

Star Cruiser



Jose M. Gallego

Escrito por
Jose M. Gallego "Josheriff"

Diseñado y Maquetado por
Álvaro J. Aragonese Martín

Aportaciones, correcciones y sugerencias
al correo jakermater@gmail.com

El texto recogido en este juego se considera Open Game Content bajo la licencia OGL 1.0a de Wizards of the Coast (página 50). El arte, estilo de la maquetación y los términos StarCruiser, se consideran Product Identity, y quedan bajo licencia Creative Commons Reconocimiento - NoComercial - CompartirIgual.
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

Versión 1.0



Prólogo	5
¿Qué es un juego de rol?	5
Glosario Básico	7
Sistema Base	8
Movimientos Básicos.....	14
Profesiones.....	17
Piloto	18
Ingeniero Jefe	20
Jefe de Seguridad	22
Científico	25
Especies.....	27
Belicosa.....	28
Empática.....	29
Curiosa.....	30
Depredada.....	31
Androide.....	32
Movimientos Nave.....	33
Naves.....	36
Nave de Exploración	42
Nave Pirata	45
Nave de Batalla.....	48
Nave de Transporte.....	51
Crucero Vacacional.....	54
Estación Espacial	57
Nave Pre-subluz.....	60
Preparación de la partida.....	62
Objetos.....	64
Armas.....	65
Armaduras.....	66
Movilidad.....	67
Útiles.....	68
Zen para el DJ.....	70
Movimientos DJ.....	71
Fichas.....	73
Piloto	74
Ingeniero Jefe	78
Jefe de Seguridad	82
Científico	86
Movimientos Adicionales	90
Plantilla Objetos	91
Ficha de la Nave	92
Notas	96

Agradecimientos

A Tere por animarme a seguir adelante cuando estaba apunto de dejarlo, por escucharme aunque el rol no es lo suyo. Si nunca has jugado al rol y entiendes este manual, es gracias a ella.

A los "Peligrosos" por su ilusión contagiosa y noches en vela que me han dado que he podido invertir aquí.

A Jennifer y Lorena por ideas en el grupo, por no ser sólo "Drama Rol", sino también mis amigas. Por felicitarme por mis pequeñas victorias y avances.

A Cristina y Abel, por estar en la primera partida, por dar alguna idea que ha resultado ser distintiva sólo de StarCruiser

A Jorge, sin cuyo feedback no habría tomado algunas decisiones radicales, y por las entrevistas que ha hecho en "La guarida de Jorge", que me ha ayudado también a tomar decisiones sobre cómo llevar la publicación del proyecto.

A mi buen amigo Álvaro por aguantar mis chapas, idas y venidas, ideas locas y por aconsejarme. Pero sobre todo por apoyarme y regalarme esta magnífica maqueta.

Prólogo

Starcruiser está pensado para campañas, es decir, jugar muchas partidas con una historia que continúa en el tiempo.

La idea es crear con tus amigos una historia parecida a la que tendría una serie de capítulos conectados de vuestra serie de Space Opera favorita.

Al contrario que en muchos otros juegos de rol, la motivación no tiene porque ser tesoros u objetos mágicos, puede ser la exploración, o reputación, la alegría de hacer un nuevo contacto.

Con este sistema de juego se ha intentado dejar patente la idea, de que, en definitiva de los errores es de lo que realmente se aprende, quedando estos como lecciones.

En un futuro con un espacio infinito por recorrer, con infinidad de especies no se puede pensar en el simple capitalismo, aunque también es una posibilidad.

¿Qué es un Juego de Rol?

¿Alguna vez viendo una película o leyendo un libro te has enfadado con algún personaje por hacer algo que para tí no tiene sentido?

- *¿Por qué huye subiendo las escaleras en vez de salir por la puerta?*
- *¡¡Escondete!!*
- *Como le cuentes la verdad se va a enfadar mucho contigo...*
- *¡¡¡Ataca, ataca ahora!!!*

Imagínate ser el personaje que realiza esas acciones, tú tomas las decisiones, tú escribes esa parte de la historia, el único límite será tu imaginación y las normas del sistema de juego.

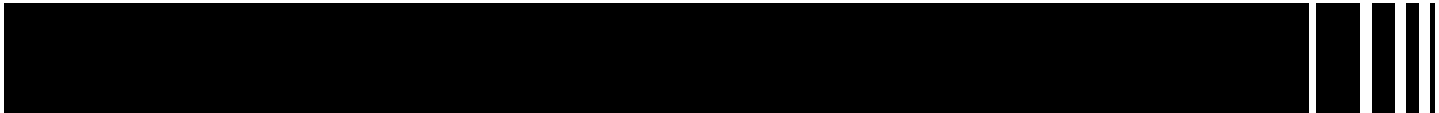
Eso es un juego de rol.

Existen multitud de sistemas de juego que te ayudarán a saber si lo que quieres hacer es posible dentro de la fantasía en la que te encuentres.

Algunos son tremendamente tácticos y representativos, otros son más narrativos, algunos basados en el viejo oeste, otros en fantasía épica.

Pero en absolutamente todos, los jugadores representan a un personaje que toma decisiones y realiza acciones dentro de sus posibilidades, con mejor o peor resultado.

En un juego de rol, los jugadores pasan a escribir la historia, no solamente a leerla o verla en la televisión





Los juegos de rol llevan muchos años con nosotros, y han ido desarrollando un vocabulario propio a lo largo de su vida. Este vocabulario está vastamente extendido y es prácticamente un estándar entre juegos de rol.

A continuación describiremos ese vocabulario, si eres un jugador experimentado muy posiblemente toda esta nomenclatura la tendrás dominada, en Horizonte Estelar se intenta utilizar vocabulario asentado para evitar errores y facilitar el proceso de jugar.

Personaje Jugador (PJ)

Un personaje jugador, es un personaje dentro de la historia que es interpretado por uno de los jugadores, es básicamente uno de los protagonistas de la ficción que estáis dando forma. Usualmente un jugador sólo encarna un personaje, este suele tener una clase que define sus habilidades dentro del juego.

Director de juego (DJ)

El director de juego, también conocido como master (en inglés), es el árbitro que se asegura de que las normas dentro del juego están siendo correctamente aplicadas.

Es por tanto el que más conocimiento del juego debe tener. (pero no el único)

Además el Director de Juego o DJ, deberá interpretar los personajes de la historia que no son los personajes jugadores, también conocidos como personajes no jugadores o PNJ

Esto es, desde un amigable tabernero a una hostil criatura que intenta destruirlos a toda costa.

También se encarga de narrar los acontecimientos no controlados por los jugadores, por ejemplo, una estrella que se acerca a una gran velocidad, o simplemente que una ciudad está en periodo de fiestas.

Mesa

La combinación de DJ + PJs, se le llama mesa, básicamente sois los que vais a jugar.



¿Qué necesitas para jugar?

Dos dados de 10 caras, papel, lápiz, y las normas es todo lo que se necesita para jugar.

Adicionalmente algunos DJ pueden querer mostrar mapas y la posición de los PJs y PNJs en los mismos para facilitar la interpretación de las situaciones narradas, Pero se puede jugar perfectamente usando sólo teatro de la mente (sin apoyarse con material visual alguno).

Puntos de Golpe (PG)

Son los puntos de daño que un personaje puede recibir antes de caer inconsciente.

Al igual que el daño, los puntos de golpe están descritos en el libretto de clase o en la descripción del PNJ.

Cuando los puntos de golpe llegan a cero, el personaje pierde la consciencia, siendo vulnerable, y por lo tanto no pudiendo defenderse en caso de que el enemigo quisiera terminar con él si no es protegido por los compañeros.

Si los compañeros no lo protegen o fallan al protegerlo, el personaje muere.

Un personaje también morirá si recibe en una sola acción, tras haber restado armadura, más puntos de golpe que el doble de lo que habitualmente pueda soportar.

Por ejemplo. Un personaje que aguante 4 puntos de golpe y tenga armadura 1. Si recibe 10 puntos de golpe, tras restar la armadura recibirá 9 puntos de daño. Puesto que el doble de 4 es 8, y 9 es más que esa cifra el personaje morirá en el acto.

Dependiendo de la situación de la muerte, ya sea por impacto desmedido o por un remate cuando el personaje estaba inconsciente, un médico con el laboratorio adecuado podría reanimarlo si no ha pasado demasiado tiempo.

Cuando se descansa adecuadamente, se atienden las heridas y te alimentas, se recuperan la mitad del total de tus puntos de golpe.

Daño

Son los puntos de golpe que se quitan a un PJ o PNJ en caso de que un ataque tenga éxito contra ellos.





Armadura

Son los puntos que hay que restarle al daño enemigo cuando te impacta.

La armadura que llevas mitiga el efecto, pero puede que sea un impedimento para otras acciones.

Si no se especifica lo contrario, todos los PJs empiezan sin armadura alguna.

Esquiva

Es la capacidad que tiene tu PJ de esquivar un daño que le sobreviene.

Cuando ese PJ vaya a ser objetivo de un ataque a distancia o cuerpo a cuerpo a la tirada que se haga en su contra, hay que restarle el bonificador que tenga de esquiva el PJ en cuestión.

Ejemplo:

Un PNJ, quiere disparar a un PJ con esquiva 2, el PNJ lanzará dados para ver si acierta el tiro, y en caso de acertarlo posteriormente tirará el daño. Si el PNJ lanza los dados, suma sus bonificadores y con todo sale un 10, a ese hay que restarle los 2 puntos de esquiva del PJ, obteniendo un total de 8.

Por lo tanto, el tiro fallaría y no se aplicaría daño alguno (el disparo acierta si se saca un 10 o más)

Vínculos

Los vínculos representan la historia que te une a tus compañeros tripulantes o incluso a PNJs.

Estos vínculos se irán creando conforme se desarrolle la historia que viváis juntos, pero también se pueden dar por finalizados o zanjados.

Cuando un personaje actúa para zanjear un vínculo, tendrá ventaja en la tirada.

Ejemplo:

Un personaje le debía la vida a otro, en un momento de la batalla ve la posibilidad de devolverle el favor y ser esta vez el salvador, esa tirada irá con ventaja, y de ser un éxito el vínculo quedará resuelto (aunque tal vez genere uno nuevo).



Puntos de Escudo (PE)

Son los puntos de daño que el escudo de la nave es capaz de absorber.

Los puntos de escudo se definirán dependiendo de la nave que elijan los PJs.

Cuando los puntos de escudo llegan a cero, la nave queda sin defensas y es vulnerable a ser abordada o a ser destruida.

Se pueden recuperar la totalidad de los puntos de escudo reparando la nave en un lugar apartado y tranquilo.

Puntos de Sellado (PS)

Son los puntos de daño que cada sección de la nave es capaz de soportar antes de perder el sellado y abrirse al espacio exterior.

Estos puntos sólo se descuentan cuando en la sección de la nave afectada no hay activo escudo alguno.

Tener ventaja o desventaja

Cuando se tiene ventaja o desventaja al usar un movimiento.

Se tiran 3 dados de 10 caras en lugar de 2

- **Ventaja:** El resultado es la suma de los 2 números más altos.
- **Desventaja:** El resultado es la suma de los 2 números más bajos.



¿Qué es un movimiento?

Heredado de los juegos PbtA se considera un movimiento a una acción que puede realizar tu personaje.

Estos tienen un disparador o condicionante muy específico por el cual puedes usarlo. Fruto de la conversación mantenida a lo largo de la sesión con tus compañeros y con el DJ, surgirán dichas oportunidades.

En principio no debería ser necesario nombrar el movimiento que quieres usar, pues debería poder deducirse de la manera en la que estás describiendo lo que quieres hacer, no obstante si no queda del todo claro, puedes nombrar el movimiento para dejar aún más claro que es lo que pretendes.

Todos los movimientos en StarCruiser tienen un modificador que se suma después de tirar los dados.

Una vez tirados los dados y sumado el bonificador puede pasar lo siguiente:

- Tirada de 2 a 9 -> Fracaso. El DJ explica la consecuencia, el PJ puede narrar cómo hará para que eso no vuelva a suceder (y apunta aprendizaje)
- Tirada de 10 a 14 -> Éxito parcial o con un coste.
- Tirada de más de 15 -> Éxito total.

Los movimientos en StarCruiser (PbSC) cobran aún más importancia, pues son estos los que evolucionan a medida que se van usando.

Cómo en el mundo real, de los fallos se aprende y cuanto más practicas algo, mejor se te dará.

Esta es la forma por la cual verás crecer a tu personaje, con la habilidad que tiene a la hora de realizar diferentes tareas, y no por un conjunto de estadísticas como la Fuerza o la Destreza.



Bonificador de movimiento

Todos los movimientos tienen un bonificador asignado que hay que sumar cuando se realice la tirada para dicho movimiento.

Se comienza con un modificador 0, es decir, no se le suma nada.

Cuando se falla un movimiento, es decir, la tirada más el bonificador es un resultado de 9 o menor, **si el personaje cuenta la lección que ha aprendido para que no vuelva a suceder**, podrá marcarse un punto de aprendizaje.

Para alcanzar el siguiente bonificador, se tienen que tener tantos puntos de aprendizaje como el bonificador actual + 2.

Es decir, para pasar de bonificador +0 a bonificador +1 se tiene que fallar 0+2 veces, es igual 2 veces.

En ese momento el movimiento pasará a ser un +1, **el contador de aprendizaje se reseteará y pasaremos a tener 0 marcas de aprendizaje.**

Para pasar de +1 a bonificador +2 se tiene que fallar un número de veces igual a el bonificador actual que es $1 + 2 \text{ fijo} = 3 \text{ veces}$.

Y así hasta llegar a un máximo de +5

Es de vital importancia acordarse de dejar el contador de marcas de aprendizaje a cero, cuando se alcanza un nuevo bonificador.

Ningún movimiento puede tener un bonificador +6 o más, a no ser que así lo determine el propio movimiento.

Para mayor comodidad se puede consultar la siguiente tabla:

Bonificador	Marca de Aprendizaje
+1	3
+2	4
+3	5
+4	6
+5	7



Tipos de movimiento

En StarCruiser existen 3 tipos de movimiento:

Movimiento básico: Movimientos que los PJs utilizan para interactuar y que no requieren de nave alguna. Pueden estar modificados por la especie elegida.

- Atacar
- Defender
- Convencer
- Etc...

Movimientos de la Nave: La nave en StarCruiser es algo muy especial, es creada por los jugadores, tiene un objetivo definido y hasta tiene su propia ficha.

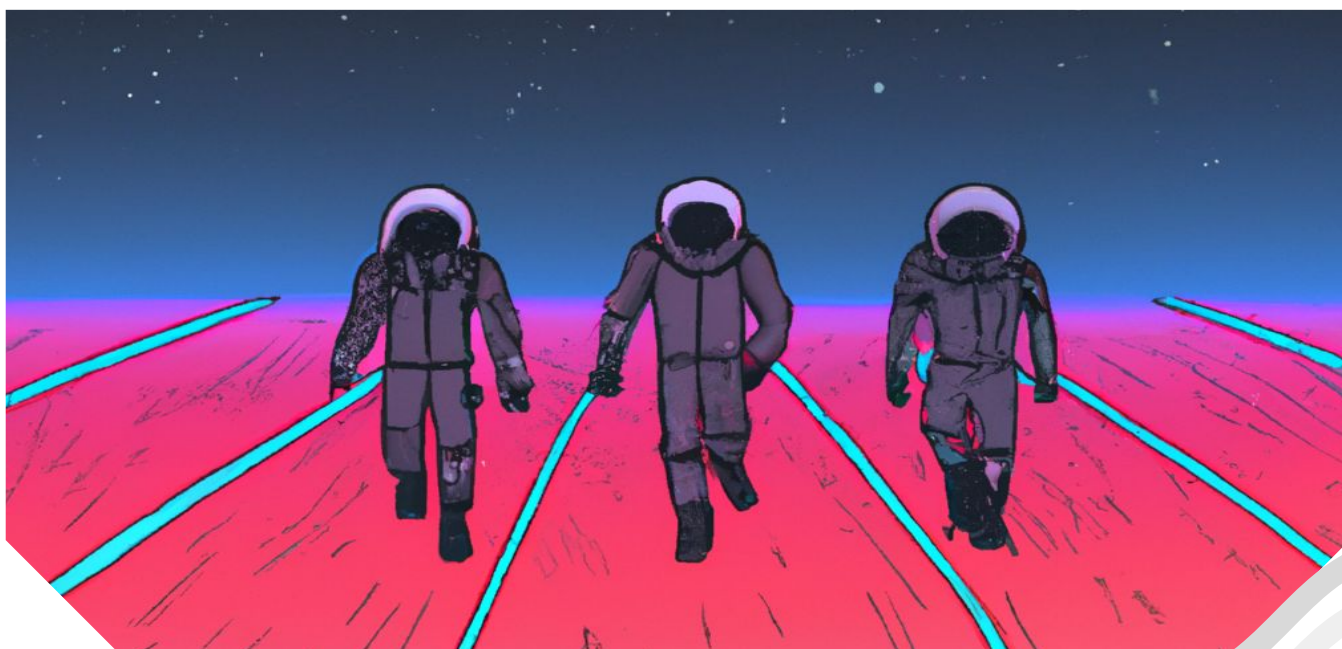
Esta ficha incluye movimientos específicos tales como:

- Maniobras evasivas.
- Realizar un viaje interestelar.
- Disparar fasers.
- Etc...

Movimientos de profesión Además de los movimientos Básicos y de Nave, cuando eliges una profesión en StarCruiser recibes unos movimientos que sólo tu profesión posee.

Un ejemplo puede ser:

- Iniciar la autodestrucción.
- Utilizar equipo médico avanzado.
- Pedir ayuda a una alianza.



Movimientos Básicos

Esto no me gusta

Cuando se dé una situación en el juego que te haga sentir mal: Usa este movimiento abiertamente. Puedes decir desde el principio el nombre del movimiento.

- 2-9: El DJ parará la acción o la derivará hacia otro foco según le pidas. Ya has tenido suficientes consecuencias. Es posible que al final de la sesión quieras hablarlo con tu mesa para que no vuelva a suceder.
- 10-14: El DJ parará la acción o la derivará hacia otro foco según le pidas. Ya has tenido suficientes consecuencias. Es posible que al final de la sesión quieras hablarlo con tu mesa para que no vuelva a suceder.
- 15+: El DJ parará la acción o la derivará hacia otro foco según le pidas. Ya has tenido suficientes consecuencias. Es posible que al final de la sesión quieras hablarlo con tu mesa para que no vuelva a suceder.

Nota: Esperamos que no tengas que usar este movimiento nunca, por lo que no tiene marcas de aprendizaje ni evoluciona, el resultado siempre es un éxito, y siempre debe desembocar en una conversación sin efectos adversos para nadie.

Partirse la cara

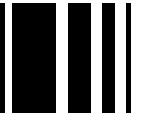
Cuando ataques a un enemigo cuerpo a cuerpo

- 2-9: Fallas el ataque. El DJ te dirá cómo has fallado y la consecuencia. Apunta marca de aprendizaje.
- 10-14: Golpeas al enemigo aunque no demasiado fuerte. Haces la mitad de tu daño a melé redondeado hacia abajo y el enemigo tiene la opción de atacarte de vuelta.
- 15+: El ataque tiene éxito. Golpeas fuertemente al enemigo. Haces todo tu daño a melé. Si el objetivo del ataque no pierde la consciencia, tirará con desventaja lo que dure la refriega.

Fuego de Bláster

Cuando dispires tu blaster sobre un enemigo

- 2-9: Fallas el disparo. El DJ te dirá cómo has fallado y la consecuencia. Apunta marca de aprendizaje.
- 10-14: El ataque da en el blanco, pero para ello te has tenido que mover, elige:
 - El disparo hace solo la mitad del daño del arma redondeado hacia abajo.
 - El disparo hace todo el daño del arma, pero te pones en peligro, el DJ te dirá cómo.
- 15+: Impactas en el objetivo. Haciendo todo el daño del arma.



Reaccionar ante un riesgo

Cuando reaccionas de manera instintiva para evitar un riesgo inminente.

- 2-9 : No reaccionas a tiempo. El DJ te dirá la consecuencia. Apunta marca de aprendizaje.
- 10-14: Esquivas el riesgo, pero esto te expone a una situación comprometida, el DJ te dirá cuál.
- 15+: Esquivas el peligro.

Averiguar lo que pasa

Cuando estudies una situación con detenimiento, ingresa los parámetros en el pad y pregúntale a la inteligencia artificial.

- 2-9: No consigues respuesta de la IA. El DJ te dirá por qué. Apunta marca de aprendizaje.
- 10-14: Puedes elegir una pregunta de la lista. El DJ contestará.
- 15+: Puedes elegir dos preguntas de la lista. El DJ contestará.
 - ¿Qué ha pasado aquí?
 - ¿Qué ha producido esto?
 - ¿Qué es lo que no encaja aquí?
 - ¿Qué hay aquí que me sea útil?
 - ¿Qué motiva a estos seres?
 - ¿Quién se beneficia de esta situación?

Liar a alguien

Cuando quieras convencer a alguien para que haga, piense o diga algo que normalmente no haría, pensaría o diría sin que ello le reporte un daño directo, la muerte o sea algo totalmente contrario a su brújula moral.

- 2-9: Ese alguien se percatará de tus intenciones, no logras convencerlo. Tu intento tiene una consecuencia. El DJ te dirá cuál. Apunta marca de aprendizaje. Apunta marca de experiencia.
- 10-14: Lo convences pero te pide algo a cambio. El DJ te dirá que.
- 15+: Por algún motivo ha confiado en ti y te ha hecho caso.

Movimientos Básicos

Ayudar a alguien

Cuando ayudes a alguien a hacer un movimiento que ambos podéis hacer.

- 2-9: No consigues ayudarlo. El DJ te dirá por qué y las consecuencias. Apunta marca de aprendizaje.
- 10-14: Consigues ayudarlo, suma la mitad de tu bonificador redondeado hacia abajo a la tirada de tu compañero. Sin embargo, te expones a un riesgo o a un coste, el DJ te dirá cuál.
- 10-15: Consigues ayudarlo, suma la mitad de tu bonificador redondeado hacia abajo a la tirada de tu compañero.
- 20+: Igual que 10-15 pero además le enseñas a tu compañero parte de lo que sabes y puede apuntarse una marca de aprendizaje en el movimiento usado.

Defender

Cuando te defiendas o defiendas a alguien, algo o una zona:

- 2-9: No consigues la protección deseada. El DJ te dirá por qué y las consecuencias. Apunta marca de aprendizaje.
- 10-14: Elige una opción de la lista.
- 15+: Elige dos opciones de la lista.
 - Rediriges la totalidad del daño hacia ti.
 - Reducir a la mitad el daño.
 - Puedes contraatacar con *Partirse la Cara* o abriendo *Fuego de Bláster*.
 - Consigues lesionar al contrario, haciendo que tire con desventaja hasta recuperarse.

¡Menudo viaje!

Cuando estés inconsciente y quieras volver a tu ser Tira + Vinculo con todos los que estén cerca de ti. (Este movimiento no tiene aprendizaje)

- 2-9: No vuelves en tí, tienes 2 oportunidades más para probar antes de morir. Si no lo intentas no morirás pero tampoco volverás a tu ser por ti mismo.
- 10-14: Necesitas sacar 2 veces este resultado para recuperar la consciencia con 1 PG (que durará poco), estarás dolorido y todo lo harás con desventaja. es momento de curarse...
- 15+: Recuperas la consciencia con 1 PG (que durará poco), estarás dolorido y todo lo harás con desventaja. Es momento de curarse.

Las profesiones en StarCruiser, marca el rol del personaje en la nave y por lo tanto en la aventura.

En un principio, la profesión de capitán será interpretada por todos los jugadores a la vez. Es decir.

Cuando los jugadores tomen una decisión para dirigir la nave a un sitio, o realizar alguna acción que normalmente tendría que ordenar un capitán

Se entiende que es el capitán el que ha dado la orden de que se realicen dichas acciones.

Cada profesión tiene:

- Bonificaciones pasivas.
- 1 movimiento natural (que no requiere de tirada de dados).
- 2 especializaciones con 2 movimientos cada uno.

Norma especial

Cuando haya más de 4 jugadores, tendrán que escoger una profesión y especialización.

Ejemplo:

- Científico-Médico
- Científico-Investigador

Si algún tripulante es un simbiote sí podrá escoger ambas especializaciones de una profesión. Aunque solo podrá aprender un movimiento de la segunda.

Cuando estés realizando la ficha, responde y apunta la respuesta a las siguientes preguntas.

¿Por qué escogiste esta profesión?

¿Te hubiera gustado escoger otra ahora que ejerces esta?

¿Si es así cuál sería?

¿Qué cambiarías de tu profesión?



Piloto

Es el único que puede pilotar cualquier clase de vehículo, aliado o no. Sus instintos y tantos años de experiencia le permiten pilotar incluso maquinaria que está en un lenguaje que no entiende, podría decirse que lo hace de manera instintiva.



Pasivas

Por el rabillo del ojo.

Los reflejos entrenados del piloto le da +2 a reaccionar ante un riesgo.

Carisma de piloto

Tu carisma y confianza en ti mismo te otorga +2 en el movimiento *Liar a alguien*.

Movimiento Natural

Lo haría con los ojos vendados

El piloto no puede fallar el movimiento de nave *Viaje interestelar*, por lo que sí saca 2-9 aunque aprenderá la lección contará como un resultado de 10-14



Piloto interestelar

Maniobras alocada en modo manual

Cuando maniobras evasivas no haya salido cómo esperabas, puedes reaccionar pasando a modo manual y esquivando tú mismo

- 2-9: Las maniobras en modo manual no evitan el daño, es más, recibís un punto más de daño. El DJ te dirá por qué.
- 10-14: Consigues que la nave salga de una situación comprometida y esquivas la totalidad del daño
- 15+: Además de esquivar todo daño, tu magnífica maniobra os deja en posición de utilizar los hiperpropulsores y salir de la batalla. Podéis elegir si lo activáis o no.

¿Miedo yo?

Cuando realices una acción temeraria en contra de toda prudencia hacia tu propia supervivencia

- 2-9: Pasará lo que tenga que pasar, tu falta de prudencia te pasa factura. El DJ te dirá qué.
- 10-14: Consigues un bonificador +2 en la acción. Pero tiene una consecuencia. El DJ te dirá cuál.
- 15+: Consigues un +3 a la acción y todo te sale bien. Relata cómo ha sucedido.

Piloto planetario

Si puede moverse puedo pilotarlo:

Cuando haya que pilotar cualquier vehículo que no sean las naves habituales.

- 2-9: Tu instinto te falla y no consigues mover ese cacharro infernal. El DJ te dirá por qué.
- 10-14: Puedes pilotarlo, pero te cuesta hacerte con los controles. Tiras con desventaja a partir de ahora en todo lo que se haga con la nave.
- 15+: Manejas la nave como si fuera tuya. Puedes manejar el vehículo con su total potencial.

Seguro que es por ahí

Cuando decidáis una dirección hacia donde ir sigue tu instinto

- 2-9: El camino elegido os pone en peligro. El DJ te dirá cuál. No hay certeza de que lleguéis donde queráis.
- 10-14: Vais por la dirección correcta. Aunque probablemente existía un camino mejor.
- 15+: Tus instintos no fallan y te han llevado por un atajo. Elige:
- Llegáis mucho antes de lo esperado.
- Llegáis y tenéis una posición de ventaja.

Ingeniero Jefe

El ingeniero jefe es un erudito versado en todas las clases de motores conocidos en la galaxia. Sus conocimientos solo se ven eclipsados por su originalidad para resolver problemas y por su curiosidad.

El ingeniero puede alterar el ambiente de las diferentes zonas de la nave. Gravedad, niveles de oxígeno, temperatura, humedad...



Pasivas

Dame una palanca y moveré el mundo

Éxito inmediato eliminando cualquier obstáculo si se tienen las herramientas adecuadas.

Mantenimiento perfecto

Las armaduras que lleve el ingeniero aguantan un impacto el doble de fuerte de lo habitual antes de quedar inservibles.

Movimiento Natural

Modificar ambiente

Puedes variar las características ambientales de zonas de la nave, como por ejemplo.

- Temperatura
- Humedad
- Oxígeno u otros gases
- Gravedad
- etc.

Profesiones - Ingeniero Jefe

Ingeniero de nave

Instalar nueva tecnología:

Cuando tengáis acceso a tecnología nueva y queráis instalarla en la nave

- 2-9: La instalación falla, rompiendo la pieza de ingeniería que queráis instalar. El DJ te dirá por qué.
- 10-14: Consigues instalar la tecnología, pero usarla tiene un coste, cuando se use, durante un tiempo hay que elegir:
 - Quedarse sin escudo.
 - No poder atacar.
 - No poder saltar al hiperespacio.
- 15+: Consigues instalar la tecnología integrándola en la nave perfectamente.

Forzar motores

Cuando fuerces los motores por encima de los parámetros standard

- 2-9: No logras tu objetivo, la temperatura sube un 33% de temperatura de explosión, bajará cuando pasen 2 horas sin forzar los motores.
- 10-14: Consigues lo que querías, la temperatura un 33% de temperatura de explosión, bajará cuando pase 1 hora sin forzar los motores.
- 15+: Consigues lo que querías, la temperatura se mantiene como estaba.

Ingeniero planetario

Hackear Tecnología:

Cuando hackeas una pieza de tecnología para que haga algo que normalmente no haría

- 2-9: No eres capaz de hackealo, no puedes volver a intentarlo. El DJ te dirá por qué.
- 10-14: Consigues que el aparato haga lo que quieres, pero pierde la capacidad de hacer lo que antes hacía.
- 15+: Consigues que el aparato haga lo que quieres..

Scannear objeto

Cuando escanees un objeto para integrarlo en la base de datos de un replicador. El objeto quedará destruido en el proceso.

- 2-9: La estructura molecular del objeto resulta ser no replicable, no se puede replicar.
- 10-14: Consigues almacenar la estructura del objeto en la base de datos del replicador, pero las primeras veces que se replique puede causar problemas en el objeto o la nave, el DJ dirá cuáles.
- 15+: A partir de ahora se puede replicar este objeto en la nave sin problemas.

Jefe de Seguridad

Entrenado para detectar situaciones de peligro donde otros no ven nada. Experto en artes marciales y estrategias militares básicas.

Pasivas

Tirador selecto

Tu entrenamiento te otorga +2 al movimiento *Disparo de Bláster*

Nunca abandonamos a los nuestros

Obtienes +1PG por cada compañero caído o inconsciente en la zona.

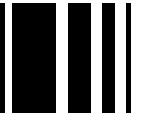
Movimiento natural

Esta es mi ratonera

Puedes aislar o sellar zonas de la nave, convirtiéndolas en "prisiones" eventuales.

Sin embargo solo el ingeniero puede variar las condiciones de dichas zonas.





Jefe de seguridad interestelar

Disparar misiles de fotones

Una vez por objetivo del fuego:

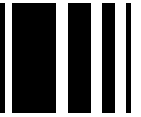
Cuando dispires usando los misiles de fotones

- 2-9: No consigues acertar el disparo. El DJ te dirá si hay alguna consecuencia.
- 10-14: Los misiles aciertan en el objetivo. Restando el daño de los misiles al objetivo.
- 15+: Aciertas en el objetivo en un punto vulnerable. Dejándolo sin escudo. Si el objetivo no tenía escudo quedará destruido y sus trozos deambularán por el espacio colindante.

¡Es una trampa!

Cuando prepares una emboscada con el suficiente tiempo

- 2-9: La emboscada no parece que vaya a funcionar, aunque quien sabe podéis seguir adelante con ella.
- 10-14: La emboscada parece bastante factible, obtenéis ventaja en *Partirse la cara* y *Fuego de bláster* en la primera acción de cada uno.
- 15+: La emboscada es sólida, obtenéis ventaja en *Partirse la cara* y *Fuego de bláster* todo el rato contra los que han caído en ella.



Jefe militar

Maniobra standard °XX

Cuando establezcáis combate, cuéntales a tus compañeros la estrategia a seguir

- 2-9: Parece que la situación no era la idónea para usar esta estrategia. No obtenéis ningún beneficio. Apunta px.
- 10-14: La estrategia no es la mejor, pero es válida, todos los que te hagan caso obtienen +1 a los movimientos *Partirse la cara* y *Fuego de bláster*
- 15+: Estrategia idónea, quien te haga caso obtendrá +2 en *Partirse la cara* y *Fuego de bláster* además la cobertura idónea desde donde disparáis les da +1 a la armadura contra *Fuego de bláster*

Huele a chamusquina

Una vez por objetivo:

Cuando no te fíes de alguien y quieras averiguar sus intenciones reales hazle un interrogatorio sutil:

- 2-9: El objetivo no suelta prenda. Tal vez estuviera diciendo la verdad todo el tiempo, o tal vez no hayas conseguido averiguar nada. Nunca lo sabrás.
- 10-14: Puedes hacerle una pregunta de la lista. El individuo responderá con sinceridad, dentro de un rato se dará cuenta de su indiscreción. No sabes como reaccionará.
- 15+: Puedes hacerle 2 preguntas de la lista, el individuo responderá con sinceridad y jamás caerá en la cuenta de que ha hablado demasiado.
 - ¿Quieres hacernos daño?
 - ¿Para quién trabajas?
 - ¿Buscas algo o alguien de esta nave en particular?
 - ¿Eres quien dices ser?
 - ¿Ocultas algo?

Científico

El científico es un apasionado por la ciencia aunque mayormente es teórico, es el único capacitado para formular hipótesis plausibles, realizar nuevos descubrimientos y manejar material médico

Pasivas

Lo leí una vez

Tus bastos conocimientos te otorgan +2 al movimiento *Averiguar lo que pasa*

Esto no me puede pasar a mi

Tú entrega al equipo te da +2 al movimiento *¡Menudo viaje!*

Movimiento Natural

Sondas afinadas

Cuando interpretes datos de sondas planetarias, de la nave externas o de la nave internas Puedes preguntar hasta 3 preguntas al DJ, éste tendrá que responder con sinceridad.

Ejemplos:

- ¿En qué secciones de la nave están los que nos han abordado?
- ¿Es un planeta habitable?
- ¿Qué potencia de armas tiene la nave sondada?
- ¿Cuándo llegarán a nuestra posición?
- Cualquier pregunta que se pudiera responder con datos extraídos de una sonda avanzada



Médico

Cura sana, cura sana:

Cuando quieras curar a alguien sin los recursos de la nave

- 2-9: No consigues curarlo. El DJ te dirá por qué.
- 10-14: Consigues devolver 1 punto de golpe al objetivo.
- 15+: Consigues devolver 2 puntos de golpe al objetivo.

Sobresaliente en Exobiología:

Cuando quieras averiguar la debilidad de un organismo

- 2-9: Tus estudios no te revelan nada sobre los organismos.
- 10-14: Averiguas algo a lo que son débiles por ahora. Tiráis con ventaja en la siguiente acción contra esos objetivos. Los objetivos también os están midiendo.
- 15+: Encuentras una debilidad congénita. El DJ te dirá cuál, se aplicarán bonificadores en consecuencia.

Investigador

¿Cómo que no puedes?:

Cuando sinteticas un suero para sobrevivir un ambiente tóxico o potenciar habilidades

- 2-9: El suero no funciona. El DJ te dirá por qué.
- 10-14: El suero cumple su objetivo, pero algo no ha salido 100% como pensabas. El DJ te dirá qué.
- 15+: El suero funciona perfectamente.

Si los alquimistas pudieron...

Cuando quieras crear tecnología experimental combinando varios objetos Formula una teoría plausible de combinación y su efecto.

- 2-9: Los simuladores descartan la teoría por completo, puedes seguir intentando la combinación, pero tardarás de 1 a 2 años.
- 10-14: Tu teoría parece acertada, pero necesitas un catalizador en grandes cantidades para que funcione. (necesitarás que un ingeniero grabe en la base de datos del replicador lo que se necesita). El DJ te dirá cuál es el material y hasta 2 alternativas menos efectivas.
- 15+: Combinas los objetos a la perfección y funcionan como pensabas.

En StarCruiser hay tantas especies cómo quieras imaginar. Las especies jugables han de ser humanoides en la mayoría de los casos (salvo alguna excepción aceptada por la mesa). Por otro lado, toda especie elegida para jugar ha de estar relacionada con las siguientes etiquetas.

Las especies tienen un **propósito**, que de ser cumplido, una vez por sesión pueden apuntar hasta 3 puntos de aprendizaje en algún movimiento básico. Además, cada especie tiene un beneficio único.

Así mismo tu especie determina tus puntos de golpe, tus puntos de daño en el movimiento *Partirse la cara* y los puntos de esquivar.



Cuando estés realizando la ficha, deberás responder a las siguientes preguntas y apuntarlas.

¿Cómo se llama tu especie?

¿De qué planeta es originaria?

¿Cómo es el planeta y en que afecta a la anatomía de tu especie?

¿Tiene algún enemigo declarado a toda la especie?

¿Cuántos años terrestres vive tu especie?

Especies - Belicosa

Belicosa

Representa la especie usualmente conquistadora, con una larga tradición guerrera. Encuentran el honor y la razón de su existencia en la batalla. Esta especie sólo puede ser capitán de naves de guerra.

Su **propósito** en naves de guerra será demostrar que son dignos combatientes, que estarían dispuestos a morir antes que perder.

Su **propósito** en naves que tengan mezcla de especies con no belicosas, será demostrar que aunque pertenece a una especie belicosa, es capaz de integrarse en una sociedad avanzada y civilizada que no pone la guerra por encima de todo.

En ambos casos tendrá un **propósito** extra, que es demostrar que respeta y cumple con rituales de su especie, aunque estos estén fuera de lugar en el momento que requiere que sea realizado.

Habilidad especial

Una vez por sesión pueden cambiar el resultado del movimiento *Partirse la cara* por un resultado de éxito total (15+).

Estadística	Puntuación
Puntos de Golpe	4
Daño a Melé	4
Esquiva	0

Ejemplos:

- Jefe de seguridad de la raza belicosa prestando servicio en una nave de exploración.
- Capitán de una nave de guerra fronteriza.
- Jefe de ingenieros en una nave de transporte.

Especies - Empática

Empática

Representa la especie que percibe los sentimientos e intenciones de especies biológicas colindantes.

Su **propósito** es demostrar que no solo son válidos por el hecho de ser empáticos y que tienen otras muchas habilidades como individuos que los hacen perfectamente competentes.

Propósito extra es aliviar el tormento que sufra algún aliado por alguna situación que les haga estar extremadamente abatidos.

Habilidad especial

Una vez por sesión pueden cambiar el resultado del movimiento *liar a alguien* por un resultado de éxito total (15+).

Estadística	Puntuación
Puntos de Golpe	3
Daño a Melé	3
Esquiva	1

Ejemplos:

- Consejero en una nave de exploración.
- Jefe de seguridad en una nave de transporte.
- Capitán en una estación espacial.



Curiosa

Representa básicamente la especie humana de dentro de unos siglos, una especie con muchos defectos, pero que ante una adversidad y la posibilidad de descubrimientos asombrosos es capaz de unirse.

Su **propósito** es descubrir algo nuevo y asombroso. Desentrañar un misterio que pueda utilizarse de manera útil.

Propósito extra, demostrar que su especie, aunque ha sido muy imperfecta y ha cometido muchos errores en su historia, ahora va por el buen camino.

Habilidad especial

Una vez por sesión pueden cambiar el resultado del movimiento *averiguar lo que pasa* por un resultado de éxito total (15+)

Estadística	Puntuación
Puntos de Golpe	3
Daño a Melé	3
Esquiva	0

Ejemplos:

- Capitán de una nave de exploración.
- Jefe de ingeniería en cualquier nave.
- Cualquier puesto cumple en cualquier nave cumple el cliché con la historia adecuada.



Especies - Depredada

Depredada

Representa una especie que ha vivido toda su evolución siendo acechada y sistemáticamente eliminada por otra especie. Han desarrollado la capacidad de esconderse, esquivar ataques, predecir los peligros que se ciernen, etc. Es una especie que no cree tener capacidad ofensiva, ya que toda su evolución se basa en su capacidad defensiva y les ha ido bien.

Su **propósito** es superar su instinto de supervivencia y plantar cara ante algún conflicto.

Propósito extra, llegar a algún puesto de mando.

Habilidad especial

Una vez por sesión pueden cambiar el resultado de un ataque hacia ellos por un resultado de fracaso total (2-9)

Estadística	Puntuación
Puntos de Golpe	2
Daño a Melé	3
Esquiva	3

Ejemplos:

- Consejero.
- Médico de cualquier nave.



Androide

Representa una especie autoconsciente, no biológica, se considera a sí mismo un ser viviente. Es extremadamente inteligente y fuerte. Aunque puede resultar letal, no utilizará la violencia, salvo por autodefensa o por llegar a la conclusión inequívoca de que esa violencia es necesaria para salvaguardar a sus compañeros de tripulación o su causa.

Su **propósito** es demostrar, que aunque no es un ser biológicamente vivo, es un ser vivo igualmente.

Propósito extra. Aprender algo de los seres biológicos y ser capaz de replicarlo y extrapolarlo a su programación.

Habilidad especial

Una vez por sesión puede hacer alarde de una gran fuerza, pudiendo mover objetos extremadamente pesados, deformarlos, dañando alguna estructura, sujetar algo de un peso increíble, etc.

Estadística	Puntuación
Puntos de Golpe	20
Daño a Melé	9
Esquiva	0

Ejemplos:

- Jefe de ingeniería.
- Diplomático de su especie.
- Piloto



Si un movimiento de la nave no está descrito en esta sección o en las profesiones, habitualmente significa que lo que pretenden hacer los PJs es lo suficientemente fácil como para no necesitar siquiera de una tirada para decantarse automáticamente por el éxito.

Por ejemplo:

- Desviar energía del soporte vital a los escudos.
- Utilizar un replicador.

Movimientos de la Nave

Maniobras Evasivas

Cuando **esquivas un ataque inminente dirigido a tu nave.**

- 2-9: La nave no esquiva el ataque. El DJ te dirá las consecuencias. Narra que harás para que no vuelva a pasar. Apunta punto de aprendizaje.
- 10-14: Maniobra muy buena aunque no perfecta. Elige una opción:
 - La maniobra te deja en una posición que dificulta apuntar para devolver el ataque. Tienes desventaja en la próxima tirada de ataque o hasta que te recolques.
 - Has esquivado la mitad del daño, aplica la otra mitad.
- 15+: Esquivas el ataque por completo.

Fuego Fáser

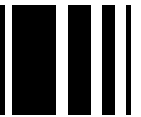
Cuando **ataques usando los láseres de la nave.**

- 2-9: No consigues acertar el disparo. El DJ te dirá si hay alguna consecuencia. Narra que harás para que no vuelva a pasar. Apunta punto de aprendizaje.
- 10-14: El fáser acierta en el objetivo. Restando el daño del fáser al objetivo.
- 15+: Aciertas en el objetivo en un punto vulnerable. Dañándolo con el daño del Fuego Fáser y pudiendo elegir:
 - Incapacitas el puerto de salida de los cazas.
 - Impactas en algunas armas del enemigo, tirará desventaja desde ahora para atacar.
 - Das en una zona más vulnerable que el resto, hasta que refuercen el escudo se le suma la mitad del daño redondeando hacia abajo a cualquier nave que ataque este objetivo.

Ocultar rastro

Cuando **ocultes el rastro de tu nave mientras viajas**

- 2-9: El rastro no se oculta. El DJ te dirá las consecuencias. Narra que harás para que no vuelva a pasar. Apunta punto de aprendizaje.
- 10-14: Consigues ocultar el rastro de la nave, pero tiene un coste que no esperabas. El DJ te dirá cuál.
- 15+: Ocultas el rastro de la nave.



Programar Holocubierta

Cuando programes la holocubierta para un fin NO lúdico.

- 2-9: El programa no sale bien. Los participantes del holograma sufren algún tipo de consecuencia. El DJ te dirá cuál. Narra que harás para que no vuelva a pasar. Apunta punto de aprendizaje.
- 10-14: El programa cumple su objetivo.
- 15+: El programa cumple su objetivo y además reporta beneficios inesperados. El DJ te dirá cuáles.

Viaje interestelar

Cuando realices un viaje interestelar a más de la velocidad de la luz.

- 2-9: El viaje es interrumpido por algún peligro. El DJ te dirá cual. Narra que harás para que no vuelva a pasar. Apunta un punto de aprendizaje.
- 10-14: Llegas a tu destino. Al llegar te encuentras una situación inesperada. El DJ te dirá cuál.
- 15+: Llegas a tu destino según lo planeado.

Camuflaje

Cuando dispongas de un dispositivo de camuflaje y lo uses.

- 2-9: La nave no se camufla. El DJ te dirá por qué y las consecuencias. Narra que harás para que no vuelva a pasar. Apunta punto de aprendizaje.
- 10-14: La nave se camufla. Pero ha de permanecer quieta para no ser descubierta.
- 15+: La nave se camufla, puede moverse con libertad sin ser detectada.



La nave es una de las cosas más importantes en cualquier Space Opera, y en StarCruiser tiene su propia ficha, movimientos específicos y un objetivo sobre el cuál previsiblemente girará toda la aventura.

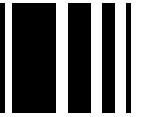
Escoger el tipo de nave es crucial y todos los jugadores de la mesa deben estar de acuerdo con la elección.

Cada nave tiene unas características que la harán más resistente, más rápida, más mortífera, etc.

Si una nave cumple el objetivo para el que ha sido construida, cada jugador podrá marcar hasta 3 puntos de aprendizaje en un movimiento de la nave.

Los tipos de nave se han escogido basándonos en los clichés del género. Aunque algunas naves estadísticamente hablando puedan parecer mejores que otras (especialmente en combate), hay que tener en cuenta que la dificultad en combate es ajustable y que no solo de combate trata el rol.

En definitiva, te animo a que no hagas "minmax" o "munchkineo", es decir,, que no elijas una nave por sus estadísticas, sino por el tipo de aventura que quieras vivir.



Puntos de Escudo

Daño que es capaz de soportar el escudo.

Puntos sellado

Daño capaz de soportar cada sección de la nave, una vez no hay escudo, antes de perder el sellado de la zona y quedar expuesto al vacío del espacio.

Velocidad sublumínica

Máxima velocidad que se puede alcanzar antes de activar los motores de velocidad luz.

El máximo que se puede alcanzar es 186.000 km/h que es aproximadamente la velocidad luz. Es decir, 1 unidad desplazamiento luz o 1 UL. Es muy relevante en una persecución a velocidad sublumínica.

Velocidad máxima

Máxima velocidad que se puede alcanzar viajando con motores super-luz. El máximo que se puede alcanzar es 10 veces la velocidad de la luz.

Naves - Estadísticas Básicas

Daño Faser

Daño que puede hacer la nave usando los Fásers. Los Fásers pueden ser utilizados cada vez que la nave ataque.

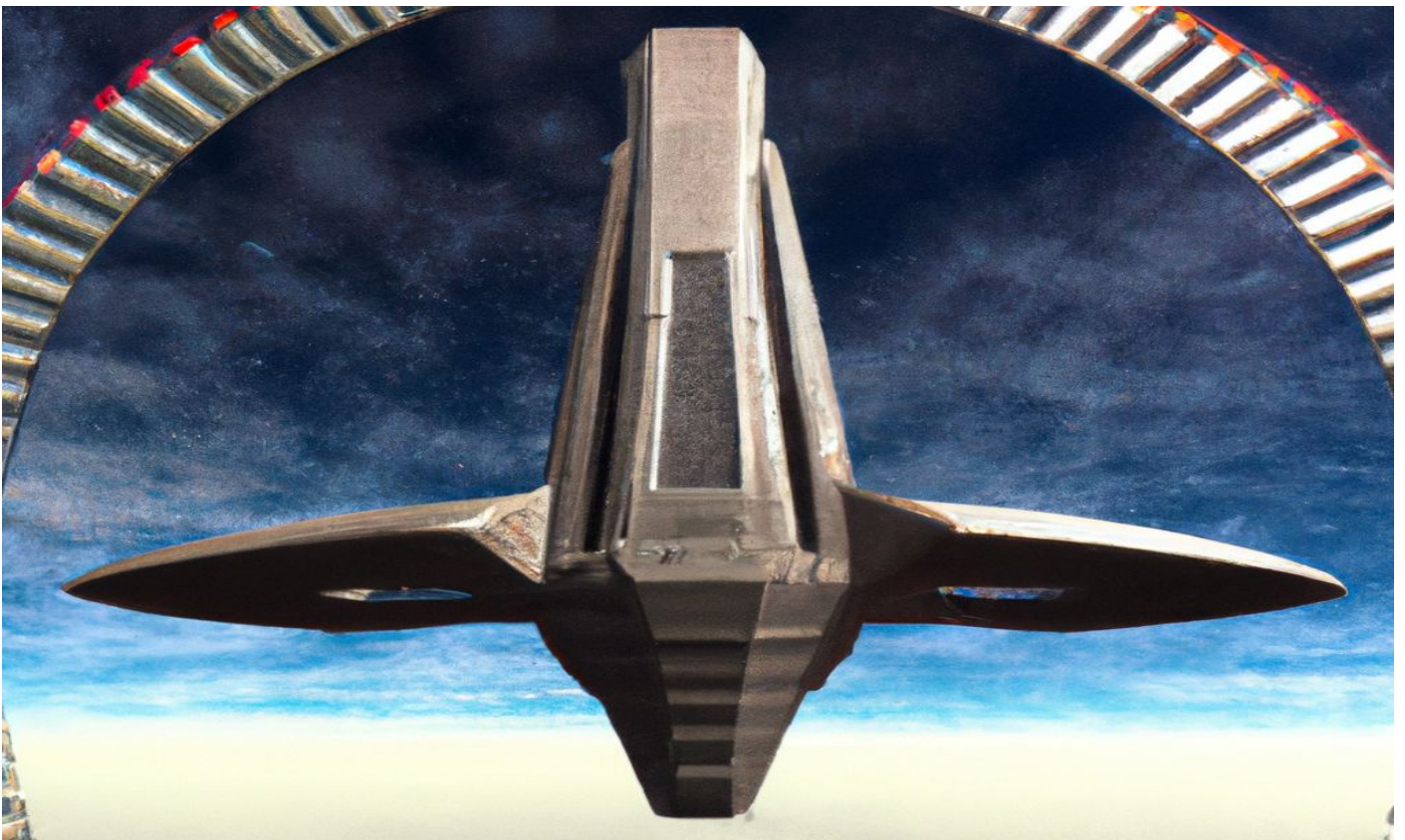
Daño misiles de fotones

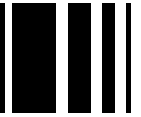
Daño que hacen los misiles de fotones. Los misiles de fotones solamente pueden ser utilizados por el *jefe de seguridad*.

Potencia del haz tractor

Kilos que es capaz de arrastrar la nave si cogiera material de una superficie planetaria de gravedad standard 1.

También se puede llegar a expresar el tamaño de nave que se puede arrastrar.





Puntos de Escudo

Daño que es capaz de soportar el escudo.

Puntos sellado

Daño capaz de soportar cada sección de la nave, una vez no hay escudo, antes de perder el sellado de la zona y quedar expuesto al vacío del espacio.

Velocidad subluz máxima

Máxima velocidad que se puede alcanzar antes de activar los motores de velocidad luz.

El máximo que se puede alcanzar es 186.000 km/h que es aproximadamente la velocidad luz. Es decir, 1 unidad desplazamiento luz o 1 UL. Es muy relevante en una persecución a velocidad subluz.

Velocidad máxima

Máxima velocidad que se puede alcanzar viajando con motores super-luz. El máximo que se puede alcanzar es 10 veces la velocidad de la luz.

Daño Fáser

Daño que puede hacer la nave usando los Fásers. Los Fásers pueden ser utilizados cada vez que la nave ataque.

Daño misiles de fotones

Daño que hacen los misiles de fotones. Los misiles de fotones solamente pueden ser utilizados por el jefe de seguridad.

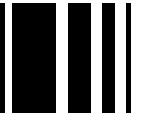


Maniobrabilidad

Lo fácil o difícil que es moverse con la nave a velocidad sublumínica. (a velocidad por encima de la luz no se puede maniobrar). Potencia el movimiento *Maniobras evasivas* una vez por encuentro bélico interestelar. pudiendo llegar a superar el +5 máximo.

En caso de que el modificador sea negativo, será el DJ el que decida cuándo aplicarlo.

Maniobrabilidad	Bonificador
Muy alta	+2
Alta	+1
Standard	0
Baja	-1
Muy Baja	-2



Potencia del haz tractor

Kilos que es capaz de arrastrar la nave si cogiera material de una superficie planetaria de gravedad standard 1.

También se expresa el tamaño de nave que se puede arrastrar.

Sensores

Distancia desde la cuál se puede detectar actividad, incluyendo fenómenos naturales o movimiento de otras naves. Los sensores solamente pueden usarse en velocidad subluz.

Áreas por añadir a la nave

Estas zonas de la nave son opcionales y negociables con el DJ en cualquier nave.

Si tu nave no tiene estas zonas por defecto, puedes añadirlas si cumples algún requisito negociado con el DJ.

- Cantina.
- Sala de máquinas principal
- De 1 a 10 áreas de habitaciones.
- De 1 a 10 Salas holográficas.
- Sala de máquinas, motor 1.
- Sala de máquinas, motor 2.
- Puede tener más salas de máquinas por cada motor principal.
- Pasillos o tubos interconectando salas de máquinas.
- Sala de teletransporte.
- Almacenes.
- Laboratorio de ciencias planetarias.
- Enfermería.

Naves - Nave de Exploración

Las naves de exploración pertenecen a una asociación de planetas con una jerarquía muy marcada. Estas asociaciones tienen como objetivo primordial la exploración del universo, por el mero hecho de conocer o para fraguar nuevas alianzas.

Objetivo

Explorar lo desconocido.

Siempre que los jugadores utilicen la nave para dicho propósito, obtendrán de uno a tres puntos de aprendizaje en los movimientos de la nave. Dependiendo del riesgo tomado al tomar dicha decisión.

Completad estas preguntas y anotadlas en la ficha de la nave.

¿Cuál es el Nombre de la nave?

Ejemplos:

- *Nautilus,*
- *Stardazer.*
- *Magallanes.*
- *HMS Beagle*
- *La Pinta*

¿Cuál es el nombre de la asociación a la que pertenece la tripulación?

Ejemplos:

- *Federación unida de planetas.*
- *Asociación planetaria por la exploración.*
- *Asociación armoniosa por el conocimiento.*

¿En qué planeta tiene la sede principal?

¿Cómo es el planeta?

¿Cuántos años de Formación son necesarios para servir en una nave?

¿Cuál es el mayor rango que se puede obtener?

Naves - Nave de Exploración

¿Cuáles son las 3 principales directrices por las que guiarse?

Ejemplos:

- *No contactar con civilizaciones que no posean tecnología de viajes interestelares.*
- *No intervenir ante desastres naturales inminentes.*
- *No intervenir en caso de conflictos bélicos o comerciales a favor de nadie.*
- *No compartir tecnología con civilizaciones menos desarrolladas.*
- *Compartir conocimiento con cualquier civilización que supere un umbral mínimo.*
- *No hablar en nombre de la unión.*
- *Hablar en nombre de la unión.*

Semillas de aventura

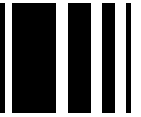
- Estudiando la estructura mineral de un planeta se descubre que este está a punto de estallar con una especie poco evolucionada.
- De camino a instalar una mejora en el Scanner se recibe una señal de socorro de una zona cercana e inexplorada del espacio.
- La nave sale de la velocidad de la luz mucho más cerca de un planeta de lo que esperaba siendo visible desde la superficie del mismo.
- Se tienen pruebas para creer que lo que parece un agujero negro es en realidad un puente interestelar a otra zona muy lejana de la galaxia.
- Os encontráis con una nave que transportaba presos y se estrella con un meteorito, algunos presos escapan. Como miembros de la unión debéis ayudar a recuperarlos. Vuestra nave principal se marcha por tener una misión más importante, os dejan una nave tipo rebelde.

Naves - Nave de Exploración



Puntos Escudo	5
Puntos Sellado	2
Velocidad Máx Subluz	1 UL
Velocidad Max	10x
Daño Faser	1
Daño Misiles Protones	2
Potencia Haz Tractor	5000 Kg
Alcance Sensores	5 años Luz
Maniobrabilidad	Alta +1

Naves - Nave Pirata



Las naves pirata también pueden ser usadas como naves de cazarrecompensas o naves de la resistencia.

Estas naves pueden o no pertenecer a algún tipo de sindicato del crimen, a la resistencia, o tener una relación estrecha con asociaciones que pagan a los cazarrecompensas.

Esta pertenencia conllevará beneficios como obtención de recursos o defensa, pero también conllevará responsabilidades que de ser eludidas tendrán como consecuencia una enemistad fuerte con una asociación poderosa.

Por otro lado, se puede elegir no pertenecer a ningún tipo de asociación (excepto la resistencia, que son, por necesidad, naves que pertenecen a la resistencia).

No pertenecer a ninguna asociación suele conllevar que dichas asociaciones acosen a los jugadores para que estos se unan a dicha asociación.

Objetivo

Llevar a cabo operaciones comerciales o bélicas, rápidas y desapercibidas:

- Llegar rápidamente al lugar de un accidente, sustraer material valioso e irse.
- Infiltrarse en una zona del espacio sin ser detectados.
- Colocar una carga en un lugar estratégico para hacer daño "a los malos".
- Transportar almas que están huyendo de la ley.
- Perseguir a fugitivos.

Llevar a cabo los objetivos de la nave otorgará hasta 3 puntos de aprendizaje en movimientos de la nave, dependiendo de la dificultad para llevar a cabo dicho objetivo.

Completad estas preguntas y anotadlas en la ficha de la nave.

¿Cuál es el nombre de la nave?

Ejemplos:

- *Perla Negra.*
- *Sirena.*
- *Gorrión.*
- *Agujón.*
- *Guernica.*
- *La Nueve.*



¿A qué tipo de asociación pertenecéis u os persigue para que pertenezcáis?

- Piratas.
- cazarrecompensas.
- Rebeldes.
- Carroñeros de chatarra.

¿Cuál es el nombre de la asociación a la que pertenece la tripulación?

Ejemplos:

- *La unión.*
- *La resistencia.*
- *Asociación comercio "justo".*

¿Quién es el jefazo? ¿Cuáles son las 3 principales normas escritas o no, por las que guiarse?

Ejemplos:

- *No revelar la posición de la resistencia.*
- *No ser detectados*
- *No entregar la carga al completo, quedarse siempre con parte de ella escondida.*
- *Dispara primero pregunta después.*
- *No confraternizar con la captura.*

Semillas de aventura

- Oís rumores de una nave interestelar desconocida que ha quedado a la deriva.
- La resistencia se entera de donde mantienen presos a otros miembros de la resistencia.
- Un crucero vacacional se ve forzado a desviarse de su ruta habitual y durante 20 minutos no podría comunicarse en caso de recibir un ataque.
- Se ha puesto precio a vuestras cabezas.
- Se ha puesto precio a la cabeza de un amigo de la infancia de un miembro de la tripulación.

Naves - Nave Pirata

Puntos Escudo	4
Puntos Sellado	1
Velocidad Máx Subluz	0,5 UL
Velocidad Max	5x
Daño Faser	1
Daño Misiles Protones	No tiene
Potencia Haz Tractor	5000 Kg
Alcance Sensores	5 años Luz
Maniobrabilidad	Muy Alta +2

La nave pirata destaca por su capacidad de pasar desapercibida. Es una nave que puede funcionar con un tripulante, y puede albergar hasta 10 cómodamente.

Este tipo de nave tiene como mínimo las siguientes áreas diferenciadas.

- Puente de Mando.
- Sala de máquinas principal.
- Almacén.

Es prácticamente una nave "loft" donde el mismo y enorme espacio disponible se utiliza para todo. Aunque se puede negociar con el DJ otra estructuración añadiendo zonas de la lista de zonas.

Naves - Nave de Batalla



Las naves de batalla pertenecen siempre a una especie agresiva. Por lo tanto, todos los jugadores deberán pertenecer a dicha especie y aliadas.

Son naves usadas a menudo para vigilar zonas delimitadas del espacio, o directamente para la conquista.

Responden ante el ejército de la especie en cuestión.

Objetivo

Llevar a cabo las órdenes del alto mando militar, habitualmente será:

- Patrullar límites delimitados con otras especies y acribillar a todo aquel que los sobrepase.
- Ir a algún punto donde haya una batalla estelar y presentar batalla.
- Destruir.

Llevar a cabo los objetivos de la nave otorgará hasta 3 puntos de aprendizaje en movimientos de la nave, dependiendo de la dificultad para llevar a cabo dicho objetivo.

Completad estas preguntas y anotadlas en la ficha de la nave.

¿Cuál es el nombre de la nave?

Ejemplos:

- Ticonderoga
- Kirov.
- Slava.
- Kara.
- Sierra.
- Santi Petri.

¿A qué especie pertenecéis?

¿Cuál es el planeta de origen de la especie?



¿Cuáles son las 3 principales normas escritas o no, por las que guiarse?

Ejemplos:

- Disparar primero, Disparar después, no preguntar.
- Morir en batalla es un gran honor
- Es preferible morir que contradecir a un superior
- El fracaso se paga con la muerte
- Destruir

Semillas de aventura

- Habéis sido derrotados mientras patrullabais una zona que se os había asignado, os dan por muertos, pero estáis en un planeta habitado por una civilización avanzada.
- Os ordenan atacar una nave en la que sabéis viajan los más altos mandos del ejército de vuestra especie.
- Os llaman para una batalla, pero al llegar a la zona solamente veis escombros, una baliza os lleva a una cápsula de escape, es el máximo mandatario del enemigo.

Naves - Nave de Batalla

Puntos Escudo	7
Puntos Sellado	3
Velocidad Máx Subluz	0,2 UL
Velocidad Max	8x
Daño Faser	2
Daño Misiles Protones	4
Potencia Haz Tractor	50000 Kg
Alcance Sensores	5 años Luz
Maniobrabilidad	Alta +1

La nave de guerra destaca por su capacidad ofensiva y aguante. Puede albergar hasta 10k almas. Tiene hasta 500 cazas monoplace en sus hangares. Con capacidad ofensiva de la mitad de 1d10 de daño por faser, 10 puntos de escudo y 0 puntos de sellado.

Este tipo de nave tiene como mínimo las siguientes áreas diferenciadas.

- Puente de Mando.
- Sala de máquinas principal.
- Sala de armamento.
- Hangar hasta 10.
- Almacenes.

Este tipo de nave ve completado su **objetivo** e historia cuando los personajes describan la especie bélica que la pilota.

Naves - Nave de Transporte

Las naves de transporte son naves en las que el 90% del espacio es almacén para llevar diferentes bienes. Minerales, combustible, piezas de repuesto, etc.

Estas naves no poseen de por sí capacidad ofensiva o defensiva alguna, con lo que habitualmente si son atacadas, soltarán la carga y huirán para transportar otro día.

Suelen pertenecer a algún tipo de empresa u asociación. Que llegado el momento podrían dotar a estas naves de alguna capacidad ofensiva o defensiva o de una escolta apropiada.

Objetivo

Transportar grandes cantidades de material del punto A al punto B.

Llevar a cabo los objetivos de la nave otorgará hasta 3 puntos de aprendizaje en movimientos de la nave, dependiendo de la dificultad para llevar a cabo dicho objetivo.

Completad estas preguntas y anotadlas en la ficha de la nave.

¿Cuál es el nombre de la nave?

Ejemplos:

- Nodriza.
- Ballena.
- Viatze.
- Cargob.

Naves - Nave de Transporte

¿Cuál es el nombre de la empresa a la que pertenece la tripulación?

¿La empresa a la que pertenecéis es "legal" o pasa por alto el contrabando?

¿Quién es el jefezo?

¿Quién es el capitán de la nave?

¿Cuáles son las 3 principales normas escritas o no, por las que guiarse?

Ejemplos:

- No transportar contrabando
- Esconder bien el contrabando
- Acordarse de mantener bien sobornados a las fuerzas de la ley.
- Nunca pagar a piratas.
- Mantener a los piratas en nómina como salvoconducto.

Semilla de aventura

- 3 fugitivos os piden que los llevéis de contrabando.
- Cuando llegáis a cargar mineral al planeta de siempre, el planeta no está, una nave os comienza a atacar.
- De camino a entregar una carga unos piratas os roban la carga, entre esa carga iba un ser vivo.

Naves - Nave de Transporte

Puntos Escudo	6
Puntos Sellado	3
Velocidad Máx Subluz	0,2 UL
Velocidad Max	5x
Daño Faser	1
Daño Misiles Protones	No tiene
Potencia Haz Tractor	5000 Kg
Alcance Sensores	5 años Luz
Maniobrabilidad	Standard 0

La nave de transporte es grande y torpe, destaca por su capacidad para albergar material. Es una nave que puede funcionar con un tripulante y puede albergar hasta 5 cómodamente.

Este tipo de nave tiene como mínimo las siguientes áreas diferenciadas.

- Almacén.

Toda la nave es un gran almacén, no existen zonas estructurales diferenciadas sino más bien diferentes consolas y puestos para realizar las funciones.

Naves - Crucero Vacacional

Los cruceros vacacionales son ciudades flotantes con una gran cantidad de ocio a disposición de los pasajeros.

Es literalmente el lugar de vacaciones perfecto. Tan grande como una ciudad, que viaja entre planetas a cada cual más exótico.

Los cruceros vacacionales suelen operar en zonas de la galaxia donde no hay conflictos, aunque hubo una época en la que eran atacados con cierta frecuencia, su adhesión a una Federación, asociación, sindicato... garantiza su seguridad, si alguien intenta abordarlos aparecerán múltiples naves de batalla para defenderlos.

Objetivo

Ofrecer el mejor ocio posible a sus pasajeros, por lo que además de viajar a los destinos más paradisíacos, disponen de las mejores holocubiertas disponibles, y múltiples opciones de ocio.

Llevar a cabo los objetivos de la nave otorgará hasta 3 puntos de aprendizaje en movimientos de la nave, dependiendo de la dificultad para llevar a cabo dicho objetivo.

Completad estas preguntas y anotadlas en la ficha de la nave.

¿Cuál es el nombre de la nave?

Ejemplos:

- Symphony.
- Armony.
- Raisia.
- Titanic.
- Queen Mary.
- Queen George.
- King Elisabeth.

¿Cuál es el nombre de la asociación que protege a la nave?

¿La asociación a la que pertenecéis es "legal" o un sindicato del crimen organizado?

¿Quién es el jefezo?

Naves - Crucero Vacacional

¿Cuáles son las 3 principales normas escritas o no, por las que guiarse?

Ejemplos:

- El cliente con más créditos, tiene más razón.
- Hay que llegar a tiempo siempre a los destinos. Sea como sea.
- Lo que pasa en la nave se queda en la nave.
- No se permiten armas en la nave.
- Lo único ilegal en la nave es causar algún daño o perjuicio a alguien que no lo deseara...

Semilla de aventura

- Un ser viviente aparece asesinado en la piscina.
- Los hologramas pierden sus sistemas de seguridad y pueden causar daño.
- Para poder llegar a tiempo al siguiente planeta tendríais que tomar un desvío peligroso.
- Los pasajeros se vuelven locos y agresivos contra la tripulación.

Naves - Crucero Vacacional

Puntos Escudo	8
Puntos Sellado	4
Velocidad Máx Subluz	0,1 UL
Velocidad Max	2x
Daño Faser	1
Daño Misiles Protones	No tiene
Potencia Haz Tractor	Objeto sin propulsión
Alcance Sensores	5 años Luz
Maniobrabilidad	Muy Baja -2

Para imaginar las dimensiones y capacidad de la nave, coged el crucero marítimo más grande del mundo, multiplicad su tamaño por 20 y se obtiene una aproximación de dimensiones.

Al ser como una ciudad, las zonas son prácticamente innumerables.

- Habitaciones de alto nivel
- Habitaciones de medio nivel
- Habitaciones de bajo nivel
- Habitaciones de la tripulación
- Zona restauración
- Zona Spa
- Zona Piscinas
- Zona Holográfica
- Zona Deportes
- Zona climas extremos
- etc.

Naves - Estación Espacial

La estación espacial tiene las mismas estadísticas que el Crucero Vacacional, pero el objetivo y las normas por las que se rige son diferentes.

Además, la Estación Estelar, no se mueve del sitio, aunque tiene capacidad para hacerlo por si hay que escapar de algún tipo de conflicto o desastre natural.

Objetivo:

- Servir de enlace comercial.
- Conseguir que la ciudad esté situada en un lugar estratégico de paso que prospere.

Llevar a cabo los objetivos de la nave otorgará hasta 3 puntos de aprendizaje en movimientos de la nave, dependiendo de la dificultad para llevar a cabo dicho objetivo.

Completad estas preguntas y anotadlas en la ficha de la nave.

¿Cuál es el nombre de la nave?

Ejemplos:

- Nueva Cidonia.
- Bollu York.
- Andalusí.
- Nuevos Madriles.
- Chineo.
- Nueva Transilvania.
- Sanspritia.

¿Cuál es el nombre de la asociación que protege a la ciudad?

¿La asociación a la que pertenecéis es "legal" o un sindicato del crimen organizado?

¿Quién es el jefazo?

¿Cuáles son las 3 principales normas escritas o no, por las que guiarse?

Ejemplos:

- Vive y deja vivir.
- No vayas a la zona de casinos
- La droga es legal, pero dañina
- Lleva siempre un arma encima
- Las armas están prohibidas

Semilla de aventura

- Aparece una nave nueva de una raza desconocida, la nave parece bélica.
- El soporte vital falla tenéis 24h para arreglarlo.
- Las estrellas comienzan a desaparecer cerca de la estación espacial.
- Una masa negra e impenetrable aparece cerca de la estación espacial y se acerca cada vez más.

Puntos Escudo	6
Puntos Sellado	3
Velocidad Máx Subluz	0,1 UL
Velocidad Max	5x
Daño Faser	1
Daño Misiles Protones	No tiene
Potencia Haz Tractor	Cualquier Objeto sin propulsión
Alcance Sensores	5 años Luz
Maniobrabilidad	Muy Baja -2

Al ser como una ciudad, las zonas son prácticamente innumerables.

Ejemplo zonas:

- Tiendas.
- Hogares
- Restauración.
- Casino.
- Comercios.
- Colegio
- Instituto
- Universidad
- Industrial.

Naves - Nave Pre-Superluz

Estas naves tienen la capacidad de viajar grandes distancias, pero no tienen capacidad de viajar por encima de la velocidad de la luz.

En lugar de eso, las especies que habitan la nave son llevadas a un sueño criogénico del que despertarán al llegar a su destino de manera automática.

La nave funciona de manera automática, sin interacción necesaria por ningún ser biológico.

En caso de avería irreparable, despierta al encargado de la nave que tiene los conocimientos necesarios para reparar la nave y volver a su estado de sueño criogénico.

Naves típicas que cumplen estas condiciones son:

- Nave Incubadora.
- Cualquier nave sin tecnología super luz que esté en el espacio intentando llegar a algún sitio.

Objetivo.

Nave Incubadora: Transporta una civilización que perdió su planeta de origen a un planeta habitable, donde deben de formar una nueva civilización *Otras Naves* : Si los jugadores han elegido otra nave similar en estadísticas, pero con otro objetivo, deberán pactarlo con el DJ.

Llevar a cabo los objetivos de la nave otorgará hasta 3 puntos de aprendizaje en movimientos de la nave, dependiendo de la dificultad para llevar a cabo dicho objetivo.

Completad estas preguntas y anotadlas en la ficha de la nave.

¿Cuál es el nombre de la nave?

Ejemplos:

- Maidstone.
- El Grao.
- Vapor.
- Kubbide
- Mahón
- Ingez

Naves - Crucero Vacacional

¿Cuál es el planeta destino al que se dirige?

¿Cuántos años "terrestres" tardará en llegar?

¿Qué debería pasar cuando la tripulación despierte en el destino?

¿Cuáles son las 3 principales normas escritas o no, por las que guiarse?

Ejemplos:

- No Fuerces el despertar de nadie.
- Si la nave te despierta es porque tú puedes arreglar el problema.
- Al llegar colonizar a cualquier precio.

Semilla de aventura

- La nave llega al final del trayecto y no hay planetas donde desembarcar la civilización, el soporte vital no está preparado para esto.
- La nave os despierta de camino a vuestro destino por fallos múltiples, debéis arreglarlos, pero luego otros fallos vienen... cómo si algo o alguien los provocara...

Puntos Escudo	0
Puntos Sellado	10
Velocidad Máx Subluz	0,5 UL
Velocidad Max	Sin Super Luz
Daño Faser	1
Daño Misiles Protones	No tiene
Potencia Haz Tractor	Objeto sin propulsión
Alcance Sensores	1 años Luz
Maniobrabilidad	Muy Baja -2

Preparación de la partida

Sesión 0

Antes de adentrarse en la aventura hay muchos detalles que pulir.

Aunque el universo que construyais está por ser decidido, no está de más establecer unas normas básicas para evitar cruzar líneas que hagan que alguien en la mesa no se sienta bienvenido.

Comentar que esto es parte de la preparación del juego y **no debe ser saltado**, es decir, es una parte **PRIMORDIAL** de la preparación del juego.

Lo que sí puedes hacer es extenderlo usando algún *Kit de seguridad de TTRPG*, existen varios online que se actualizan a menudo. Pero NUNCA, NUNCA, NUNCA. te saltes esta parte.

Líneas y Velos

Las líneas marcarán temas que no se pueden tocar, ni insinuar, simplemente no pasan en el universo que vais a crear. NO EXISTE.

Si en el mundo real existe, que le vamos a hacer... pero, en vuestro mundo, ni el villano más vil cruza ni piensa en estas líneas. PORQUE NO EXISTE.

Velos es algo que existe, pero que nuestra historia de ningún modo va a focalizar o enfatizar. De tal forma que si en algún momento de la aventura llegara a pasar algo relacionado, se corre "cortinilla de estrellas".

Te presentaré una lista de temas típicos a tratar, siéntete libre de añadir cuantos quieras. De entrada vamos a establecer unos límites antes de que sigas adelante.

Estos límites son impuestos por el manual de StarCruiser y no son negociables, soy consciente que puedes ignorarlos y jugar con el resto de las normas, sin embargo, no es para lo que se pensó el manual y te agradecería que si tienes pensado traspasar estos límites, o no te importa, no juegues a este juego.

También soy consciente que a menudo en las series Space Opera clásicas se tratan estos temas de manera abierta con el fin de concienciar a la sociedad de lo dañinos que pueden llegar a ser, , todo está perfectamente guionizado y se sabe que el final solo deja la puerta abierta a una conclusión lógica hacia una erradicación de ese mal. Así que **NO ES EXCUSA**.

Preparación de la partida - Líneas y Velos

Límites impuestos por las normas:

- Sexo no consentido.
- Violación.
- Pedofilia.

Las normas no imponen ningún velo, aunque recomendamos los siguientes:

- Maltrato Infantil
- LGTBIfobia
- Homofobia
- Sexismo
- Racismo
- GordoFobia
- Maltrato Animal

Además de los límites y velos ya mencionados como obligados o recomendados, te dejo una lista de más temas que suelen generar algún rechazo o controversia, siéntete libre de añadir los que consideres oportunos o suelas añadir.

- Gore
- Horror
- Terremotos
- Maremotos
- Claustrofobia
- Aborto
- Religión existente en el mundo real

Si durante la partida surge algún tema no tratado y algún jugador juega el movimiento *Esto no me gusta* simplemente haz como si de una película se tratara, rebobina y cambia los acontecimientos, podéis añadir más adelante ese tema a línea o velo dependiendo de la situación.

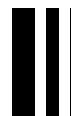
Los objetos en StarCruiser están ligados al tipo de nave en la que se viaje, o el tipo de lugares que se visite durante la aventura.

Para empezar siempre serán objetos del tipo de nave que haya elegido el grupo. Así pues diferenciamos 4 tipos de objetos.

- Armas (daño)
- Armaduras (modifican Puntos de Golpe)
- Accesorios movilidad (modifican esquiva)
- Útiles (tienen su propio movimiento asociado)

Muchos objetos tienen movimientos asociados a ellos. Puedes crear objetos sobre la marcha, pero ten en cuenta las siguientes recomendaciones.

- Es buena idea crear un objeto que suple un movimiento de una profesión que no se esté jugando.
- Sigue el principio básico, 2-9: Movimiento falla con consecuencias a decidir por el DJ, 10-14: Éxito parcial a elegir o mitad de efecto completo, 15+ efecto completo.
- Si el objeto es el resultado de una combinación de objetos, el resultado debe de ser más potente que si usaras un objeto a la vez que el otro, pero los efectos negativos también deben de ser más graves.
- No os preocupéis demasiado por el nombre del movimiento, sino por el movimiento en sí.



Blaster Standard

Disponible en todas las naves. Habilita el movimiento Fuego de Bláster.

3 Daño

En principio sólo vale para aturdir, no tiene un modo mortal, disponible en todas las naves.

Blaster con modo mortal

Disponible sólo en *Nave de Batalla* y *Nave Pirata*. Habilita el movimiento Fuego de Bláster.

Puede funcionar con modo aturdir o modo mortal. Hay que elegir cuál será el activo por defecto.

3 Daño aturdir

7 Daño mortal

Blaster francotirador

Disponible sólo en *Nave de Batalla*. Habilita el movimiento Fuego de Bláster.

7 Daño

Sólo puede ser utilizado en largas distancias y tarda mucho en poder repetir el tiro.

Emisor de pulsos

Disponible sólo en *Nave de Batalla* con alto rango militar. (Cuyo grupo haya tenido algún logro militar a discutir con el DJ). Habilita el movimiento Fuego de Bláster.

12 Daño

Lanza un pulso de energía que devasta una zona.

Se usa con el movimiento:

Sayonara Baby

- 2-9: Fallas el disparo. El DJ te dirá cómo has fallado y la consecuencia. Apunta marca de aprendizaje.
- 10-14: El disparo impacta a 5 metros del objetivo. Realiza la totalidad del daño en el centro y la mitad del daño en 5 metros a la redonda. El DJ elige el punto de impacto.
- 15+: El disparo acierta de pleno haciendo que el objetivo sea el centro de la explosión. Todos los que se encuentren en un radio de 5 metros reciben la mitad del daño.



Traje armadura

Disponible en todas las naves.

1 Armadura

Es una tela especial configurada para disipar la energía del primer impacto que supere el umbral de KO de la especie que lo lleve. tras lo cual queda desactivada.

Armadura ligera

Disponible en *Naves Pirata*

2 Armadura

Armadura ligera que permite total movilidad, se puede camuflar bajo ropaje ancho (no uniformes).

Si recibe un impacto de 4 o más, queda destruida y deja de proteger.

Armadura militar

Disponible en *Nave de Guerra*

3 Armadura

Armadura que no puede ser camuflada de ninguna manera, incluye casco. Da el aspecto de milicia organizada.

Si recibe un impacto de 5 o más, queda destruida y deja de proteger.



Jet Pack

Disponible en *Crucero vacacional* , *Estación Espacial*, *Nave subluz*

1 Esquiva

Es una mochila capaz de mantener a alguien estable en el aire durante 15 minutos. No es muy pesada ni aparatosa, puede llevarse debajo de ropa holgada.

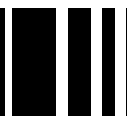
Se suele utilizar para la limpieza y mantenimiento de naves con baja tecnología autorreparadora.

Botas propulsadas

Disponible en *Nave Pirata*

3 Esquiva

Es un hack realizado a unas botas de un traje espacial. Permiten pegar un gran salto con sólo dar un golpe entre los talones.



Granada lumínica.

Permite usar el movimiento Fuego en el agujero tras lo que desaparece

Fuego en el agujero

Cuando uses una granada lumínica.

- 2-9: Fallas el lanzamiento o la granada no detona. El DJ te dirá cómo has fallado y la consecuencia. Apunta marca de aprendizaje.
- 10-14: La granada detona a 5 metros de donde pretendías. Uno de los presentes ha identificado el ruido de una granada cegadora acercándose y no han mirado. El DJ te dirá quién. Los demás en un radio de 15m quedarán cegados durante un rato y tirarán con desventaja.
- 15+: La granada detona justo donde pretendías. Todos los que estén mirando la granada en un radio de 15m quedarán cegados durante un rato y tirarán con desventaja.

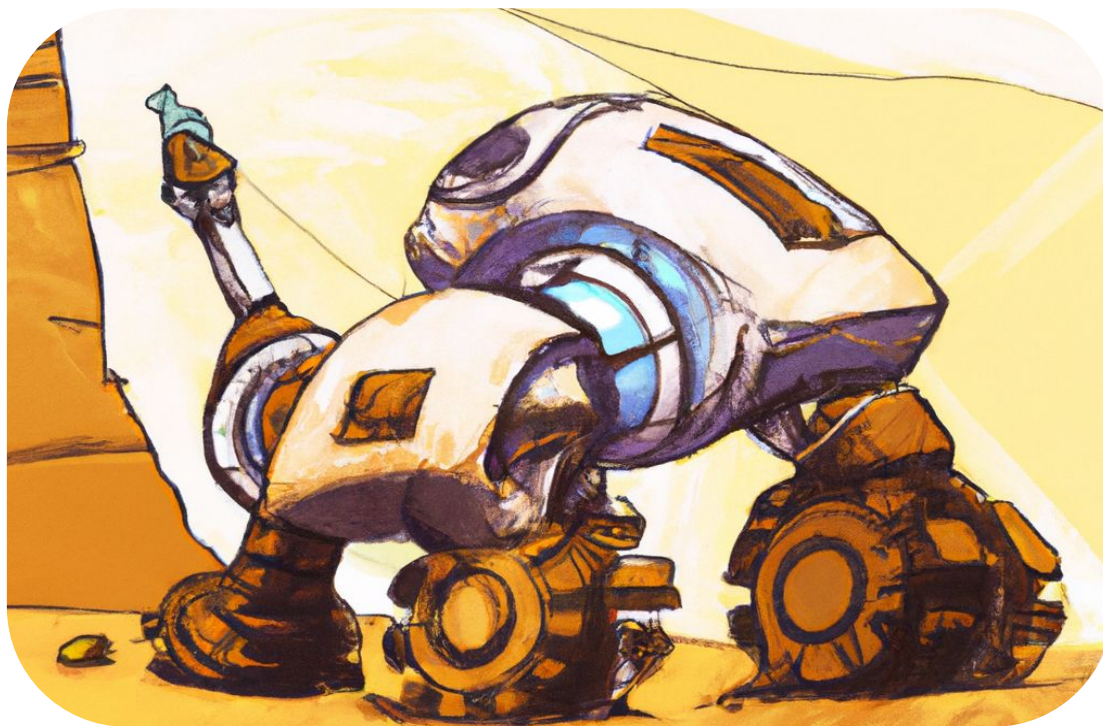
Emisor holográfico portátil

Permite usar el movimiento Ahora lo ves

Ahora lo ves

Cuando uses el emisor holográfico para emitir algo como mucho 3 veces tu tamaño.

- 2-9: El holograma ha fallado. El DJ te dirá por qué y la consecuencia. Apunta marca de aprendizaje.
- 10-14: Algo no sale 100% como lo planeabais. Elige 1:
 - El holograma tiene detalles que lo delatan. Pero hay que fijarse mucho.
 - El holograma solo dura 1 minuto antes de desaparecer.
 - El holograma es claramente detectado si se mira desde atrás.
- 15+: El holograma se emite claramente durante una hora.



Meca Minero

Disponible en *Naves de transporte*

6 Armadura

12 Daño (solo aplicable en movimiento *Te atizo con el meca*)

Es un meca utilizado para realizar labores de minería, y traslado de objetos pesados.

Es muy lento y no permite el uso de armas.

El meca quedará deshabilitado tras recibir un total de 15 puntos de daño seguido. Si el meca es reparado por un ingeniero jefe con calma el contador quedará a 0.

Te atizo con el meca

Cuando utilices el meca para golpear a alguien. Tira los dados y resta 3 puntos por la lentitud del meca.

- 2-9: Fallas el ataque. El DJ te dirá cómo has fallado y la consecuencia. Apunta marca de aprendizaje.
- 10-14: Golpeas al enemigo de refilón. Haces la mitad del daño del meca redondeado hacia abajo y el enemigo tiene la opción de reaccionar.
- 15+: El ataque tiene éxito. Golpeas fuertemente al enemigo. Si el objetivo no se encuentra en ningún tipo de vehículo saldrá volando 20m en el aire. Haces todo el daño del meca.



- Sé respetuoso y amigable, hemos venido a pasarlo bien.
- Haz preguntas, muchas preguntas.
 - ¿Qué haces ahora?
 - ¿Cómo es el anciano que se dirige a vosotros?
 - ¿De qué color es esa bebida?
 - ¿Cómo te sientes al mirarlo fijamente?
 - ¿Cuántas naves ves en el sónar?



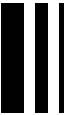
- Cuando tengas que describir un planeta, nave, raza... hazlo detallado.
 - ¿Qué Bioma tiene ese planeta?
 - ¿Están muy avanzados?
- Crea Canon con tus jugadores, todo lo que se diga en la mesa pasa a ser canon a no ser que decidáis lo contrario o se contradiga con algo que ya lo es.
- Deja huecos en la historia, rellénalos con las preguntas.
- Favorece tramas que hagan brillar a los personajes.
- Ajusta la dificultad del juego a tus jugadores usando los recursos que te da el manual.

Si eres un director de juego experimentado en otros juegos, puede que pienses que NO necesitas movimientos específicos para ti.

Y puede que tengas razón. Que simplemente usando el sentido común se pueda lograr una experiencia de juego excepcional.

No obstante, dejamos unos movimientos para que, llegado el caso, si tienes demasiadas cosas que gestionar, o estás empezando puedas apoyarte en ellos.

Lo más importante es que si en algún momento sientes que no te estás dejando algo en el tintero, revises este apartado.



Ah, no sé, dímelo tú

Cuando un miembro de la mesa te haga una pregunta que requiera inventar parte de la ficción.

Puedes elegir devolverle la pregunta.

Si la respuesta que da es aceptada se puede incluir en el canon de la partida.

Nota: Este movimiento está copiado de Jorge de la guarida de Jorge, y se ha convertido en [marca de la casa](#)

Manejar PNJ

Cuando manejes un PNJ sólo podrás hacer movimientos que no alteren la voluntad de los jugadores, es decir, tú PNJ podrá realizar todos los movimientos básicos menos *Liar a alguien*

Esta regla se puede romper si el PNJ tiene un objeto que le permite manejar la voluntad ajena y este hecho es parte de la trama de la partida.

Aplicar Daño no hostil

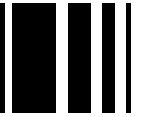
Cuando alguien recibe daño no hostil cómo por ejemplo un accidente ,un desastre natural, etc...

A la hora de aplicar el daño piensa en la gravedad del acontecimiento y aplica la siguiente norma:

- Daño leve: 0 PG, anecdótico, puede servir como advertencia, sólo se han llevado un susto.
- Daño moderado: 1 PG, Un impacto lo suficientemente grande cómo para hacer daño, pero no dejar ko a alguien perfectamente sano.
- Daño alto: 3 PG, Ejemplo, Un accidente de vehículo a baja velocidad puede dejar inconsciente a algunos.
- Daño muy alto: 5PG, Puede matar a la mayoría si no van bien protegidos. Ejemplo un derrumbamiento
- Daño mortal: XPG, simplemente mata. Explosión de una supernova, ser expuesto al vacío del espacio.

Se lo ha currado

Cuando un jugador prepare lo suficiente el terreno para que su próximo movimiento sea exitoso aplícale un bonificador de +1 a +3 dependiendo de lo que se lo haya trabajado.



Éxito parcial o Fracaso

Cuando el resultado de un movimiento mencione la interacción del DJ.

Piensa en el escenario más plausible y aplícalo. Si te quedas en blanco puedes usar las herramientas del DJ, con varios ejemplos por cada movimiento.

Ejemplos: - Agotar recursos. - Separa al grupo. - Señala un nuevo peligro que se ha generado.

Mueve la trama

Cuando todos los de la mesa hayan tenido su turno, tomate un minuto para pensar cómo avanza la trama en otros lugares. ¿Está avanzando un riesgo hacia los jugadores?, ¿Ha llegado un mensaje a su destino por fin?

Apúntalo para más adelante.

Recompensa un gran éxito

Cuando un jugador tenga un éxito por encima de 20, puedes (o no) darle algo adicional a lo que el movimiento especifica para el caso 15+

- Darle más información de la solicitada.
- Ponerle en una situación favorable.
- Intensificar el efecto conseguido.

Sube el molómetro

En el momento que los jugadores vayan a hacer algo que rompe las leyes de la física y/o del juego, pero el resultado vaya a ser algo espectacular para toda la mesa. Haz lo siguiente:

- Pon en consenso que la mesa esté de acuerdo en subir el molómetro.
- Pídele a los implicados que narren cómo van a realizar la acción, cuanto más sentido tenga y más divertido sea mejor.
- Acordad una cifra del 2 al 20 acorde a lo narrado.
- Se realizará la tirada, a la cual se le podrá aplicar los modificadores que encajen, si tras ello se iguala o supera la cifra estipulada la acción tiene éxito.

Extra

Si la tirada es demasiado buena (un 23, por ejemplo), otorga algo adicional a la mesa, un buen botín, un bonificador a siguientes acciones por la moral, etc.

A Continuación podrás encontrar las fichas de los personajes, así como la ficha de la nave y plantilla adicional para generar objetos.

Puedes encontrar además una hoja adicional de habilidades para usar con el simbiote.

Cada movimiento viene representado en las fichas, así como el bonificador y un contador para las marcas de aprendizaje.

Los movimientos en la ficha de la nave cuentan con 8 huecos, representando cada hueco un posible jugador y su avance en ese movimiento.



Nombre: _____

PG: [_] Esquiva: [_] Armadura: [_] Daño: [_]

Piloto Interestelar ✦

Si puede moverse puede pilotarlo

Cuando haya que pilotar cualquier vehículo que no sean las naves habituales, **Tira + Bono:**

2-9 : Tu instinto te falla y no consigues mover ese cacharro infernal. El DJ te dirá porqué.

10-14: Puedes pilotarlo pero te cuesta hacerte con los controles. Tiras con desventaja a partir de ahora en todo lo que se haga con la nave.

15+: Manejas la nave como si fuera tuya. Puedes manejar el vehículo con su total potencial.

Bono:[_]

- +1 : ✦ ✦
- +2: ✦ ✦ ✦
- +3: ✦ ✦ ✦ ✦
- +4: ✦ ✦ ✦ ✦ ✦
- +5: ✦ ✦ ✦ ✦ ✦ ✦

Seguro que es por ahí

Cuando decidáis una dirección hacia donde ir sigue tu instinto, **Tira + Bono**

2-9 : El camino elegido os pone en peligro . El DJ te dirá cual.No hay certeza de que lleguéis donde queráis.

10-14: Vais por la dirección correcta. Aunque probablemente existía un camino mejor.

15+: Tus instintos no fallan y te han llevado por un atajo. Elige:

- Llegáis mucho antes de lo esperado.
- Llegáis y tenéis una posición de ventaja.

Bono:[_]

- +1 : ✦ ✦
- +2: ✦ ✦ ✦
- +3: ✦ ✦ ✦ ✦
- +4: ✦ ✦ ✦ ✦ ✦
- +5: ✦ ✦ ✦ ✦ ✦ ✦

Bono:[_]

- +1 : ✦ ✦
- +2: ✦ ✦ ✦
- +3: ✦ ✦ ✦ ✦
- +4: ✦ ✦ ✦ ✦ ✦
- +5: ✦ ✦ ✦ ✦ ✦ ✦

Maniobras alocada en modo manual

Cuando maniobras evasivas no haya salido cómo esperabas, puedes reaccionar pasando a modo manual y esquivando tú mismo, **Tira + Bono:**

2-9: Las maniobras en modo manual no evitan el daño, es más recibís un punto más de daño. El DJ te dirá porqué.

10-14: Consigues que la nave salga de una situación comprometida y esquivas la totalidad del daño

15+: Además de esquivar todo daño, tu magnífica maniobra os deja en posición de utilizar los hiperpropulsores y salir de la batalla. Podéis elegir si lo activáis o no.

Bono:[_]

- +1 : ✦ ✦
- +2: ✦ ✦ ✦
- +3: ✦ ✦ ✦ ✦
- +4: ✦ ✦ ✦ ✦ ✦
- +5: ✦ ✦ ✦ ✦ ✦ ✦

¿Miedo yo?

Cuando realices una acción temeraria en contra de toda prudencia hacia tú propia supervivencia, **Tira + Bono:**

2-9: Pasará lo que tenga que pasar, tu falta de prudencia te pasa factura. El DJ te dirá qué.

10-14: Consigues un bonificador +2 en la acción. Pero tiene una consecuencia. El DJ te dirá cual.

15+: Consigues un +3 a la acción y todo te sale bien. Relata cómo ha sucedido.

Piloto Planetario ✦

En partidas de más de 4 jugadores, debes elegir una especialidad. En partidas con menos jugadores, dispones de los movimientos de ambas especialidades.

Nombre de la Especie: _____

✧	Belicosa	Una vez por sesión pueden cambiar el resultado del movimiento Básico <i>Partirse la cara</i> por un resultado de éxito total (15+). PG: 4 Daño a Melee: 4 Esquiva : 0
✧	Empática	Una vez por sesión pueden cambiar el resultado del movimiento Básico <i>Liar a alguien</i> por un resultado de éxito total (15+). PG: 3 Daño a Melee: 3 Esquiva : 1
✧	Curiosa	Una vez por sesión pueden cambiar el resultado del movimiento básico <i>Averiguar lo que pasa</i> por un resultado de éxito total (15+). PG: 3 Daño a Melee: 3 Esquiva : 0
✧	Depredadora	Una vez por sesión pueden cambiar el resultado de un ataque hacia ellos por un resultado de fracaso total (2-9). PG: 2 Daño a Melee: 3 Esquiva : 3
✧	Androide	Una vez por sesión puede hacer alarde de una gran fuerza, pudiendo mover objetos extremadamente pesados, deformarlos, dañando alguna estructura, sujetar algo de un peso increíble... etc. PG: 15 Daño a Melee: 10 Esquiva : 0
✧	Simbionte	Se puede aprender un movimiento de otra profesión o especialidad que evoluciona de manera normal por puntos de aprendizaje. PG: 3 Daño a Melee: 3 Esquiva : 0

Planeta de Origen

Anatomía y Esperanza de Vida

Enemigos de la Especie

Propósito:

Por el rabillo del ojo

Los reflejos entrenados del piloto le da +2 al movimiento básico **Reaccionar ante un riesgo**.
(La experiencia necesaria ya está marcada)

Carisma de piloto

Tu carisma y confianza en tí mismo te otorga +2 en el movimiento básico **Liar a alguien**.
(La experiencia necesaria ya está marcada)

Bono:[_]

Partirse la cara

Cuando ataques a un enemigo cuerpo a cuerpo, **Tira + Bono**:

- +1 : ♦ ♦
- +2: ♦ ♦ ♦
- +3: ♦ ♦ ♦ ♦
- +4: ♦ ♦ ♦ ♦ ♦
- +5: ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦

2-9: Fallas el ataque. El DJ te dirá cómo has fallado y la consecuencia. Apunta marca de aprendizaje.

10-14: Golpeas al enemigo aunque no demasiado fuerte. Haces la mitad de tú daño a melee redondeado hacia abajo y el enemigo tiene la opción de atacarte de vuelta.

15+: El ataque tiene éxito. Golpeas fuertemente al enemigo. Haces todo tu daño a melee. Si el objetivo del ataque no pierde la consciencia tirará con desventaja lo que dure la refriega.

Bono:[_]

Fuego de Bláster

Cuando dispires tu bláster sobre un enemigo, **Tira + Bono**:

- +1 : ♦ ♦
- +2: ♦ ♦ ♦
- +3: ♦ ♦ ♦ ♦
- +4: ♦ ♦ ♦ ♦ ♦
- +5: ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦

2-9: Fallas el disparo. El DJ te dirá cómo has fallado y la consecuencia. Apunta marca de aprendizaje.

10-14: El ataque da en el blanco pero para ello te has tenido que mover, elige:
- El disparo hace sólo la mitad del daño del arma redondeado hacia abajo.
- El disparo hace todo el daño del arma pero te pones en peligro, el DJ te dirá cómo.

15+: Impactas en el objetivo. Haciendo todo el daño del arma.

Bono:[_]

Reaccionar ante un riesgo

Cuando reaccionas de manera instintiva para evitar un riesgo inminente, **Tira + Bono**:

- +1 : ♦ ♦
- +2: ♦ ♦ ♦
- +3: ♦ ♦ ♦ ♦
- +4: ♦ ♦ ♦ ♦ ♦
- +5: ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦

2-9: No reaccionas a tiempo. El DJ te dirá la consecuencia. Apunta marca de aprendizaje.

10-14: Esquivas el riesgo, pero esto te expone a una situación comprometida, el DJ te dirá cual.

15+: Esquivas el peligro.

Bono:[_]

Averiguar lo que pasa

Cuando estudies una situación con detenimiento ingresa los parámetros en el pad y pregúntale a la inteligencia artificial, **Tira + Bono**:

- +1 : ♦ ♦
- +2: ♦ ♦ ♦
- +3: ♦ ♦ ♦ ♦
- +4: ♦ ♦ ♦ ♦ ♦
- +5: ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦

2-9: No consigues respuesta de la IA. El DJ te dirá porqué. Apunta marca de aprendizaje.

10-14: Puedes elegir una pregunta de la lista. El DJ contestará.

15+: Puedes elegir dos preguntas de la lista. El DJ contestará.

- ¿Que ha pasado aquí?
- ¿Qué ha producido esto?
- ¿Qué es lo que no encaja aquí?
- ¿Qué hay aquí que me sea útil?
- ¿Qué motiva a estos seres?
- ¿Quién se beneficia de esta situación?

Liar a alguien

Cuando quieras convencer a alguien para que haga, piense o diga algo que normalmente no haría, pensaría o diría sin que ello le reporte un daño directo, la muerte o sea totalmente contrario a su brújula moral, **Tira + Bono:**

2-9: Ese alguien se percatará de tus intenciones, no logras convencerlo. Tu intento tiene una consecuencia. El DJ te dirá cuál. Apunta marca de aprendizaje.

10-14: Lo convences pero te pide algo a cambio. El DJ te dirá que.

15+: Por algún motivo ha confiado en ti y te ha hecho caso.

Bono:[_]

+1 : ♦ ♦

+2: ♦ ♦ ♦

+3: ♦ ♦ ♦ ♦

+4: ♦ ♦ ♦ ♦ ♦

+5: ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦

Ayudar a alguien

Cuando ayudes a alguien a hacer un movimiento que ambos podéis hacer, **Tira + Bono:**

2-9: No consigues ayudarlo. El DJ te dirá por qué y qué consecuencias te trae. Apunta marca de aprendizaje.

10-14: Consigues ayudarlo, suma la mitad de tu bonificador redondeado hacia abajo a la tirada de tu compañero. Sin embargo te expones a un riesgo o a un coste, el DJ te dirá cual.

15-19: Consigues ayudarlo, suma la mitad de tu bonificador redondeado hacia abajo a la tirada de tu compañero.

20+: Igual que 15-19 pero además le enseñas a tu compañero parte de lo que sabes y puede apuntarse una marca de aprendizaje en el movimiento usado.

Bono:[_]

+1 : ♦ ♦

+2: ♦ ♦ ♦

+3: ♦ ♦ ♦ ♦

+4: ♦ ♦ ♦ ♦ ♦

+5: ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦

Defender

Cuando te defiendas o defiendas a alguien, algo o una zona, **Tira + Bono:**

2-9: No consigues la protección deseada. El DJ te dirá por qué y qué consecuencias te trae. Apunta marca de aprendizaje.

10-14: Elige una opción de la lista.

15+: Elige dos opciones de la lista.

- Rediriges la totalidad del daño hacia ti.
- Reducir a la mitad el daño.
- Puedes contraatacar con **Partirse la Cara** o abriendo **Fuego de Bláster**.
- Consigues lesionar al contrario, haciendo que tire con desventaja hasta recuperarse.

Bono:[_]

+1 : ♦ ♦

+2: ♦ ♦ ♦

+3: ♦ ♦ ♦ ♦

+4: ♦ ♦ ♦ ♦ ♦

+5: ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦

¡Menudo viaje!

Cuando estés inconsciente y quieras volver a tu ser, **Tira + Vínculo** con todos los que estén cerca tuyo. (Este movimiento no tiene aprendizaje)

2-9: No vuelves en tí, tienes 2 oportunidades más para probar antes de morir. Si no lo intentas no morirás pero tampoco volverás a tu ser por ti mismo.

10-14: Necesitas sacar 2 veces este resultado para volver en tí con 1 PG (que durará poco), estarás dolorido y todo lo harás con desventaja. es momento de curarse...

15+: Vuelves en tí con 1 PG (que durará poco), estarás dolorido y todo lo harás con desventaja. Es momento de curarse.

Vínculo: [_]

Intentos : ♦ ♦

Habilidad Especial: Lo haría con los ojos vendados

El piloto no puede fallar el movimiento de nave **Viaje interestelar**, por lo que si saca 2-9, aunque aprenderá la lección, contará como un resultado de 10-14

Nombre: _____

PG: [_]

Esquiva: [_]

Armadura: [_]

Daño: [_]

Ingeniero de Nave

Instalar nueva tecnología:

Cuando tengáis acceso a tecnología nueva y queráis instalarla en la nave, **Tira + Bono:**

2-9 : La instalación falla, rompiendo la pieza de ingeniería que queráis instalar. El DJ te dirá porqué.

10-14: Consigues instalar la tecnología, pero usarla tiene un coste, cuando se use, durante un tiempo hay que elegir:

- Quedarse sin escudo.
- No poder atacar.
- No poder saltar al hiperespacio.

15+: Consigues instalar la tecnología y la integras en la nave cómo si fuera parte de ella desde el principio.

Bono:[_]

- +1 : ♦ ♦
 +2: ♦ ♦ ♦
 +3: ♦ ♦ ♦ ♦
 +4: ♦ ♦ ♦ ♦ ♦
 +5: ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦

Forzar motores

Cuando fuerces los motores por encima de los parámetros standard, **Tira + Bono:**

2-9 : No logras tú objetivo, la temperatura sube un 33% de temperatura de explosión, bajará cuando pasen 2 horas sin forzar los motores.

10-14: Consigues lo que querías, la temperatura un 33% de temperatura de explosión, bajará cuando pase 1 hora sin forzar los motores.

15+: Consigues lo que querías, la temperatura se mantiene como estaba.

Bono:[_]

- +1 : ♦ ♦
 +2: ♦ ♦ ♦
 +3: ♦ ♦ ♦ ♦
 +4: ♦ ♦ ♦ ♦ ♦
 +5: ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦

Hackear Tecnología:

Cuando hackeas una pieza de tecnología para que haga algo que normalmente no haría, **Tira + Bono:**

2-9 : No eres capaz de hackear ese aparato, no puedes volver a intentarlo. El DJ te dirá porqué.

10-14: Consigues que el aparato haga lo que quieres pero pierde la capacidad de hacer lo que antes hiciera.

15+: Consigues que el aparato haga lo que quieras y que además siga haciendo lo que antes hacía según lo elijas.

Bono:[_]

- +1 : ♦ ♦
 +2: ♦ ♦ ♦
 +3: ♦ ♦ ♦ ♦
 +4: ♦ ♦ ♦ ♦ ♦
 +5: ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦

Bono:[_]

- +1 : ♦ ♦
 +2: ♦ ♦ ♦
 +3: ♦ ♦ ♦ ♦
 +4: ♦ ♦ ♦ ♦ ♦
 +5: ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦

Scannear objeto

Cuando scanees un objeto para integrarlo en la base de datos de un replicador, **Tira + Bono.** El objeto quedará destruido en el proceso.

2-9 : La estructura molecular del objeto resulta ser no replicable, no se puede replicar.

10-14: Consigues almacenar la estructura del objeto en la base de datos del replicador pero las primeras veces que se replique puede causar problemas en el objeto o la nave, el DJ dirá cuales.

15+: A partir de ahora se puede replicar este objeto en la nave sin problemas.

Ingeniero Planetario

En partidas de más de 4 jugadores, debes elegir una especialidad. En partidas con menos jugadores, dispones de los movimientos de ambas especialidades.

Nombre de la Especie: _____

✧	Belicosa	Una vez por sesión pueden cambiar el resultado del movimiento Básico <i>Partirse la cara</i> por un resultado de éxito total (15+). PG: 4 Daño a Melee: 4 Esquiva : 0
✧	Empática	Una vez por sesión pueden cambiar el resultado del movimiento Básico <i>Liar a alguien</i> por un resultado de éxito total (15+). PG: 3 Daño a Melee: 3 Esquiva : 1
✧	Curiosa	Una vez por sesión pueden cambiar el resultado del movimiento básico <i>Averiguar lo que pasa</i> por un resultado de éxito total (15+). PG: 3 Daño a Melee: 3 Esquiva : 0
✧	Depredadora	Una vez por sesión pueden cambiar el resultado de un ataque hacia ellos por un resultado de fracaso total (2-9). PG: 2 Daño a Melee: 3 Esquiva : 3
✧	Androide	Una vez por sesión puede hacer alarde de una gran fuerza, pudiendo mover objetos extremadamente pesados, deformarlos, dañando alguna estructura, sujetar algo de un peso increíble... etc. PG: 15 Daño a Melee: 10 Esquiva : 0
✧	Simbionte	Se puede aprender un movimiento de otra profesión o especialidad que evoluciona de manera normal por puntos de aprendizaje. PG: 3 Daño a Melee: 3 Esquiva : 0

Planeta de Origen

Anatomía y Esperanza de Vida

Enemigos de la Especie

Propósito:

Dame una palanca y moveré el mundo

Éxito inmediato eliminando cualquier obstáculo si se tienen las herramientas adecuadas.

Mantenimiento perfecto

Las armaduras que lleve el ingeniero aguantan un impacto el doble de fuerte de lo habitual antes de quedar inservibles.

Bono:[_]

Partirse la cara

Cuando ataques a un enemigo cuerpo a cuerpo, **Tira + Bono:**

- +1 : ♦ ♦
- +2: ♦ ♦ ♦
- +3: ♦ ♦ ♦ ♦
- +4: ♦ ♦ ♦ ♦ ♦
- +5: ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦

2-9: Fallas el ataque. El DJ te dirá cómo has fallado y la consecuencia. Apunta marca de aprendizaje.

10-14: Golpeas al enemigo aunque no demasiado fuerte. Haces la mitad de tú daño a melee redondeado hacia abajo y el enemigo tiene la opción de atacarte de vuelta.

15+: El ataque tiene éxito. Golpeas fuertemente al enemigo. Haces todo tu daño a melee. Si el objetivo del ataque no pierde la consciencia tirará con desventaja lo que dure la refriega.

Bono:[_]

Fuego de Bláster

Cuando dispires tu bláster sobre un enemigo, **Tira + Bono:**

- +1 : ♦ ♦
- +2: ♦ ♦ ♦
- +3: ♦ ♦ ♦ ♦
- +4: ♦ ♦ ♦ ♦ ♦
- +5: ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦

2-9: Fallas el disparo. El DJ te dirá cómo has fallado y la consecuencia. Apunta marca de aprendizaje.

10-14: El ataque da en el blanco pero para ello te has tenido que mover, elige:
- El disparo hace sólo la mitad del daño del arma redondeado hacia abajo.
- El disparo hace todo el daño del arma pero te pones en peligro, el DJ te dirá cómo.

15+: Impactas en el objetivo. Haciendo todo el daño del arma.

Bono:[_]

Reaccionar ante un riesgo

Cuando reaccionas de manera instintiva para evitar un riesgo inminente, **Tira + Bono:**

- +1 : ♦ ♦
- +2: ♦ ♦ ♦
- +3: ♦ ♦ ♦ ♦
- +4: ♦ ♦ ♦ ♦ ♦
- +5: ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦

2-9: No reaccionas a tiempo. El DJ te dirá la consecuencia. Apunta marca de aprendizaje.

10-14: Esquivas el riesgo, pero esto te expone a una situación comprometida, el DJ te dirá cual.

15+: Esquivas el peligro.

Bono:[_]

Averiguar lo que pasa

Cuando estudies una situación con detenimiento ingresa los parámetros en el pad y pregúntale a la inteligencia artificial, **Tira + Bono:**

- +1 : ♦ ♦
- +2: ♦ ♦ ♦
- +3: ♦ ♦ ♦ ♦
- +4: ♦ ♦ ♦ ♦ ♦
- +5: ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦

2-9: No consigues respuesta de la IA. El DJ te dirá porqué. Apunta marca de aprendizaje.

10-14: Puedes elegir una pregunta de la lista. El DJ contestará.

15+: Puedes elegir dos preguntas de la lista. El DJ contestará.

- ¿Que ha pasado aquí?
- ¿Qué ha producido esto?
- ¿Qué es lo que no encaja aquí?
- ¿Qué hay aquí que me sea útil?
- ¿Qué motiva a estos seres?
- ¿Quién se beneficia de esta situación?

Liar a alguien

Cuando quieras convencer a alguien para que haga, piense o diga algo que normalmente no haría, pensaría o diría sin que ello le reporte un daño directo, la muerte o sea totalmente contrario a su brújula moral, **Tira + Bono:**

2-9: Ese alguien se percatará de tus intenciones, no logras convencerlo. Tu intento tiene una consecuencia. El DJ te dirá cuál. Apunta marca de aprendizaje.

10-14: Lo convences pero te pide algo a cambio. El DJ te dirá que.

15+: Por algún motivo ha confiado en ti y te ha hecho caso.

Bono:[_]

+1 : ♦ ♦
+2: ♦ ♦ ♦
+3: ♦ ♦ ♦ ♦
+4: ♦ ♦ ♦ ♦ ♦
+5: ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦

Ayudar a alguien

Cuando ayudes a alguien a hacer un movimiento que ambos podéis hacer, **Tira + Bono:**

2-9: No consigues ayudarlo. El DJ te dirá por qué y qué consecuencias te trae. Apunta marca de aprendizaje.

10-14: Consigues ayudarlo, suma la mitad de tu bonificador redondeado hacia abajo a la tirada de tu compañero. Sin embargo te expones a un riesgo o a un coste, el DJ te dirá cual.

15-19: Consigues ayudarlo, suma la mitad de tu bonificador redondeado hacia abajo a la tirada de tu compañero.

20+: Igual que 15-19 pero además le enseñas a tu compañero parte de lo que sabes y puede apuntarse una marca de aprendizaje en el movimiento usado.

Bono:[_]

+1 : ♦ ♦
+2: ♦ ♦ ♦
+3: ♦ ♦ ♦ ♦
+4: ♦ ♦ ♦ ♦ ♦
+5: ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦

Defender

Cuando te defiendas o defiendas a alguien, algo o una zona, **Tira + Bono:**

2-9: No consigues la protección deseada. El DJ te dirá por qué y qué consecuencias te trae. Apunta marca de aprendizaje.

10-14: Elige una opción de la lista.

15+: Elige dos opciones de la lista.

- Rediriges la totalidad del daño hacia ti.
- Reducir a la mitad el daño.
- Puedes contraatacar con **Partirse la Cara** o abriendo **Fuego de Bláster**.
- Consigues lesionar al contrario, haciendo que tire con desventaja hasta recuperarse.

Bono:[_]

+1 : ♦ ♦
+2: ♦ ♦ ♦
+3: ♦ ♦ ♦ ♦
+4: ♦ ♦ ♦ ♦ ♦
+5: ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦

¡Menudo viaje!

Cuando estés inconsciente y quieras volver a tu ser, **Tira + Vinculo** con todos los que estén cerca tuyo. (Este movimiento no tiene aprendizaje)

2-9: No vuelves en tí, tienes 2 oportunidades más para probar antes de morir. Si no lo intentas no morirás pero tampoco volverás a tu ser por ti mismo.

10-14: Necesitas sacar 2 veces este resultado para volver en tí con 1 PG (que durará poco), estarás dolorido y todo lo harás con desventaja. es momento de curarse...

15+: Vuelves en tí con 1 PG (que durará poco), estarás dolorido y todo lo harás con desventaja. Es momento de curarse.

Vínculo: [_]

Intentos : ♦ ♦

Habilidad Especial: *Modificar ambiente*

Puedes variar las características ambientales de zonas de la nave, como por ejemplo: Temperatura, Humedad, Oxígeno u otros gases, Gravedad, etc.

Nombre: _____

PG: [] Esquiva: [] Armadura: [] Daño: []

Jefe de Seguridad Interestelar

Disparar misiles de fotones

Una vez por objetivo del fuego, cuando dispires usando los misiles de fotones, **Tira + Bono:**

2-9: No consigues acertar el disparo. El DJ te dirá si hay alguna consecuencia.
10-14: Los misiles aciertan en el objetivo. Restando el daño de los misiles al objetivo.
15+: Aciertas en el objetivo en un punto vulnerable. Dejándolo sin escudo. Si el objetivo no tenía escudo quedará destruido y sus trozos deambularán por el espacio colindante.

Maniobra standard °XX

Cuando establezcáis combate, cuéntales a tus compañeros la estrategia a seguir, **Tira + Bono:**

2-9: Parece que la situación no era la idónea para usar esta estrategia. No obtenéis ningún beneficio. Apunta px.
10-14: La estrategia no es la mejor pero es válida, todos los que te hagan caso obtienen +1 a los movimientos Partirse la cara y Fuego de bláster
15+: Estrategia idónea, quien te haga caso obtendrá +2 en Partirse la cara y Fuego de bláster además la cobertura idónea desde donde disparáis les da +1 a la armadura contra Fuego de bláster

Bono:[]

+1 : ♦ ♦
 +2: ♦ ♦ ♦
 +3: ♦ ♦ ♦ ♦
 +4: ♦ ♦ ♦ ♦ ♦
 +5: ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦

Bono:[]

+1 : ♦ ♦
 +2: ♦ ♦ ♦
 +3: ♦ ♦ ♦ ♦
 +4: ♦ ♦ ♦ ♦ ♦
 +5: ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦

¡En el blanco!

Bono:[] Cuando dispires tú bláster desde muy lejos, cómo si fueras un francotirador, **Tira + Bono:**

+1 : ♦ ♦
 +2: ♦ ♦ ♦
 +3: ♦ ♦ ♦ ♦
 +4: ♦ ♦ ♦ ♦ ♦
 +5: ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦
2-9: No aciertas el objetivo, el sonido delata tu posición. Apunta marca de aprendizaje.
10-14: Impactas al objetivo, aunque no justo donde estabas apuntando. Elige:
 - Le das en alguna zona que lo deje tocado, tirará con desventaja, aunque no le harás daño.
 - Le haces la mitad de tu daño redondeado hacia abajo.
 - Le haces la totalidad del daño del arma pero revelas tu posición.
15+: Impactas el objetivo justo donde querías, Realizas la totalidad del daño del arma y si el objetivo no cae inconsciente tirará con desventaja hasta recuperarse del shock.

Huele a chamusquina

Bono:[] Una vez por objetivo, cuando no te fíes de alguien y quieras averiguar sus intenciones reales hazle un interrogatorio sutil, **Tira + Bono:**

+1 : ♦ ♦
 +2: ♦ ♦ ♦
 +3: ♦ ♦ ♦ ♦
 +4: ♦ ♦ ♦ ♦ ♦
 +5: ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦
2-9: El objetivo no suelta prenda. Tal vez estuviera diciendo la verdad todo el tiempo, o tal vez no hayas conseguido averiguar nada. Nunca lo sabrás.
10-14: Puedes hacerle una pregunta de la lista. El individuo responderá con sinceridad, dentro de un rato se dará cuenta de su indiscreción. No sabes como reaccionará.
15+: Puedes hacerle 2 preguntas de la lista, el individuo responderá con sinceridad y jamás caerá en la cuenta de que ha hablado demasiado.

Preguntas:

¿Quieres hacernos daño? / ¿Para quién trabajas? / ¿Buscas algo o alguien de esta nave en particular? / ¿Eres quien dices ser? / ¿Ocultas algo?

En partidas de más de 4 jugadores, debes elegir una especialidad. En partidas con menos jugadores, dispones de los movimientos de ambas especialidades.

Jefe Militar

Nombre de la Especie: _____

✧	Belicosa	Una vez por sesión pueden cambiar el resultado del movimiento Básico <i>Partirse la cara</i> por un resultado de éxito total (15+). PG: 4 Daño a Melee: 4 Esquiva : 0
✧	Empática	Una vez por sesión pueden cambiar el resultado del movimiento Básico <i>Liar a alguien</i> por un resultado de éxito total (15+). PG: 3 Daño a Melee: 3 Esquiva : 1
✧	Curiosa	Una vez por sesión pueden cambiar el resultado del movimiento básico <i>Averiguar lo que pasa</i> por un resultado de éxito total (15+). PG: 3 Daño a Melee: 3 Esquiva : 0
✧	Depredadora	Una vez por sesión pueden cambiar el resultado de un ataque hacia ellos por un resultado de fracaso total (2-9). PG: 2 Daño a Melee: 3 Esquiva : 3
✧	Androide	Una vez por sesión puede hacer alarde de una gran fuerza, pudiendo mover objetos extremadamente pesados, deformarlos, dañando alguna estructura, sujetar algo de un peso increíble... etc. PG: 15 Daño a Melee: 10 Esquiva : 0
✧	Simbionte	Se puede aprender un movimiento de otra profesión o especialidad que evoluciona de manera normal por puntos de aprendizaje. PG: 3 Daño a Melee: 3 Esquiva : 0

Planeta de Origen

Anatomía y Esperanza de Vida

Enemigos de la Especie

Propósito:

Tirador selecto

Tú entrenamiento te otorga +2 al movimiento básico **Fuego de Bláster**.
(La experiencia necesaria ya está marcada)

Nunca abandonamos a los nuestros

Obtienes +1PG por cada compañero caído o inconsciente en la zona.

Bono:[_]

- +1 : ♦ ♦
- +2: ♦ ♦ ♦
- +3: ♦ ♦ ♦ ♦
- +4: ♦ ♦ ♦ ♦ ♦
- +5: ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦

Partirse la cara

Cuando ataques a un enemigo cuerpo a cuerpo, **Tira + Bono**:

2-9: Fallas el ataque. El DJ te dirá cómo has fallado y la consecuencia. Apunta marca de aprendizaje.

10-14: Golpeas al enemigo aunque no demasiado fuerte. Haces la mitad de tú daño a melee redondeado hacia abajo y el enemigo tiene la opción de atacarte de vuelta.

15+: El ataque tiene éxito. Golpeas fuertemente al enemigo. Haces todo tu daño a melee. Si el objetivo del ataque no pierde la consciencia tirará con desventaja lo que dure la refriega.

Bono:[_]

- +1 : ♦ ♦
- +2: ♦ ♦ ♦
- +3: ♦ ♦ ♦ ♦
- +4: ♦ ♦ ♦ ♦ ♦
- +5: ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦

Fuego de Bláster

Cuando dispires tu bláster sobre un enemigo, **Tira + Bono**:

2-9: Fallas el disparo. El DJ te dirá cómo has fallado y la consecuencia. Apunta marca de aprendizaje.

10-14: El ataque da en el blanco pero para ello te has tenido que mover, elige:
- El disparo hace sólo la mitad del daño del arma redondeado hacia abajo.
- El disparo hace todo el daño del arma pero te pones en peligro, el DJ te dirá cómo.

15+: Impactas en el objetivo. Haciendo todo el daño del arma.

Bono:[_]

- +1 : ♦ ♦
- +2: ♦ ♦ ♦
- +3: ♦ ♦ ♦ ♦
- +4: ♦ ♦ ♦ ♦ ♦
- +5: ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦

Reaccionar ante un riesgo

Cuando reaccionas de manera instintiva para evitar un riesgo inminente, **Tira + Bono**:

2-9: No reaccionas a tiempo. El DJ te dirá la consecuencia. Apunta marca de aprendizaje.

10-14: Esquivas el riesgo, pero esto te expone a una situación comprometida, el DJ te dirá cual.

15+: Esquivas el peligro.

Bono:[_]

- +1 : ♦ ♦
- +2: ♦ ♦ ♦
- +3: ♦ ♦ ♦ ♦
- +4: ♦ ♦ ♦ ♦ ♦
- +5: ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦

Averiguar lo que pasa

Cuando estudies una situación con detenimiento ingresa los parámetros en el pad y pregúntale a la inteligencia artificial, **Tira + Bono**:

2-9: No consigues respuesta de la IA. El DJ te dirá porqué. Apunta marca de aprendizaje.

10-14: Puedes elegir una pregunta de la lista. El DJ contestará.

15+: Puedes elegir dos preguntas de la lista. El DJ contestará.

- ¿Que ha pasado aquí?
- ¿Qué ha producido esto?
- ¿Qué es lo que no encaja aquí?
- ¿Qué hay aquí que me sea útil?
- ¿Qué motiva a estos seres?
- ¿Quién se beneficia de esta situación?

Liar a alguien

Cuando quieras convencer a alguien para que haga, piense o diga algo que normalmente no haría, pensaría o diría sin que ello le reporte un daño directo, la muerte o sea totalmente contrario a su brújula moral, **Tira + Bono:**

2-9: Ese alguien se percatará de tus intenciones, no logras convencerlo. Tu intento tiene una consecuencia. El DJ te dirá cuál. Apunta marca de aprendizaje.

10-14: Lo convences pero te pide algo a cambio. El DJ te dirá que.

15+: Por algún motivo ha confiado en ti y te ha hecho caso.

Bono:[_]

+1 : ♦ ♦

+2: ♦ ♦ ♦

+3: ♦ ♦ ♦ ♦

+4: ♦ ♦ ♦ ♦ ♦

+5: ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦

Ayudar a alguien

Cuando ayudes a alguien a hacer un movimiento que ambos podéis hacer, **Tira + Bono:**

2-9: No consigues ayudarlo. El DJ te dirá por qué y qué consecuencias te trae. Apunta marca de aprendizaje.

10-14: Consigues ayudarlo, suma la mitad de tu bonificador redondeado hacia abajo a la tirada de tu compañero. Sin embargo te expones a un riesgo o a un coste, el DJ te dirá cual.

15-19: Consigues ayudarlo, suma la mitad de tu bonificador redondeado hacia abajo a la tirada de tu compañero.

20+: Igual que 15-19 pero además le enseñas a tu compañero parte de lo que sabes y puede apuntarse una marca de aprendizaje en el movimiento usado.

Bono:[_]

+1 : ♦ ♦

+2: ♦ ♦ ♦

+3: ♦ ♦ ♦ ♦

+4: ♦ ♦ ♦ ♦ ♦

+5: ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦

Defender

Cuando te defiendas o defiendas a alguien, algo o una zona, **Tira + Bono:**

2-9: No consigues la protección deseada. El DJ te dirá por qué y qué consecuencias te trae. Apunta marca de aprendizaje.

10-14: Elige una opción de la lista.

15+: Elige dos opciones de la lista.

- Rediriges la totalidad del daño hacia ti.
- Reducir a la mitad el daño.
- Puedes contraatacar con **Partirse la Cara** o abriendo **Fuego de Bláster**.
- Consigues lesionar al contrario, haciendo que tire con desventaja hasta recuperarse.

Bono:[_]

+1 : ♦ ♦

+2: ♦ ♦ ♦

+3: ♦ ♦ ♦ ♦

+4: ♦ ♦ ♦ ♦ ♦

+5: ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦

¡Menudo viaje!

Cuando estés inconsciente y quieras volver a tu ser, **Tira + Vinculo** con todos los que estén cerca tuyo. (Este movimiento no tiene aprendizaje)

2-9: No vuelves en tí, tienes 2 oportunidades más para probar antes de morir. Si no lo intentas no morirás pero tampoco volverás a tu ser por ti mismo.

10-14: Necesitas sacar 2 veces este resultado para volver en tí con 1 PG (que durará poco), estarás dolorido y todo lo harás con desventaja. es momento de curarse...

15+: Vuelves en tí con 1 PG (que durará poco), estarás dolorido y todo lo harás con desventaja. Es momento de curarse.

Vínculo: [_]

Intentos : ♦ ♦

Habilidad Especial: *Esta es mi ratonera*

Puedes aislar o sellar zonas de la nave, convirtiéndolas en "prisiones" eventuales. Sin embargo sólo el ingeniero puede variar las condiciones de dichas zonas.

Nombre: _____

PG: [] Esquiva: [] Armadura: [] Daño: []

◇ Médico

Cura sana, Cura sana

Cuando quieras curar a alguien sin los recursos de la nave, **Tira + Bono**:

2-9: No consigues curarlo. El DJ te dirá porqué.

10-14: Consigues devolver 1 punto de golpe al objetivo.

15+: Consigues devolver 2 puntos de golpe al objetivo.

Bono:[]

+1 : ◇ ◇

+2: ◇ ◇ ◇

+3: ◇ ◇ ◇ ◇

+4: ◇ ◇ ◇ ◇ ◇

+5: ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇

Sobresaliente en Exobiología

Cuando quieras averiguar la debilidad de un organismo, **Tira + Bono**:

2-9: Tus estudios no te revelan nada sobre los organismos. Pero tienes la intención de que ellos si saben algo de vosotros.

10-14: Averiguas algo a lo que son débiles por ahora. Tiráis con ventaja en la siguiente acción contra esos objetivos. Los objetivos también os están midiendo.

15+: Encuentras una debilidad congénita. El DJ te dirá cual, se aplicarán bonificadores en consecuencia.

Bono:[]

+1 : ◇ ◇

+2: ◇ ◇ ◇

+3: ◇ ◇ ◇ ◇

+4: ◇ ◇ ◇ ◇ ◇

+5: ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇

Bono:[]

¿Cómo que no puedes?

+1 : ◇ ◇

+2: ◇ ◇ ◇

+3: ◇ ◇ ◇ ◇

+4: ◇ ◇ ◇ ◇ ◇

+5: ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇

Cuando sintetices un suero para sobrevivir un ambiente tóxico o potenciar habilidades, **Tira + Bono**:

2-9: El suero no funciona. El DJ te dirá porqué.

10-14: El suero cumple su objetivo pero algo no ha salido 100% como pensabas. El DJ te dirá qué.

15+: El suero funciona perfectamente.

Bono:[]

Si los alquimistas pudieron...

+1 : ◇ ◇

+2: ◇ ◇ ◇

+3: ◇ ◇ ◇ ◇

+4: ◇ ◇ ◇ ◇ ◇

+5: ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇

Cuando quieras crear tecnología experimental combinando varios objetos, **Tira + Bono**. Formula una teoría plausible de combinación y su efecto.

2-9: Los simuladores descartan la teoría por completo, puedes seguir intentando la combinación pero tardarás de 1 a 2 años.

10-14: Tú teoría parece acertada pero necesitas un catalizador en grandes cantidades para que funcione. (necesitarás que un ingeniero grabe en la base de datos del replicador lo que se necesita). El DJ te dirá cual es el material y hasta 2 alternativas menos efectivas.

15+: Combinas los objetos a la perfección y funcionan cómo pensabas.

Investigador ◇

En partidas de más de 4 jugadores, debes elegir una especialidad. En partidas con menos jugadores, dispones de los movimientos de ambas especialidades.

Nombre de la Especie: _____

✧	Belicosa	Una vez por sesión pueden cambiar el resultado del movimiento Básico <i>Partirse la cara</i> por un resultado de éxito total (15+). PG: 4 Daño a Melee: 4 Esquiva : 0
✧	Empática	Una vez por sesión pueden cambiar el resultado del movimiento Básico <i>Liar a alguien</i> por un resultado de éxito total (15+). PG: 3 Daño a Melee: 3 Esquiva : 1
✧	Curiosa	Una vez por sesión pueden cambiar el resultado del movimiento básico <i>Averiguar lo que pasa</i> por un resultado de éxito total (15+). PG: 3 Daño a Melee: 3 Esquiva : 0
✧	Depredadora	Una vez por sesión pueden cambiar el resultado de un ataque hacia ellos por un resultado de fracaso total (2-9). PG: 2 Daño a Melee: 3 Esquiva : 3
✧	Androide	Una vez por sesión puede hacer alarde de una gran fuerza, pudiendo mover objetos extremadamente pesados, deformarlos, dañando alguna estructura, sujetar algo de un peso increíble... etc. PG: 15 Daño a Melee: 10 Esquiva : 0
✧	Simbionte	Se puede aprender un movimiento de otra profesión o especialidad que evoluciona de manera normal por puntos de aprendizaje. PG: 3 Daño a Melee: 3 Esquiva : 0

Planeta de Origen

Anatomía y Esperanza de Vida

Enemigos de la Especie

Propósito:

Lo leí una vez

Tus bastos conocimientos te otorgan +2 al movimiento básico **Averiguar lo que pasa** (La experiencia necesaria ya está marcada)

Esto no me puede pasar a mi

Tú entrega al equipo te dá +2 al movimiento básico **¡Menudo viaje!** (Este bonificador aparece junto al vínculo)

Bono: []

- +1 : ♦ ♦
- +2: ♦ ♦ ♦
- +3: ♦ ♦ ♦ ♦
- +4: ♦ ♦ ♦ ♦ ♦
- +5: ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦

Partirse la cara

Cuando ataques a un enemigo cuerpo a cuerpo, **Tira + Bono:**

2-9: Fallas el ataque. El DJ te dirá cómo has fallado y la consecuencia. Apunta marca de aprendizaje.

10-14: Golpeas al enemigo aunque no demasiado fuerte. Haces la mitad de tú daño a melee redondeado hacia abajo y el enemigo tiene la opción de atacarte de vuelta.

15+: El ataque tiene éxito. Golpeas fuertemente al enemigo. Haces todo tu daño a melee. Si el objetivo del ataque no pierde la consciencia tirará con desventaja lo que dure la refriega.

Bono: []

- +1 : ♦ ♦
- +2: ♦ ♦ ♦
- +3: ♦ ♦ ♦ ♦
- +4: ♦ ♦ ♦ ♦ ♦
- +5: ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦

Fuego de Bláster

Cuando dispires tu bláster sobre un enemigo, **Tira + Bono:**

2-9: Fallas el disparo. El DJ te dirá cómo has fallado y la consecuencia. Apunta marca de aprendizaje.

10-14: El ataque da en el blanco pero para ello te has tenido que mover, elige:
- El disparo hace sólo la mitad del daño del arma redondeado hacia abajo.
- El disparo hace todo el daño del arma pero te pones en peligro, el DJ te dirá cómo.

15+: Impactas en el objetivo. Haciendo todo el daño del arma.

Bono: []

- +1 : ♦ ♦
- +2: ♦ ♦ ♦
- +3: ♦ ♦ ♦ ♦
- +4: ♦ ♦ ♦ ♦ ♦
- +5: ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦

Reaccionar ante un riesgo

Cuando reaccionas de manera instintiva para evitar un riesgo inminente, **Tira + Bono:**

2-9: No reaccionas a tiempo. El DJ te dirá la consecuencia. Apunta marca de aprendizaje.

10-14: Esquivas el riesgo, pero esto te expone a una situación comprometida, el DJ te dirá cual.

15+: Esquivas el peligro.

Bono: []

- +1 : ♦ ♦
- +2: ♦ ♦ ♦
- +3: ♦ ♦ ♦ ♦
- +4: ♦ ♦ ♦ ♦ ♦
- +5: ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦

Averiguar lo que pasa

Cuando estudies una situación con detenimiento ingresa los parámetros en el pad y pregúntale a la inteligencia artificial, **Tira + Bono:**

2-9: No consigues respuesta de la IA. El DJ te dirá porqué. Apunta marca de aprendizaje.

10-14: Puedes elegir una pregunta de la lista. El DJ contestará.

15+: Puedes elegir dos preguntas de la lista. El DJ contestará.

- ¿Que ha pasado aquí?
- ¿Qué ha producido esto?
- ¿Qué es lo que no encaja aquí?
- ¿Qué hay aquí que me sea útil?
- ¿Qué motiva a estos seres?
- ¿Quién se beneficia de esta situación?

Liar a alguien

Cuando quieras convencer a alguien para que haga, piense o diga algo que normalmente no haría, pensaría o diría sin que ello le reporte un daño directo, la muerte o sea totalmente contrario a su brújula moral, **Tira + Bono:**

2-9: Ese alguien se percatará de tus intenciones, no logras convencerlo. Tu intento tiene una consecuencia. El DJ te dirá cuál. Apunta marca de aprendizaje.

10-14: Lo convences pero te pide algo a cambio. El DJ te dirá que.

15+: Por algún motivo ha confiado en ti y te ha hecho caso.

Bono:[_]

+1 : ♦ ♦

+2: ♦ ♦ ♦

+3: ♦ ♦ ♦ ♦

+4: ♦ ♦ ♦ ♦ ♦

+5: ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦

Ayudar a alguien

Cuando ayudes a alguien a hacer un movimiento que ambos podéis hacer, **Tira + Bono:**

2-9: No consigues ayudarlo. El DJ te dirá por qué y qué consecuencias te trae. Apunta marca de aprendizaje.

10-14: Consigues ayudarlo, suma la mitad de tu bonificador redondeado hacia abajo a la tirada de tu compañero. Sin embargo te expones a un riesgo o a un coste, el DJ te dirá cual.

15-19: Consigues ayudarlo, suma la mitad de tu bonificador redondeado hacia abajo a la tirada de tu compañero.

20+: Igual que 15-19 pero además le enseñas a tu compañero parte de lo que sabes y puede apuntarse una marca de aprendizaje en el movimiento usado.

Bono:[_]

+1 : ♦ ♦

+2: ♦ ♦ ♦

+3: ♦ ♦ ♦ ♦

+4: ♦ ♦ ♦ ♦ ♦

+5: ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦

Defender

Cuando te defiendas o defiendas a alguien, algo o una zona, **Tira + Bono:**

2-9: No consigues la protección deseada. El DJ te dirá por qué y qué consecuencias te trae. Apunta marca de aprendizaje.

10-14: Elige una opción de la lista.

15+: Elige dos opciones de la lista.

- Rediriges la totalidad del daño hacia ti.
- Reducir a la mitad el daño.
- Puedes contraatacar con **Partirse la Cara** o abriendo **Fuego de Bláster**.
- Consigues lesionar al contrario, haciendo que tire con desventaja hasta recuperarse.

Bono:[_]

+1 : ♦ ♦

+2: ♦ ♦ ♦

+3: ♦ ♦ ♦ ♦

+4: ♦ ♦ ♦ ♦ ♦

+5: ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦

¡Menudo viaje!

Cuando estés inconsciente y quieras volver a tu ser, **Tira + Vinculo** con todos los que estén cerca tuyo. (Este movimiento no tiene aprendizaje)

2-9: No vuelves en tí, tienes 2 oportunidades más para probar antes de morir. Si no lo intentas no morirás pero tampoco volverás a tu ser por ti mismo.

10-14: Necesitas sacar 2 veces este resultado para volver en tí con 1 PG (que durará poco), estarás dolorido y todo lo harás con desventaja. es momento de curarse...

15+: Vuelves en tí con 1 PG (que durará poco), estarás dolorido y todo lo harás con desventaja. Es momento de curarse.

Vínculo: [_] +2

Intentos : ♦ ♦

Habilidad Especial: *Sondas afinadas*

Cuando interpretes datos de sondas planetarias, de la nave externas o de la nave internas, puedes realizar hasta 3 preguntas al DJ; éste tendrá que responder con sinceridad.

Movimiento Adicional: _____

2-9: _____

10-14: _____

15+: _____

Bono:[_]

- +1 : ♦ ♦
- +2: ♦ ♦ ♦
- +3: ♦ ♦ ♦ ♦
- +4: ♦ ♦ ♦ ♦ ♦
- +5: ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦

Movimiento Adicional: _____

2-9: _____

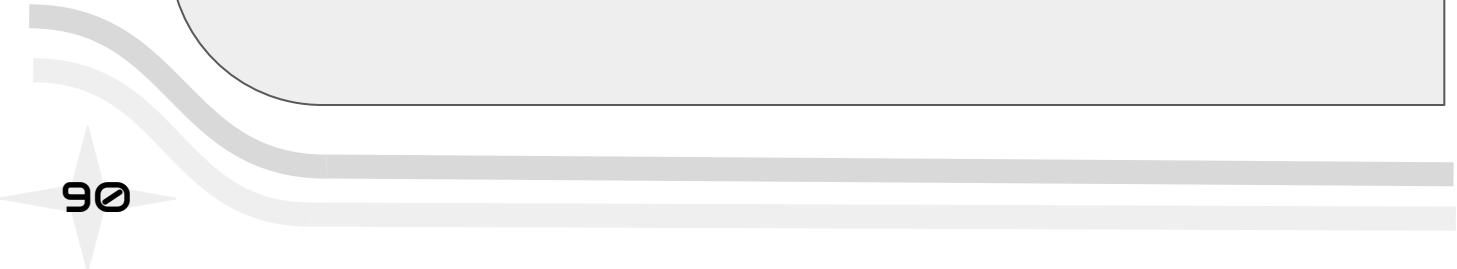
10-14: _____

15+: _____

Bono:[_]

- +1 : ♦ ♦
- +2: ♦ ♦ ♦
- +3: ♦ ♦ ♦ ♦
- +4: ♦ ♦ ♦ ♦ ♦
- +5: ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦

Notas





Arma: _____

Armadura: _____

Objeto: _____

2-9: _____

10-14: _____

15+: _____

Objeto: _____

2-9: _____

10-14: _____

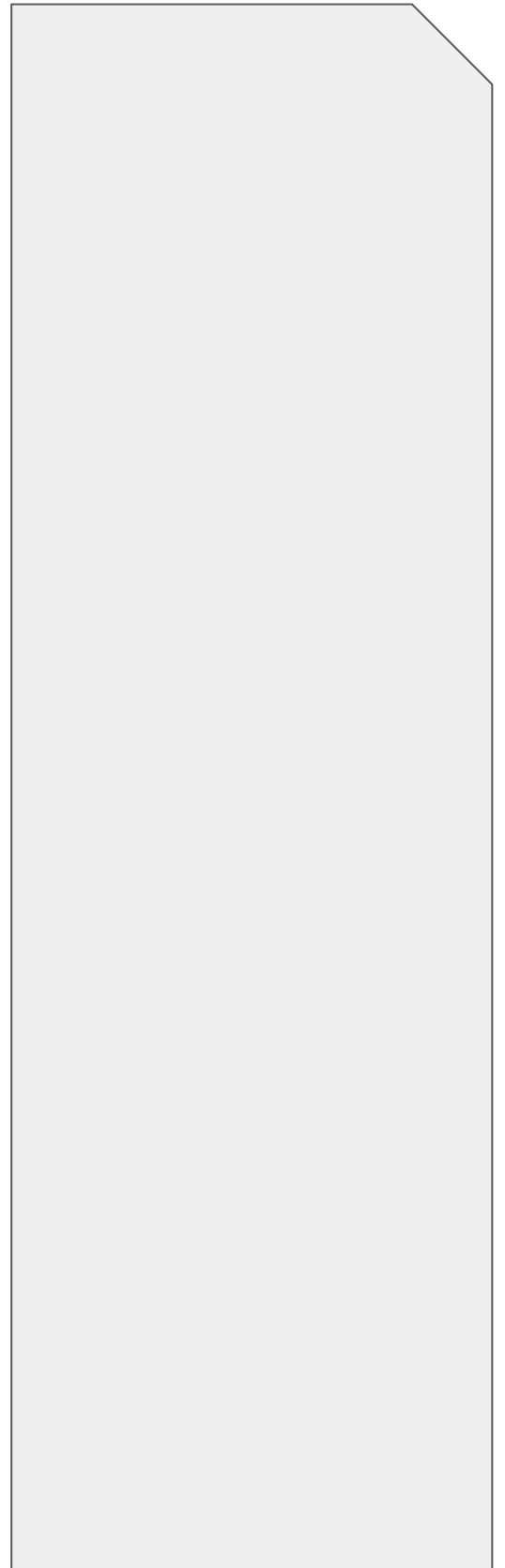
15+: _____

Objeto: _____

2-9: _____

10-14: _____

15+: _____





Nombre: _____

Esquema de la Nave

Objetivo:

PE: [] PS: []
Velocidad Subluz: [] Velocidad Máxima: []
Daño Faser: [] Daño Misiles Fotonos: []
Alcance Sensores: []
Maniobrabilidad: [] Potencia Haz Tractor: []

Maniobras Evasivas

Cuando esquivas un ataque inminente dirigido a tu nave, **Tira + Bono:**

2-9: La nave no esquiva el ataque. El DJ te dirá las consecuencias. Apunta punto de aprendizaje.

10-14: Maniobra muy buena aunque no perfecta. Elige una opción:

- La maniobra te deja en una posición que dificulta apuntar para devolver el ataque. Tienes desventaja en la próxima tirada de ataque o hasta que te recolques.
- Has esquivado la mitad del daño, aplica la otra mitad.

15+: Esquivas el ataque por completo.

_____:[] _____:[] _____:[] _____:[]

+1 : ♦ ♦

+1 : ♦ ♦

+1 : ♦ ♦

+1 : ♦ ♦

+2: ♦ ♦ ♦

+2: ♦ ♦ ♦

+2: ♦ ♦ ♦

+2: ♦ ♦ ♦

+3: ♦ ♦ ♦ ♦

+3: ♦ ♦ ♦ ♦

+3: ♦ ♦ ♦ ♦

+3: ♦ ♦ ♦ ♦

+4: ♦ ♦ ♦ ♦ ♦

+4: ♦ ♦ ♦ ♦ ♦

+4: ♦ ♦ ♦ ♦ ♦

+4: ♦ ♦ ♦ ♦ ♦

+5: ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦

+5: ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦

+5: ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦

+5: ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦

_____:[] _____:[] _____:[] _____:[]

+1 : ♦ ♦

+1 : ♦ ♦

+1 : ♦ ♦

+1 : ♦ ♦

+2: ♦ ♦ ♦

+2: ♦ ♦ ♦

+2: ♦ ♦ ♦

+2: ♦ ♦ ♦

+3: ♦ ♦ ♦ ♦

+3: ♦ ♦ ♦ ♦

+3: ♦ ♦ ♦ ♦

+3: ♦ ♦ ♦ ♦

+4: ♦ ♦ ♦ ♦ ♦

+4: ♦ ♦ ♦ ♦ ♦

+4: ♦ ♦ ♦ ♦ ♦

+4: ♦ ♦ ♦ ♦ ♦

+5: ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦

+5: ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦

+5: ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦

+5: ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦

Fuego Fáser

Cuando ataques usando los láseres de la nave, **Tira + Bono:**

2-9: No consigues acertar el disparo. El DJ te dirá si hay alguna consecuencia. Apunta punto de aprendizaje.

10-14: El fáser acierta en el objetivo. Restando el daño del Fáser al objetivo.

15+: Aciertas en el objetivo en un punto vulnerable. Dañándolo con el daño del Fuego Fáser y pudiendo elegir:

- Incapacitas el puerto de salida de los cazas.
- Impactas en algunas armas del enemigo, tirará desventaja desde ahora para atacar.
- Das en una zona más vulnerable que el resto, hasta que refuercen el escudo se le suma la mitad del daño redondeando hacia abajo a cualquier nave que ataque este objetivo.

_____:[] _____:[] _____:[] _____:[]

+1 : ♦ ♦

+1 : ♦ ♦

+1 : ♦ ♦

+1 : ♦ ♦

+2: ♦ ♦ ♦

+2: ♦ ♦ ♦

+2: ♦ ♦ ♦

+2: ♦ ♦ ♦

+3: ♦ ♦ ♦ ♦

+3: ♦ ♦ ♦ ♦

+3: ♦ ♦ ♦ ♦

+3: ♦ ♦ ♦ ♦

+4: ♦ ♦ ♦ ♦ ♦

+4: ♦ ♦ ♦ ♦ ♦

+4: ♦ ♦ ♦ ♦ ♦

+4: ♦ ♦ ♦ ♦ ♦

+5: ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦

+5: ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦

+5: ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦

+5: ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦

_____:[] _____:[] _____:[] _____:[]

+1 : ♦ ♦

+1 : ♦ ♦

+1 : ♦ ♦

+1 : ♦ ♦

+2: ♦ ♦ ♦

+2: ♦ ♦ ♦

+2: ♦ ♦ ♦

+2: ♦ ♦ ♦

+3: ♦ ♦ ♦ ♦

+3: ♦ ♦ ♦ ♦

+3: ♦ ♦ ♦ ♦

+3: ♦ ♦ ♦ ♦

+4: ♦ ♦ ♦ ♦ ♦

+4: ♦ ♦ ♦ ♦ ♦

+4: ♦ ♦ ♦ ♦ ♦

+4: ♦ ♦ ♦ ♦ ♦

+5: ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦

+5: ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦

+5: ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦

+5: ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦

Ocultar Rastro

Cuando ocultes el rastro de tu nave mientras viajas, **Tira + Bono**

2-9: El rastro no se oculta. El DJ te dirá las consecuencias. Apunta punto de aprendizaje.

10-14: Consigues ocultar el rastro de la nave, pero tiene un coste que no esperabas. El DJ te dirá cual.

15+: Ocultas el rastro de la nave.

_____:[] _____:[] _____:[] _____:[]

+1 : ♦ ♦

+2: ♦ ♦ ♦

+3: ♦ ♦ ♦ ♦

+4: ♦ ♦ ♦ ♦ ♦

+5: ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦

+1 : ♦ ♦

+2: ♦ ♦ ♦

+3: ♦ ♦ ♦ ♦

+4: ♦ ♦ ♦ ♦ ♦

+5: ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦

+1 : ♦ ♦

+2: ♦ ♦ ♦

+3: ♦ ♦ ♦ ♦

+4: ♦ ♦ ♦ ♦ ♦

+5: ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦

+1 : ♦ ♦

+2: ♦ ♦ ♦

+3: ♦ ♦ ♦ ♦

+4: ♦ ♦ ♦ ♦ ♦

+5: ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦

_____:[] _____:[] _____:[] _____:[]

+1 : ♦ ♦

+2: ♦ ♦ ♦

+3: ♦ ♦ ♦ ♦

+4: ♦ ♦ ♦ ♦ ♦

+5: ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦

+1 : ♦ ♦

+2: ♦ ♦ ♦

+3: ♦ ♦ ♦ ♦

+4: ♦ ♦ ♦ ♦ ♦

+5: ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦

+1 : ♦ ♦

+2: ♦ ♦ ♦

+3: ♦ ♦ ♦ ♦

+4: ♦ ♦ ♦ ♦ ♦

+5: ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦

+1 : ♦ ♦

+2: ♦ ♦ ♦

+3: ♦ ♦ ♦ ♦

+4: ♦ ♦ ♦ ♦ ♦

+5: ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦

Programar Holocubierta

Cuando programes la holocubierta para un fin NO lúdico, **Tira + Bono:**

2-9: El programa no sale bien. Los participantes del holograma sufren algún tipo de consecuencia. El DJ te dirá cual. Apunta punto de aprendizaje.

10-14: El programa cumple su objetivo.

15+: El programa cumple su objetivo y además reporta beneficios inesperados. El DJ te dirá cuales.

_____:[] _____:[] _____:[] _____:[]

+1 : ♦ ♦

+2: ♦ ♦ ♦

+3: ♦ ♦ ♦ ♦

+4: ♦ ♦ ♦ ♦ ♦

+5: ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦

+1 : ♦ ♦

+2: ♦ ♦ ♦

+3: ♦ ♦ ♦ ♦

+4: ♦ ♦ ♦ ♦ ♦

+5: ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦

+1 : ♦ ♦

+2: ♦ ♦ ♦

+3: ♦ ♦ ♦ ♦

+4: ♦ ♦ ♦ ♦ ♦

+5: ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦

+1 : ♦ ♦

+2: ♦ ♦ ♦

+3: ♦ ♦ ♦ ♦

+4: ♦ ♦ ♦ ♦ ♦

+5: ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦

_____:[] _____:[] _____:[] _____:[]

+1 : ♦ ♦

+2: ♦ ♦ ♦

+3: ♦ ♦ ♦ ♦

+4: ♦ ♦ ♦ ♦ ♦

+5: ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦

+1 : ♦ ♦

+2: ♦ ♦ ♦

+3: ♦ ♦ ♦ ♦

+4: ♦ ♦ ♦ ♦ ♦

+5: ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦

+1 : ♦ ♦

+2: ♦ ♦ ♦

+3: ♦ ♦ ♦ ♦

+4: ♦ ♦ ♦ ♦ ♦

+5: ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦

+1 : ♦ ♦

+2: ♦ ♦ ♦

+3: ♦ ♦ ♦ ♦

+4: ♦ ♦ ♦ ♦ ♦

+5: ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦

Viaje Interestelar

Cuando realices un viaje interestelar a más de la velocidad de la luz, **Tira + Bono**

2-9: El viaje se ve interrumpido por algún peligro. El DJ te dirá cual. Apunta punto de aprendizaje.

10-14: Llegas a tu destino. Al llegar te encuentras una situación inesperada. El DJ te dirá cual.

15+: Llegas a tu destino según lo planeado.

_____:[_] _____:[_] _____:[_] _____:[_]

+1 : ♦ ♦

+1 : ♦ ♦

+1 : ♦ ♦

+1 : ♦ ♦

+2: ♦ ♦ ♦

+2: ♦ ♦ ♦

+2: ♦ ♦ ♦

+2: ♦ ♦ ♦

+3: ♦ ♦ ♦ ♦

+3: ♦ ♦ ♦ ♦

+3: ♦ ♦ ♦ ♦

+3: ♦ ♦ ♦ ♦

+4: ♦ ♦ ♦ ♦ ♦

+4: ♦ ♦ ♦ ♦ ♦

+4: ♦ ♦ ♦ ♦ ♦

+4: ♦ ♦ ♦ ♦ ♦

+5: ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦

+5: ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦

+5: ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦

+5: ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦

_____:[_] _____:[_] _____:[_] _____:[_]

+1 : ♦ ♦

+1 : ♦ ♦

+1 : ♦ ♦

+1 : ♦ ♦

+2: ♦ ♦ ♦

+2: ♦ ♦ ♦

+2: ♦ ♦ ♦

+2: ♦ ♦ ♦

+3: ♦ ♦ ♦ ♦

+3: ♦ ♦ ♦ ♦

+3: ♦ ♦ ♦ ♦

+3: ♦ ♦ ♦ ♦

+4: ♦ ♦ ♦ ♦ ♦

+4: ♦ ♦ ♦ ♦ ♦

+4: ♦ ♦ ♦ ♦ ♦

+4: ♦ ♦ ♦ ♦ ♦

+5: ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦

+5: ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦

+5: ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦

+5: ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦

Camuflaje

Cuando dispongas de un dispositivo de camuflaje y lo uses, **Tira + Bono**

2-9: La nave no se camufla. El DJ te dirá porqué y las consecuencias. Apunta punto de aprendizaje.

10-14: La nave se camufla. Pero ha de permanecer quieta para no ser descubierta.

15+: La nave se camufla, puede moverse con libertad sin ser detectada.

_____:[_] _____:[_] _____:[_] _____:[_]

+1 : ♦ ♦

+1 : ♦ ♦

+1 : ♦ ♦

+1 : ♦ ♦

+2: ♦ ♦ ♦

+2: ♦ ♦ ♦

+2: ♦ ♦ ♦

+2: ♦ ♦ ♦

+3: ♦ ♦ ♦ ♦

+3: ♦ ♦ ♦ ♦

+3: ♦ ♦ ♦ ♦

+3: ♦ ♦ ♦ ♦

+4: ♦ ♦ ♦ ♦ ♦

+4: ♦ ♦ ♦ ♦ ♦

+4: ♦ ♦ ♦ ♦ ♦

+4: ♦ ♦ ♦ ♦ ♦

+5: ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦

+5: ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦

+5: ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦

+5: ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦

_____:[_] _____:[_] _____:[_] _____:[_]

+1 : ♦ ♦

+1 : ♦ ♦

+1 : ♦ ♦

+1 : ♦ ♦

+2: ♦ ♦ ♦

+2: ♦ ♦ ♦

+2: ♦ ♦ ♦

+2: ♦ ♦ ♦

+3: ♦ ♦ ♦ ♦

+3: ♦ ♦ ♦ ♦

+3: ♦ ♦ ♦ ♦

+3: ♦ ♦ ♦ ♦

+4: ♦ ♦ ♦ ♦ ♦

+4: ♦ ♦ ♦ ♦ ♦

+4: ♦ ♦ ♦ ♦ ♦

+4: ♦ ♦ ♦ ♦ ♦

+5: ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦

+5: ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦

+5: ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦

+5: ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦











*Cuaderno de Bitácora
Fecha estelar: X27-003*

*El planeta que orbitamos desde hace
47 horas parece tener una composición
atmosférica rica en oxígeno y multitud
de fauna y flora.*

*Procedemos con el descenso en busca
de formas de vida inteligentes.*

*Esperemos que los Piratas Espaciales
no se nos hayan adelantado...*

StarCruiser es un Juego de Rol pensado para emular las aventuras (y desventuras) del género del *Space Opera*, ambientadas en todo el vasto espacio, pudiendo interpretar desde la tripulación de una gigantesca nave de exploración, hasta un pequeño carguero de contrabandistas, o explorar tierras misteriosas y, en ocasiones, hostiles, todo ello sustentado en el sistema *amigable para expertos y nuevos jugadores en el mundo del rol*.