gastando una acción.

Tenéis 10 turnos antes de que entre la policía y termine el escenario. Según pase el turno 10 se termina el escenario.

En este escenario también hay un par de resoluciones. Si conseguís pasaros la misión y destruir los 3 generadores, pasad a la resolución 1.

Si en caso contrario no lo conseguís en los turnos marcados, id a la resolución 2.

Y si morís en el intento, mala suerte, os tocará empezar de nuevo...

## ENEMIGOS Y RESPAWN

Los enemigos saldrán con un dado D8+1. Para saber el nivel se tirará un dado de 8.

El respawn será en los generadores, cuando un generador sea destruido, también se eliminará ese respawn.

Nivel 1 (pelota): MP: 4 AP:4

Nivel 2 (el que se cree que heredará la empresa): MP:6 AP:4

Nivel 3 (segurata): MP: 4 AP:6-1

Nivel 4 (Matones): AP: 6 MP: 4

Probabilidades de enemigos:

1: pelota

2-3: el que se cree que heredará la empresa

4-6: segurata

7:matones

8: tienes un turno menos para conseguir el objetivo ya que la policía se está empezando a preparar. Después de ello vuelve a tirar el dado para ver qué enemigos saldrán.

## ESCENARIO

El escenario debe de ser amplio, una mesa de comedor servirá sin problemas. Debes de poner 3 generadores, que servirán también de respawn. Dentro del escenario debes de poner unos muros que pueden ser saltados. También pondréis macetas , 4 de ellas.

**GENERADOR**



**GENERADOR**



**GENERADOR**



**AQUI  
EMPIEZAS**



## RESOLUCIÓN 1

Los generadores empiezan a arder y aquel incendio eléctrico es imposible de frenar. Se pide una evacuación por parte de bomberos y policía. Sale todo el mundo despavorido, excepto el jefe, nadie se acuerda de que existe y se queda dentro del centro comercial. Poético, ¿no crees?

El centro comercial arde por completo, dejando cero pruebas de lo ocurrido. Ni los matones, ni los pelotas, ni los seguratas están ahora mismo para decir quiénes fueron las culpables, están en un estado de shock. Vosotras habéis conseguido salir del lugar, en cuanto os evacuaron os fuisteis de allí, no fuese alguien a reconoceros y culparos de semejante ataque. A los pocos días os llega una carta del centro comercial. Van a cambiar la empresa y a dar todo el dinero que tenía de retrasos la antigua empresa, además de dejaros en el ERTE hasta que se reforme en nuevo centro comercial.

Puede que no sean las formas así, incluso, puede que entréis a la cárcel dentro de poco, pero al menos vuestro jefe ya está muerto. Por ahora, tocará disfrutar de estas vacaciones pagadas y esta libertad antes de volver a trabajar limpiando.

## RESOLUCIÓN 2

La policía entra al centro comercial y ven la situación. Estáis perdidas. No sin antes hacer volar todo este lugar por los aires con la policía y toda esta gente dentro.

Ahora en los respawn saldrán 2 policías por turno, además de los enemigos que salen con el respawn (si sale un 8 en la tirada de nivel saldrán policías en vez de bajar un turno, ya que los turnos dan igual ya). No pares de jugar, elimina a todos. No vais a salir con vida, pero vais a hacer que todo esto vuele por los aires.

Seguís con la misma misión, hacer volar por los aires el centro comercial, si lo conseguís con la policía seréis prófugas porque ya os han visto y han dado el aviso, os tocará vivir en la clandestinidad y vivir de la delincuencia mientras no os pillen. Si no lográis sobrevivir al escenario estaréis muertas o detenidas por la policía. Entraréis en la cárcel durante 20 años sin fianza ni nada.

Intenta salir con vida de esta, si es que puedes ya que la situación se ha vuelto muy complicada.

Si acabas el escenario ve al apartado final alternativo para saber cómo acaba todo.

## FINAL ALTERNATIVO

El centro comercial salió ardiendo, y el jefe también. Lástima que ahora seáis unas prófugas y no podáis disfrutar de este momento con calma. Os alojáis en un motel de mala muerte cerca de la autopista, por si os toca salir por patas.

En la tele no paran de hablar de vosotras y de que hay algunas otras personas haciendo cosas parecidas, como alguien que metió fuego al coche de su jefe con él dentro, o aquel que entró al bar donde trabajaba y apuñaló a su encargado que le debía horas extras. Habéis hecho algo muy grande. Pero a un alto precio, disfrutad de esta libertad mientras podáis.





ESTE JUEGO TIENE LICENCIAS ABIERTAS  
POR LO QUE PODÉIS CREAR VUESTRAS PRO-  
PIAS CAMPAÑAS Y ESCENARIOS

JUGAD MUCHO Y TRABAJAD POCO

TW: @asaltaelrol

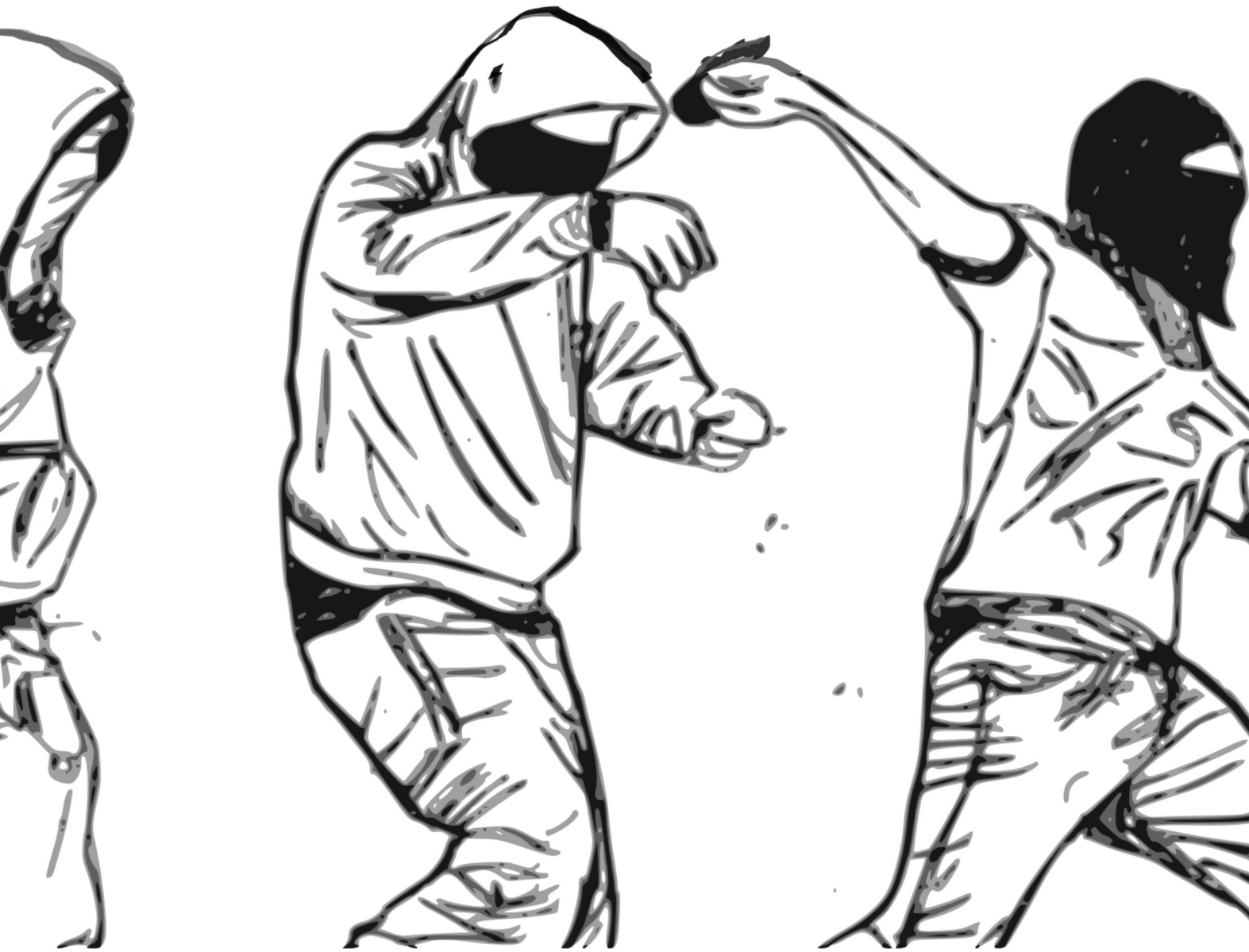
WEB: <https://asaltadorasdelrol.wordpress.com>

CORREO: [asaltadorasdelrol@gmail.com](mailto:asaltadorasdelrol@gmail.com)

CUALQUIER DUDA AL CORREO O A TWITTER

# A LA HUELGA

ESCENARIOS A PARTIR  
DE 1 A 3 JUGADORAS



A CUANTOS  
TE BAJAS?