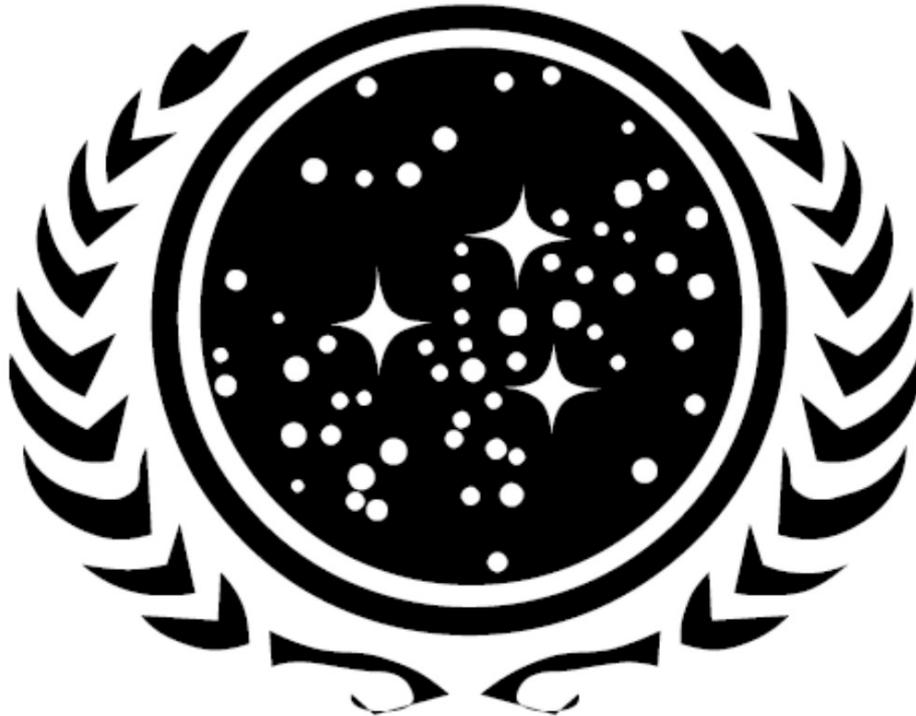


Donde ningún hombre ha ido antes





Este juego fue escrito por Michael Berkey y está disponible en <http://www.abillionmonkeys.com/trek>

Versión mejorada gráficamente por T. Daniel Brown.

Adición de marcadores, portada y contenido a la versión mejorada de Marcus Burggraf.

Descargo de responsabilidad de Mike: este juego es completamente gratis, como debería ser la cerveza.

Todos los derechos de autor son propiedad de sus respectivos dueños.

La reventa o el mal uso de dicho pdf descargable está prohibido, excepto a través de un permiso. Se rechaza toda responsabilidad por cualquier daño que dicho documento pueda hacerle a usted o a su computadora si opta por descargarlo, incluyendo si lo imprime, lo tritura en un polvo blanco fino y lo inhala inadvertidamente.

Siéntase libre de redistribuir, usar o modificar como mejor le parezca, siempre y cuando me dé el crédito adecuado. Si haces algo realmente genial con esto, envíame un correo electrónico y házmelo saber.

<http://www.abillionmonkeys.com/trek>

DONDE NINGUN HOMBRE HA IDO ANTES 2.1

"El espacio... la última frontera. Estos son los viajes de la nave espacial Enterprise, su misión de cinco años para explorar nuevos mundos extraños, en busca de nueva Vida y nuevas Civilizaciones, yendo audazmente a donde ningún hombre haya ido antes".

Este es un juego sobre una misión de cinco años, un mundo donde los efectos especiales nunca progresaron más allá de los bloques pintados de espuma de poliestireno y las exposiciones dobles baratas.

Los años 70 todavía eran "El Futuro" y los klingon tenían la frente lisa. La idea de una película de Star Trek fue una propuesta ridícula y nadie pensó dos veces en planetas llenos de nazis y hippies espaciales.

Las aventuras tienen lugar en episodios, en el transcurso de una temporada. Si te sientes cómodo con la escuela de actuación Shatneriana, puedes tararear espontáneamente fragmentos de la banda sonora original durante las escenas apropiadas y si no tienes problemas con acentos escandalosos, este es tu lugar.

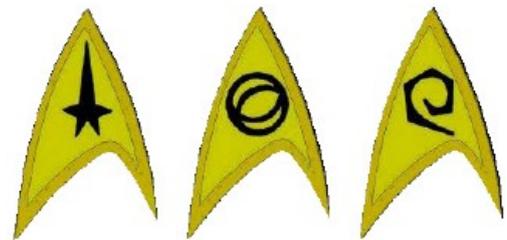
El objetivo de este juego es crear algo relativamente rápido y sucio, fácil de configurar y rápido de usar, utilizando el sistema "Microlite-20" para acceder y permitir el acceso a la gran cantidad de contenido generado, en d20.

Esperamos haber logrado el justo equilibrio entre Camp y agallas: si bien gran parte de este juego es bastante tonto, en gran parte no lo es. Después de todo este programa de televisión nos trajo tanto "La ciudad al borde de la eternidad" como "El cerebro de Spock".

Para referencia, está el Manual técnico original de la Flota Estelar de Franz Josef, el Instituto de Tecnología Daystrom (ditl.org), la Enciclopedia Star Trek de Okuda y la Memoria-Alfa para obtener información.

Al final, sin embargo, este juego se basa principalmente en recuerdos borrosos (pero cariñosos) de ver el programa de niño. Si alguien puede brevemente, aunque solo sea por un segundo, captar el espíritu de esas emocionantes tardes de domingo, entonces este juego habrá sido un éxito.

Lo más importante, recuerda que este juego es "tu sandbox particular": no hay una forma correcta o incorrecta de jugarlo, solo importa la diversión.



Personajes

CARACTERÍSTICAS:

Donde ningún hombre ha ido antes usa cuatro características: **Fuerza, Destreza, Inteligencia y Carisma.**

Tira 4d6, descartando el dado más bajo. Suma el total de los 3 dados restantes y asígnalo a una de las características, y repite el proceso para las demás restantes.

Tu bono de característica será (Característica-10)/2, redondeando hacia abajo.

ESPECIES:

La Federación está compuesta por muchas especies miembros, pero la mayoría puede tratarse como variantes de seres humanos, aunque sean seres humanos con efectos extraños de maquillaje, como frentes y orejas protésicas.

Los Andorianos son una especie de humanoides de piel azul de un planeta helado. Sus antenas les dan sentidos mejorados y su duro mundo natal los hace más duros que la norma.

- **Adaptado en frío:** +2 de bonificación en todas las tiradas de Supervivencia árticas. Su tolerancia al frío también les permite manejar temperaturas de hasta -40° grados centígrados más que los humanos con relativa comodidad.
- **Duradero:** los andorianos ganan +1 PG/nivel.
- **Sentidos agudos:** su rango de audición es muy superior al de los humanos, tanto las frecuencias bajas como las altas son detectables. Como tal, obtienen una bonificación de +2 a cualquier tirada de habilidad afectada por su aguda audición.
- **Severo:** los andorianos tienden a parecer orgullosos y sin humor para otras especies. -2 Car.

Los Humanos son la especie "predeterminada" de Star Trek. Son conocidos por su notable flexibilidad e impulso para explorar.

- **Conducción:** un Punto de Acción adicional por Episodio.
- **Flexibilidad:** un talento adicional en el primer nivel.

Los Tellaritas son una especie porcina de humanoides reconocidos por su irascibilidad y su destreza con la ingeniería.

- **Discutidor:** los tellaritas tienen una comprensión de la etiqueta social que... difiere... de la ampliamente común en otras especies. -2 Car.
- **Cultura de ingeniería:** bonificación de +2 en todas las tiradas de habilidades que involucran ingeniería (incluidas las tiradas que no involucran la habilidad de ingeniería real).
- **Abrigo de piel/ Piel gruesa:** +2 por Armadura natural.
- **Fuerte:** +2 Fue. Los tellaritas tienen una construcción muy sólida.

Los Vulcanos son una especie de humanoides de orejas puntiagudas que persiguen la lógica y la razón como un medio para elevarse por encima de su pasado salvaje.

- **Fuerza alienígena:** su mundo natal, Vulcano, tiene una gravedad sustancialmente mayor de lo normal: las tiradas de habilidad que involucran Fuerza aumentan en +2 y el personaje puede levantar el doble que un personaje normal.
- **Arrogante:** -2 Car.
- **Adaptado al desierto:** los vulcanos obtienen una bonificación de +2 en las tiradas de supervivencia del desierto y una inmunidad general a los efectos de la luz cegadora.
- **Falta de emoción:** los vulcanos tienen dificultades para lidiar con las emociones: en cualquier situación en la que las emociones jueguen un papel, un vulcano tendrá una penalización de -2 (farolear, negociaciones, persuasión, averiguar intenciones, etc.).
- **Cerebro altamente evolucionado:** +2 Int.
- **Dotado psíquicamente:** la especie Vulcana tiene un número inusualmente alto de individuos con habilidades psíquicas. Todos los personajes comienzan con el talento psíquico como bono.

Otras especies:

A pesar de las orejas de formas extrañas o las coloraciones de piel extrañas, la mayoría de las otras especies exóticas en Star Trek tienden a no variar demasiado de la norma humana. La mayoría puede ser tratada como idéntica a los seres humanos, con todas las bonificaciones y limitaciones habituales.

Sin embargo, muchos de ellos varían lo suficiente como para que a veces valga la pena crear una nueva plantilla racial. Si es necesario crear una nueva especie exótica, utilice las siguientes pautas, que producirán una especie de aproximadamente el mismo nivel de capacidad que las cuatro especies "principales":

Cada especie puede tener 2 habilidades especiales. Si desea que su especie tenga más, entonces debe aplicar una penalización de algún tipo para equilibrarla.

Todas las habilidades especiales deben estar en el mismo nivel de utilidad, equivalente a un bonificador de características +2 o un talento gratuito. Si una habilidad es demasiado débil, está bien "agrupar" otra habilidad menor con ella (como es el caso de las adaptaciones al frío de los andorianos).

Todos los miembros de tu nueva especie ahora tendrán esas habilidades básicas. La única limitación real es que la especie tiene que tener un gancho interpretativo y el grupo debe estar de acuerdo (es su mundo también, después de todo).

Ejemplo: Uno de los jugadores quiere interpretar a un Deltano similar a Iliá de "Star Trek: la película". El DJ y los otros jugadores están de acuerdo con eso, por lo que el jugador crea una nueva plantilla de especies. Los Deltanos son una especie altamente carismática pero de constitución leve, con habilidades psíquicas innatas y la capacidad de influir en los demás mediante el uso de feromonas. En términos de juego, obtienen +2 Car, y la habilidad de Dotado Psíquicamente (como Vulcanos) para reflejar los poderes telepáticos inherentes de los Deltanos. También obtienen una nueva habilidad especial llamada Feromonas, que le dará al personaje la capacidad de influir subliminalmente en otros seres humanoides. Dado que estos suman hasta 3 habilidades especiales separadas, el jugador agrega una penalización: los Deltanos reciben una penalización de -2 Fue para reflejar su ligera construcción.

CLASES

Hay tres clases: **camisa azul**, **camisa roja** y **camisa amarilla**. Los personajes comienzan en cualquier nivel en el que el DJ establezca para la campaña.

Los personajes de primer nivel serían equivalentes a los nuevos oficiales de la Flota Estelar que se embarcan en su carrera.

Una campaña típica centrada en una tripulación del puente de la Flota Estelar generalmente involucraría a personajes más experimentados en el rango de 3º a 7º nivel.

Cada personaje puede elegir una habilidad de la siguiente sección como su habilidad entrenada inicial: **comunicación**, **ingeniería**, **conocimiento**, **medicina**, **física** o **subterfugio**.

Los personajes comienzan con (Fue + 1d6) en puntos de golpe, 2 talentos y sus habilidades raciales. También obtienen un Talento adicional por cada 2 niveles más allá del primero (A los niveles 3, 5, 7, 9, etc.).

Los **camisas azules** son los cerebros de la Flota Estelar y están en el negocio de saber cosas. Ya sea por las complejidades de la formación de estrellas en un cúmulo globular o el funcionamiento interno del corazón humano, son los mejores en lo que hacen.

Hay dos ramas principales: **médica** y **científica**.

Ejemplos: Spock, McCoy.

Los **camisas rojas** son el corazón de un buque de la Federación: son los ingenieros que mantienen el barco en funcionamiento y los guardias de seguridad que mantienen la paz a bordo. Son firmes y confiables cuando es necesario, la columna vertebral de la Flota Estelar.

Los camisas rojas tiene dos trayectorias profesionales separadas, tratadas como ocupaciones completamente diferentes: **Ingeniería** y **Seguridad**.

Ejemplos: Scotty, Uhura... y el interminable flujo de guardias desechables, en cada episodio.

Los **camisas amarillas** son muy variados. Los comandantes, pilotos y diplomáticos constituyen la mayor parte de esta clase y, por lo tanto, son la rama más visible de la Flota Estelar. Tienden a ser rápidos, mental y físicamente.

Ejemplos: Kirk, Chekov, Sulu.

HABILIDADES

Hay seis habilidades: **comunicación**, **ingeniería**, **conocimiento**, **medicina**, **físico** y **subterfugio**.

Comunicación cubre la interacción con otras personas. Seducción, diplomacia, soborno, mentiras descaradas, todo está aquí.

Conocimiento es tu comprensión de las artes académicas. Cubre todo, desde idiomas hasta arqueología, desde descifrado de código hasta zoología. El conocimiento siempre es relativo a los antecedentes e intereses de tu personaje: si el DJ sabe que algo está en tu campo de especialización, puede darte una bonificación por tu rol. Lo contrario también es cierto.

Físico: Si es algo físico que haces, esta habilidad probablemente lo cubra. Saltar, pilotar, escalar, etc.

Ingeniería: Hay una cierta superposición entre esta habilidad y el Conocimiento: donde el Conocimiento se trata de saber cosas, la Ingeniería se trata de hacerlas realmente. El conocimiento le enseñará las razones matemáticas por las que funciona una unidad warp. La ingeniería te permitirá construir una. Esta habilidad cubre cosas como artilugios, inventar, sintonizar naves estelares, reparar objetos, etc.

Medicina: Así como la ingeniería es la capacidad de reparar máquinas, la medicina es la capacidad de curar el cuerpo. También cubre una buena cantidad de química y otras disciplinas relacionadas.

Subterfugio: El lado oscuro de la hoja de habilidades. Engañar, escabullirse, desarmar trampas y otras cosas similares.

Habilidad entrenada; Cada personaje debe elegir 1 habilidad en la que sea mejor (llamada "**Habilidad entrenada**"). Tu rango en esa habilidad estará en tu nivel +3. Todas las demás habilidades estarán a la mitad de tu nivel, redondeadas hacia abajo, más una. ((Nivel/2)+1).

Tirada de Habilidad = d20 + nivel de habilidad + cualquier Bonificación de Característica que sea más aplicable al uso + modificadores de situación.

Tira igual o más alto que la clase de dificultad dada para tener éxito. La clase de dificultad (o **CD**) es un número elegido por el DJ para representar la dificultad de una tirada de habilidad. Varía de 10 en el extremo inferior ("**muy fácil**"), a 30-40 en el extremo superior ("**casi imposible**"); Un **CD** promedio sería de alrededor de 20.

Por ejemplo, Escalar usaría la bonificación por Fue+Físico. Esquivar una roca que cae es una bonificación Des+Físico. Encontrar una trampa sería la bonificación de Int+Subterfugio. Deshabilitar una trampa sería la bonificación de Des+Subterfugio o Int+Ciencia, según la naturaleza de la trampa.

Ten en cuenta que no hay "tiradas de salvación" en este juego; usa Fue o Des +Físico, para chequear cuestiones que atañan a Fortaleza y Reflejos. Las salvaciones de Voluntad suelen ser Int+Conocimiento o Subterfugio.

"Elegir 10": Cuando tu personaje no está bajo presión directa o, está distraído... puede "Elegir el 10". En lugar de tirar d20 para la tirada de habilidad, trate el resultado como 10 y calcule la prueba de habilidad en consecuencia.

"Elegir 20": Si la tarea en cuestión permite el ocio de intentos repetidos y tiene mucho tiempo, al menos 5 o 10 veces más de lo que generalmente se requiere para realizar una habilidad y no está bajo presión directa o está distraído, puede "Elegir el 20"; En lugar de tirar d20 para la tirada de habilidad, trata el resultado como un 20; esto NO puede realizarse para recuperar Puntos de Acción.

TALENTOS

Obtienes 2 Talentos en el primer nivel y uno adicional cada 2 niveles a partir de entonces. Algunos talentos se pueden elegir más de una vez y, en tal caso... los efectos se acumulan, si se pueden apilar, tal como marca su descripción.

Los talentos generales pueden ser obtenidos por cualquier clase; Cada clase también tiene acceso a su propia lista de talentos.

TALENTOS COMUNES

1. **Frase condicionante**
2. **Calma bajo presión**
3. **Ilustrado**
4. **Orgullo étnico**
5. **Heroico**
6. **La vida de Riley**
7. **Apariencia sensual (piernas largas, falda corta)**
8. **Fusión mental**
9. **Psíquico**
10. **Habilidad psíquica**
11. **Camisa rasgada**
12. **Especialista**
13. **Habilidad entrenada**
14. **Pinzamiento nervioso vulcano**

Apariencia sensual (piernas largas, falda corta): Si se utiliza la regla opcional "Un ser en cada planeta" del Apéndice, los miembros del sexo apropiado tendrán una penalización de +5 CD para luchar contra sus encantos. Si la regla opcional "Un ser en cada planeta" NO se está utilizando, se aplica a su personaje (pero sin la bonificación CD).

Camisa rasgada: Una vez por pelea, y no más de una vez por episodio por cada 5 niveles (redondeando como el DJ estime), el PJ puede rasgarse deliberadamente una prenda de vestir reveladoramente o, aprovechar una rasgadura reveladora en una prenda de su ropa y ganar un +1 para golpear, +1 al daño y 5 puntos de golpe extra. Las bonificaciones de golpear y dañar aumentan en +1 por cada 5 niveles de personaje. Los puntos de golpe temporales y otras bonificaciones desaparecen al final del combate.

Calma bajo presión: Elige una tarea que no sea de combate en la que seas especialmente bueno (por ejemplo, a escondidas, primeros auxilios, hornear galletas, etc.). De ahora en adelante, cada vez que intentes esa tarea, puedes tomar 10 en la tirada, sin importar cuán estresantes sean las circunstancias. Este talento se puede tomar varias veces, cada vez se aplica a una tarea diferente.

Especialista: Describe una tarea en la que seas especialmente bueno. A partir de ahora, obtienes un +2 en todas las comprobaciones de habilidades o tiradas de combate para golpear que se engloban en esa tarea.

Ejemplos: *furtivo, idiomas, pilotaje de naves, combatir-suciamente, tecnología de campos de fuerza*. Las especialidades deben ser bastante específicas. Obtener este talento varias veces te proporcionará diferentes especialidades (Los efectos nunca se acumulan).

Frase condicionante: El personaje tiene una frase ("*¡Maldita sea, Jim. Soy una x, no una y!*") Que puede pronunciar una vez por episodio. Hacerlo permitirá que el personaje gane un Punto de Acción, siempre que la frase pueda usarse razonablemente en el contexto y se refiera a la situación en la que se gastó el Punto de Acción.

Un personaje no puede tener más de una frase, excepto con permiso de DJ. Opcionalmente, el DJ puede permitir que el personaje cambie su frase durante la temporada, aunque se debe tener cuidado de no permitir que las frases se cambien con frecuencia. Después de todo, una frase clave que cambia cada episodio no es una frase clave, es un diálogo.

Fusión-mental: Este talento requiere el talento psíquico y generalmente está restringido a los vulcanos. Dado un minuto de tiempo ininterrumpido con un objetivo dispuesto y una tirada de Int+Conocimiento exitosa vs CD 15, puede realizar una fusión mental, leer pensamientos superficiales y transmitir sus propios pensamientos al sujeto. Durante minutos consecutivos, puede realizar acciones adicionales con un control de habilidad vs CD 20.

Cada minuto que pasa más allá de eso, debido a tiradas fallidas o acciones múltiples, agrega 5 al CD. Las acciones posibles incluyen leer pensamientos profundos (ya sea recuerdos subconscientes o reprimidos), implantar o editar un recuerdo, transferir su katra a un objetivo amistoso u otras acciones que el DJ considere apropiadas.

Si el objetivo está luchando contra la fusión mental, el CD aumenta con la bonificación de Inteligencia del objetivo y cualquier bonificación de Talento Psíquico. Las tiradas de habilidad fallidas drásticamente pueden dañar al objetivo o al personaje que realiza la fusión mental.

Habilidad entrenada: Cuando se obtiene este talento, una habilidad elegida por el jugador ahora se considera entrenada (Cada vez que se toma este talento, se aplica a otra habilidad).

Habilidad psíquica: Esto requiere el talento Psíquico. Cada vez que tomas este talento, tu personaje gana una habilidad. El efecto de tal habilidad generalmente será similar a uno o más hechizos del **SRD** y debe ser **a)** aprobado por el DJ y **b)** tener una sensación adecuada de Star Trek. El DJ podría hacer ajustes para adaptarlo a la ambientación.

Por ejemplo; Bola de Fuego nunca sería apropiada, pero una habilidad de Curar Heridas sí, particularmente si el personaje recibe 1 punto de daño por cada 2 puntos curados. Si la habilidad es más poderosa que un efecto de un hechizo de nivel 0, entonces se requiere un chequeo exitoso de Int+Conocimiento para un uso (o la CAR+Habilidad que el DJ, mejor estime; el CD dependería de cuán poderoso y dramático sea el efecto).

Heroico: Comienzas cada aventura con 1 punto de acción más de lo habitual. Cada vez que obtienes este talento, ganas otro punto de acción.

Ilustrado: Has superado una limitación de tu especie, si tu especie tiene alguna. Quizás eres el vulcano que se ha puesto en contacto con sus emociones, o el tellarita que ha aprendido la diplomacia (y por lo tanto perdió la penalización de -2 a Carisma); Algunas limitaciones, particularmente las físicas, no se pueden superar, son innatas. El DJ será quien decida cómo se aplica.

La vida de Riley: Vives una vida encantada. Una vez por episodio, si fallas una tirada sacando un 1, puedes tratar esa tirada como un 20 natural. Esto no se considera un 20 natural para recuperar un Punto de Acción.

Además de esto, obtienes un +1 en todas las salvaciones y tiradas que pueden estar influenciadas por la suerte ciega; esto depende del criterio del DJ, pero debe usarse con moderación. Tomar este talento varias veces permite más de un uso por aventura; el bono de suerte +1 nunca aumenta.

Orgullo étnico: No todas las personas de un grupo étnico dado tienen este talento, pero las que lo hacen pueden aprovechar su orgullo étnico, obteniendo +2 a un puntaje de habilidad de su elección si ese bono puede justificarse dentro de su estereotipo étnico.

Poseer este talento casi siempre requiere malos acentos y modales de mal gusto para el desarrollo del personaje. Este talento solo se puede tomar en la creación del personaje.

Pinzamiento-nervioso vulcano: Este talento generalmente está restringido a los Vulcanos. Si tu oponente es Sorprendido, o está Indefenso y estás detrás de él, puedes obligarlo a hacer una tirada de Salvación de Fue+Físico contra un CD igual a 10 + tu (Fue+Conocimiento); Si el oponente falla la tirada, perderá la Conciencia por unas horas.

Psíquico: El personaje puede abrirse a impresiones psíquicas. En la práctica, esto equivale a que el DJ informe al personaje de las impresiones psíquicas del entorno o como parte de un punto de la trama. También le da al personaje una bonificación de +1 para resistir el ataque psiónico y la manipulación psíquica. Esta bonificación aumenta en +1 por cada 5 niveles.



TALENTOS DE CAMISA AZUL

1. **Modales de cuidador**
2. **Análisis de comportamiento**
3. **Vanguardia**
4. **Empatía**
5. **Explotar la debilidad**
6. **Medico de campo**
7. **"Está muerto, Jim".**
8. **Planear**
9. **Lógica pura**
10. **Recuerdos**

Análisis de comportamiento: Esto requiere el talento de empatía. Su gran conocimiento de la psicología le permite hacer una tirada Int+Conocimiento para predecir el comportamiento futuro probable o profundizar en los rasgos de personalidad de cualquier individuo. El CD objetivo será 15 + la bonificación Int del objetivo. El DJ puede modificar este número hacia arriba o hacia abajo según las circunstancias. Por ejemplo, si el objetivo se comporta de manera inusualmente errática debido a la influencia externa, el DJ podría evaluar un +2 adicional al CD.

Tener éxito en esta tirada te permitirá hacerle una pregunta al DJ por cada 5 puntos que obtuviste. La respuesta solo se dará en un formato sí / no / indeciso.

Empatía: Tienes una extraña habilidad para ver los corazones de los demás. Este talento proporciona una bonificación de +2 en las comprobaciones que involucran habilidades de interacción (como diplomacia, intimidación, rendimiento, detección de motivos, persuasión, etc.), siempre que pase al menos 1 minuto observando su objetivo antes de realizar la

verificación de habilidades; Cada 5 niveles de camisa-azul aumenta este bono en +1

"Está muerto, Jim": Este talento requiere el talento de campo médico. Cuando utilices el talento *Médico de Campo*, crea una habilidad Int+Medicina contra CD 25. Si tienes éxito, obtienes el Punto de acción.

Explotar-debilidad: Su intelecto y ojo para los detalles le permiten identificar las debilidades clave en un oponente específico, siempre que tome una ronda para estudiarlo primero. Haga una tirada de Int+Subterfugio (CD 15). Si la prueba tiene éxito, para el resto del combate puedes usar tu bonificación de Int en lugar de tus bonificaciones Fue o Des en las tiradas de ataque o CA mientras intentas pensar mejor que tu oponente. Solo puede usar su bonificación Int para uno u otro, nunca ambos al mismo tiempo.

Médico de Campo: Ahora puedes usar tus Puntos de Acción para curar a otros personajes en situaciones de emergencia, dada una cantidad razonable de equipo y unos pocos minutos tranquilos. La cantidad curada es igual a la mitad de los puntos de golpe perdidos del personaje.

Modales de cuidador: Su actitud le ha valido una merecida reputación por sus buenos consejos. Una vez por Episodio, si tiene unos momentos para hablar solo con alguien, puede otorgarle un bono para una próxima acción de su elección igual a su bono Int o +1, lo que sea mayor. Si no usan este bono al final del Episodio, se pierde. Cada 5 niveles en Camisa Azul aumenta este bono en +1.

Lógica pura: Elige un área de estudio. Siempre que el DJ le permita elegir 10 en una prueba de habilidad en esa área de estudio, sustituya su puntaje Int por el d20. Siempre que se te permita elegir 20, tu tirada de dados es automáticamente tu Int +10. Tomar este talento varias veces da especialidades adicionales.

Planear: Si tienes tiempo para preparar un plan antes de una situación dramática, puedes otorgar un bono en todas las pruebas de habilidad y tiradas de ataque hechas por ti y tus aliados. Realice una comprobación de habilidades frente a CD 10, utilizando Int más cualquier habilidad que sea apropiada para la situación (generalmente Conocimiento); Si tiene éxito, el bono será +1, más otro +1 por cada 10 puntos que la tirada fue sobre el CD (es decir, lo que haya tirado dividido por 10, redondeado hacia abajo). Este bono dura las primeras 3 rondas de la situación y luego disminuye en 1 cada ronda siguiente (mínimo 0) a medida que la entropía desentraña lentamente sus planes.

Recuerdos: Ha leído una gran cantidad de material sobre cada tema concebible. Una vez por Episodio, en cualquier tirada de habilidad involucrada o si se le pide recordar información científica o académica, puedes tirar dos veces, tomando la mejor de las dos tiradas.

Vanguardia: Recibe crédito por un avance científico que le otorga el reconocimiento de sus pares. Puede estar en cualquier campo de estudio que se ajuste al

fondo de tu personaje. Al tratar con otros con una cantidad razonable de familiaridad con ese campo, obtienes una bonificación de +2 en las tiradas sociales debido a tu reputación.

Al lidiar con cualquier situación relacionada con ese campo de conocimiento, puede gastar un Punto de Acción para otorgar la bonificación de habilidad +5 habitual a cualquiera que sea capaz de escuchar y seguir sus consejos, incluido usted mismo. Este bono desaparece una vez utilizado y se suma a los puntos de acción gastados por otros jugadores (o por ti mismo) para aumentar sus propias tiradas de habilidades; Este talento se puede elegir más de una vez, cada vez que se aplica a un campo o sub-campo diferente.

Ejemplo: *S'Vek ha dedicado su vida al estudio de la Teoría del Campo-Warp, un subcampo de Ciencias-Físicas. Cuando en una convención del personal de ciencias de la Flota Estelar, es probable que cualquier persona con algún conocimiento de Ciencias Físicas lo busque para consultarle.*

Más adelante en la campaña, el USS-Bridger queda atrapado en una región espacial desestabilizada; La unidad de curvatura de la nave en sí está causando que el tejido de la realidad se desintegre. S'Vek y el ingeniero de la nave están en el tubo de Jeffries intentando un último esfuerzo para volver a calibrar las bobinas de curvatura para dejarlos escapar. S'Vek, como destacado experto en Teoría del Campo-Warp, gasta 1 punto de acción para activar Vanguardia. Lo que le otorga una bonificación +5 al ingeniero para la tirada de reparación.

"Comandante Tavek, si compara la curvatura espacio-temporal de esta región a la firma energética de los deflectores de curvatura, supongo que..."



TALENTOS DE CAMISA ROJA

1. **Luchador**
2. **Vanguardia**
3. **Robusto**
4. **Aluvión**
5. **Intuición**
6. **Judo**
7. **Apaño**
8. **Trabajador milagroso**
9. **Ataque-poderoso**
10. **Orgullo de la flota**
11. **Camisa roja**
12. **Elogio de la Flota Estelar**
13. **Duro de pelar**
14. **Ingeniero preocupado**

Aluvi3n: Elige un tipo de ataque: cuerpo a cuerpo o a distancia. Con esos tipos de ataque, puedes realizar una r3faga. Una r3faga le permite obtener un ataque adicional por ronda a cambio de un -2 para golpear en todos los ataques por ronda. Tomar este talento nuevamente te permite realizar una r3faga con el otro tipo de ataque (cuerpo a cuerpo o a distancia).

Apa3o: Un camisa roja con este talento gana una bonificaci3n de +2 en las pruebas de habilidad en Ingenier3a realizadas para intentar reparaciones temporales o chapuzas. Cada 5 niveles de Camisa Roja aumenta este bono en +1.

Ataque-poderoso: Puedes aumentar tu tirada de da3o a la misma par que penalizas tu tirada de ataque, suponiendo que logres impactar; Hasta la mitad de su bonificaci3n de ataque total se puede transferir de esta manera. Este talento representa una predilecci3n por maniobras arriesgadas en combate y cubre cosas tales como patadas, jugarretas, ganchos, disparos repentinos, y etc.

Camisa roja: Si su personaje muere por monstruos alien3genas o por sacrificios heroicos, ser3 reemplazado en la siguiente escena apropiada por un personaje con exactamente las mismas estad3sticas, habilidades, talentos, equipo y experiencia, pero con diferentes caracter3sticas f3sicas y nombre; Esencialmente, si esa criatura se come a tu personaje, puedes anotar su nombre y descripci3n en tu hoja de personaje y continuar en la siguiente escena que un reemplazo podr3a ser enviado o enviado como si nada sucediera. Para fines contables (por ejemplo, experiencia acumulada para una sesi3n), se puede considerar que ambas PJs son del mismo personaje **(Si te quedas sin ideas para tu pr3ximo Camisa Roja, consulta la tabla en la p3gina siguiente).**

Duro de pelar: una vez por episodio, cualquier tirada de da3o individual infligida a tu personaje se puede volver a tirar, tomando siempre la menor de las dos tiradas.

Elogio de la Flota Estelar: Sus actos de valent3a bajo fuego le han valido el reconocimiento y usted sirve de ejemplo a los dem3s. Elija un evento en el que demostr3 su habilidad, no tiene por qu3 ser algo que realmente ocurri3 en la campaa. Describa brevemente el evento para referencia futura... (Ahora tiene una bonificaci3n de +1 a cualquier tirada de habilidad que pueda beneficiarse de tener una Reputaci3n-her3ica o una Reputaci3n por el tipo de habilidad que demostr3); Durante cualquier situaci3n que se parezca a los eventos que le valieron elogios (el DJ decidir3, en 3ltima instancia, c3mo y en cu3nto le bonifica), ganar3 un nivel temporal durante esa escena. Cualquier talento, puntos de golpe y otras bonificaciones resultantes del nivel temporal desaparecen al final de la escena; Este talento se puede tomar m3s de una vez, pero cada evento adicional debe ser notablemente diferente de cualquier recomendaci3n previa.

Ingeniero preocupado: puede gastar 1 punto de acci3n y volver a tirar cualquier tirada de da3o de su

Astronave, incluido el da3o de las armas, los golpes cr3ticos, el da3o a cualquier sistema, incluyendo los sistemas de la nave m3s all3 de sus especificaciones, o la resistencia de los escudos. Sin embargo y al ser usado, deber3 aceptar el segundo chequeo.

Intuici3n: Tienes una habilidad innata para sentir problemas en el aire. Una vez por aventura por nivel, puedes hacer una tirada Int+Subterfugio vs CD 15. Si tienes 3xito, tienes el presentimiento de que todo est3 bien, o tienes un mal presentimiento sobre una situaci3n espec3fica, seg3n la mejor suposici3n del DJ relacionado con las circunstancias. Adem3s, todas las tiradas de iniciativa para el personaje estar3n en +1.

Judo: Si agarras con 3xito a un oponente, puedes realizar tu pr3xima acci3n de agarre inmediatamente en lugar de esperar la pr3xima ronda.

Luchador: Tus ataques desarmados mejoran de 1d4 a 1d6 de da3o; Puedes aprovechar esto una vez m3s, actualizando tu da3o desarmado a 1d8.

Orgullo de la flota: Este talento requiere del talento Ingeniero Preocupado o Trabajador Milagroso. Cualquier nave de la que haya estado a cargo durante m3s de unas pocas semanas aumenta en capacidad. Elija un beneficio espec3fico, como Escudos fortalecidos, f3sers ajustados, Motores mejorados, o lo que sea...

Si los, Valores de Escudo o los Valores de Arma se mejoraran, estos se incrementan en +2 o 10%... lo que sea mayor.

Los motores-Warp altamente sintonizados se pueden forzar con m3s fuerza que los motores-Warp sin sintonizar: cuando se dedican a un rendimiento de alta curvatura... las tiradas para superar el incremento de m3xima curvatura en .2 en lugar de 1.

Cualquier otro sistema aumentado otorgar3 un +2 con las tiradas apropiadas o agregar3 una capacidad adicional del 10%... lo que sea mejor o, tenga m3s sentido.

Estos beneficios se pierden despu3s de algunas semanas si el PJ faltara por algo a su trabajo. Este beneficio tambi3n se pierde temporalmente si la astronave llegara a quedar gravemente da3ada. Cada vez que vuelva a seleccionar este talento, podr3 elegir otro beneficio, y todos estos beneficios estar3n activos al mismo tiempo.

Robusto: Eres una esponja de da3o. +1 PG por nivel, se puede tomar varias veces. Los cambios en los puntos de golpe son retroactivos.

Trabajador milagroso: Gasta un punto de acci3n y una reparaci3n lleva la mitad del tiempo que normalmente lo har3a. Toma este talento dos veces, y puedes gastar 2 puntos de acci3n para tomar un cuarto del tiempo. Si esta reducci3n en el tiempo de reparaci3n reducir3 el tiempo de reparaci3n a menos de 1 ronda, entonces el Camisa Roja puede reparar el da3o en una sola acci3n.

Vanguardia: Como el Talento de los Camisas azules.

TABLA DE CAMISAS ROJAS ALEATORIOS

D10	Nombre	Apellido	Piel	Cabello	Personalidad	Hobby
1	John	Smith	Pálido	Pelirrojo	Resignado	Armas
2	Jane	Johnson	Pálido	Pelirrojo	Severo	Ajedrez
3	Jim	Williams	Bronceado	Rubio	Agresivo	Música
4	Sally	Jones	Bronceado	Rubio	Volátil	Beber
5	Tom	O'Connell	Aceitunado	Castaño	Intelectual	Deportes
6	Nancy	Brown	Aceitunado	Castaño	Ingenuo	Senderismo
7	Gene	Davis	Moreno	Castaño	Paranoico	Esgrima
8	Mary	Miller	Moreno	Negro	Melancólico	Juego
9	Michael	Wilson	Tostado	Negro	Fanfarrón	Viajes
10	Alice	Moore	Tostado	Negro	Jovial	Tejer



TALENTOS DE CAMISA AMARILLA

1. **Ágil**
2. **Rastrero**
3. **Luchador**
4. **Comandante**
5. **Defensa perfecta**
6. **Aluvión**
7. **Discurso inspirador**
8. **Judo**
9. **Medir al hombre**
10. **Planear**
11. **Ataque poderoso**
12. **Jockey espacial**
13. **Elogio de la Flota Estelar**
14. **Maniobra poco ortodoxa**

Ágil: Eres excelente esquivando ataques. +1 CA, se puede tomar varias veces.

Aluvión: Como el Talento de los Camisas rojas.

Ataque poderoso: Como el Talento de los Camisas rojas.

Comandante: Una vez al día, puede dar una orden a alguien. Si eligen seguir tu comando, obtienen un bonificador de +1 para lograr esa acción. En cada nivel divisible por 4, este bono aumenta +1 y se puede dar una orden adicional por día.

Defensa perfecta: Esto requiere el talento ágil. Si estás en posición de esquivar un ataque pero te golpea de todos modos, puedes gastar 1 punto de acción y evitar el daño por completo.

Discurso inspirador Una vez por episodio, puedes hacer un discurso inspirador sobre un solo tema

("¡Vamos a patear a estos bastardos alienígenas de vuelta a la Zona Neutral...!", Etc.); El discurso toma al menos un par de minutos y los afectados deben estar al alcance del oído... (Cualquier aliado cercano gana un bonificador de +2 en una tirada de habilidad, Salvación o Ataque a su elección); Si no se usa al final del Episodio, esta bonificación se perderá. Por cada 5 niveles de Camisa Amarilla, esta bonificación aumentará en +1 uso.

Elogio de la Flota Estelar: Como el Talento de los Camisas rojas.

Jockey espacial: Este talento te da la capacidad, una vez por episodio, de repetir una prueba de habilidad de pilotaje con una Astronave, quedándote con la mejor de las dos tiradas. Tomar este talento varias veces te dará usos adicionales de esta habilidad.

Judo: Como el Talento de los Camisas rojas.

Luchador: Como el Talento de los Camisas rojas.

Maniobra poco ortodoxa: Las cosas que haces en situaciones de combate naval tienden a acabar llevando tu nombre, y siendo enseñadas en la Academia de la Flota Estelar; Asumiendo que tengas tiempo para preparar un plan de acción poco ortodoxo, puedes gastar un Punto de Acción y hacer una tirada de habilidad Int+Conocimiento contra tu oponente. Si tienes éxito, automáticamente gana una ronda sorpresa sobre su enemigo. Por cada 5 puntos adicionales que superes la tirada de tu oponente, obtienes un bonificador +2 adicional en tu primera acción contra ese oponente.

Ejemplo: Jefferson Gómez, capitán de la U.S.S. Abu Bekr, ha sido acosado por los Romulanos durante los últimos dos días. Acorralado en un denso campo de asteroides, diseña un plan desesperado: modifica la firma de curvatura de un torpedo de fotones para parecerse a la de su nave. Su plan es disparar el torpedo fuera del campo de asteroides de tal manera que se parezca a su nave huyendo a un lugar seguro. Cuando la nave Romulana intente emboscarles, Gómez cambiará las tornas y los dejará ciegos.

Obtiene la aprobación de DJ y gasta 1 punto de acción. Su tirada Int+Conocimiento resulta en 23. El Romulano tira 16. Ahora, cuando comienza el combate, el Abu Bekr se precipitará, aparentemente de la nada, y obtendrá una ronda sorpresa sobre los Romulanos. Dado que sacó 7 puntos sobre su oponente en la tirada de Tácticas, la tripulación gana un bonificador de +2 en la primera acción de la nave contra los Romulanos, en este caso, una ráfaga de fuego de Fásers.

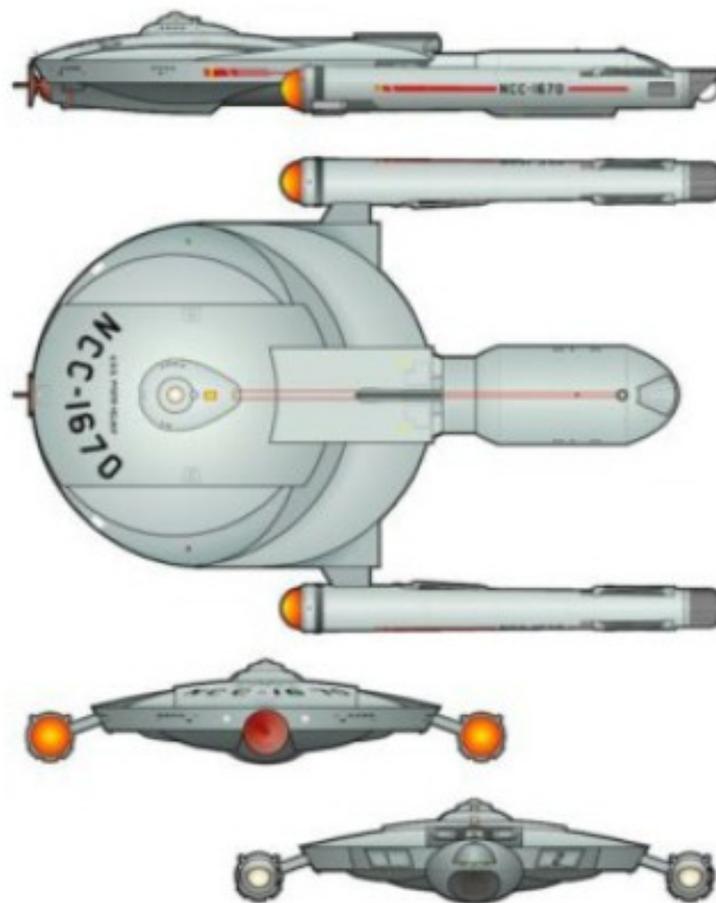
Este talento solo se puede usar una vez por episodio y el truco utilizado generalmente solo funcionará una vez, contra un mismo oponente... (Esto no quiere decir que los planes poco ortodoxos requieran que este Talento funcione; es solo que los personajes con este Talento tienen un don para la estrategia no convencional; El DJ tiene la última palabra sobre si una nueva maniobra no ortodoxa es lo suficientemente loca como para funcionar realmente. En cualquier caso, podrás nombrar tu maniobra, a posteriori... por la que se te reconocerá, también).

Medir al hombre: Eres un juez preciso del carácter. Una vez por episodio, puedes estudiar a un individuo. Este proceso lleva varios minutos. Después de ese punto, en cualquier momento durante ese Episodio en

el que debes hacer una habilidad o tirada de ataque contra ese individuo, obtienes un bonificador +2; También puede hacer una tirada Int+Conocimiento una vez por escena para leer sus intenciones y capacidades generales... (El CD objetivo será 15+Int del objetivo; El DJ puede modificar este número hacia arriba/abajo según las circunstancias. **Por ejemplo**, si el objetivo se comporta de manera inusualmente errática debido a la influencia externa, el DJ podría evaluar un +2 adicional al CD; Tener éxito en esta tirada te permitirá hacerle una pregunta al DJ por cada 5 puntos que obtuviste. La respuesta solo se dará en un formato sí/no/indeciso).

Planear: Como el Talento de los Camisas azules.

Rastrero: Tienes un don para pelear sucio; Si puedes comunicarte con un oponente, puedes intentar una tirada de Car+Comunicación contra la misma resistencia de tu oponente; Si tiene éxito, puede usar su bonificación de Carisma como bonificación al ataque, daño o CA para un ataque. Lo cual puede variar según se usen, desde tiros rápidos a, depende qué truco.



Combate, Puntos de Acción y el resto de las Reglas Básicas

Puntos de golpe = FUE + 1d6/Nivel. Si los PG alcanzan 0, estás inconsciente y cerca de la muerte. El daño adicional reduce directamente la Fue. Si llega a 0, estás muerto.

Una ronda de combate dura 6 segundos; El orden en que los personajes y el PNJs actúan se llama "orden de iniciativa".

Tira d20 + bonificación de DES por orden de iniciativa; El total más alto actúa primero, luego el más alto, etc. Solo tira una vez, en la primera ronda de combate: el orden permanece igual para las rondas posteriores.

Todos pueden hacer una cosa en cada ronda: moverse, atacar, esquivar, operar un vehículo, etc.

Bono de ataque cuerpo a cuerpo = Bono Fue+Nivel.

Bonificación de ataque a distancia = Des+Nivel.

Clase de armadura (CA) = 10 + la mitad de tu nivel, redondeado hacia abajo + bonificación DES.

Suma el bono de ataque a la tirada de d20; Si es igual o superior a la Clase de Armadura (CA) de tu oponente, es un éxito. Un 20 Natural es automáticamente un crítico, haciendo el máximo daño.

Si quieres hacer más de un ataque por ronda, usa una maniobra (ver más abajo); Todos los ataques adicionales a través de maniobras ocurren más o menos simultáneamente.

Agrega la bonificación de FUE al daño cuerpo a cuerpo, x2 para armas de 2 manos.

Combate a distancia: No es una buena idea disparar un arma a distancia a una pelea de cuerpo a cuerpo, atestada: Recibes un penalizador -4 para golpear y además, si fallaras... hay un 50% de posibilidades de que golpees a un amigo en lugar de a un oponente.

Penalizaciones a distancia: Si su objetivo está relativamente cerca, no hay penalización. Si esta a alcance medio para el arma que estás usando -2. Si está más lejos que eso, el DJ asignará una penalización de -4 a -10 para golpear, dependiendo a su juicio de qué tan lejos está el objetivo.

MANIOBRAS

Las maniobras son cosas que puedes hacer en combate en lugar de un ataque normal.

Apuntar: Dedicar una ronda completa para apuntar con un arma a distancia agregará +2 al golpe, pero al hacerlo, tu CA quedará en 10 porque no puedes moverte.

Fuego automático: Le permite realizar múltiples ataques con un arma automática o basada en energía. En otras palabras, si su bonificación total es +6 o más, se puede realizar un segundo ataque con una penalización de -5. Si la bonificación total es +11 o más, se puede hacer un tercer ataque a -10. Por ejemplo, si la bonificación total es +12, se pueden realizar tres ataques cuando se dispara automáticamente a +12/ +7/ +2. Todos estos ataques ocurren simultáneamente y se pueden dividir entre múltiples objetivos, si se desea.

Las armas de proyectil gastan un número de cargas (referido a proyectiles) igual al doble de los ataques que realicen; Sin embargo, las armas de energía sólo gastan la misma cantidad de cargas igual a los ataques realizados.

Si no tienes una habilidad lo suficientemente alta como para tener ataques múltiples, entonces simplemente obtienes un ataque adicional a -5 mientras gastas 4 proyectiles (o 2 cargas, en armas de energía).

Esquivar: Puedes renunciar a tu próximo ataque en cualquier momento y esquivar. Tira Des+Físico. El total es tu CA efectiva hasta que te toque tu próximo ataque. Si es más bajo que tu CA real... bueno, "zigzagueaste cuando no debías haberlo hecho".

El DJ puede modificar su chequeo en +2 o -2 (o más) para reflejar la cantidad de cobertura en el área y cómo el terreno local afecta tu movilidad.

Agarrar: Haz una tirada de golpe sobre tu objetivo. Si tiene éxito, el objetivo y el atacante hacen tiradas opuestas de Fue+Físico. Si el atacante gana, el objetivo queda atrapado y pierde su bonificación de Des a CA (si fuera positiva). Si el objetivo gana, la presa falla. Cada vez que tenga que actuar el objetivo, puede hacer otra tirada opuesta para escapar de la presa o revertirla.

Cada vez que sea el turno del atacante, puede hacer algo, como infligir daño desarmado, quitarle un objeto o mover o arrojar al objetivo a algún lugar (posiblemente también haciendo daño desarmado), siempre y cuando el DJ si una acción es razonable...

Ataque furtivo: Si te acercas sigilosamente a alguien, o de alguna manera, lo coges desprevenido... el primer golpe agrega tu puntuación de Subterfugio, como daño adicional.

Ponerse a cubierto: Si te agachas detrás de un objeto, puedes ganar de +2 a +10 a tu CA dependiendo de la extensión de la cobertura (entre... **cubertura-ligera** de +2, y hasta **casi completa** de +10). La mitad de este bono de CA también puede aplicarse a las tiradas de salvación si el DJ lo permite.

Lanzar un explosivo: Estas armas (generalmente granadas) requieren que el atacante realice un ataque

con proyectiles (sin penalización) apuntando a un área específica, de 1'5 metros por 1'5 metros, con una tirada de CD 10. Cualquier persona atrapada dentro del radio de explosión (vea los detalles de los explosivos en el **SRD**) puede hacer un chequeo de Destreza (CD depende del explosivo) y de conseguirla, solo recibe la mitad del daño.

Atacar con dos armas: Puedes empuñar dos armas ligeras y atacar con ambas en una ronda, pero recibes una penalización de -2 en ambas tiradas de ataque (Dependerá del DJ lo que cuente como un arma ligera).

PUNTOS DE ACCION

Los personajes comienzan cada sesión con 2 puntos de acción (más si tienen el talento heroico o si son humanos).

Cada punto de acción se puede usar de varias maneras:

- Añadir +5 a cualquier tirada, pero solo antes de que el DJ declare los resultados de la tirada.
- Agregar +5 a CA durante un turno.
- Recupera la mitad de sus puntos de golpe perdidos al instante. Pasas tu acción actual recuperando el aliento.
- Restablece a tu personaje de la muerte... en la próxima aventura.

Solo se puede gastar 1 punto de acción por turno.

RECUPERANDO PUNTOS DE ACCION

• **Alta Moral sobre el terreno:** cuando un personaje o grupo de personajes tome una decisión moral difícil o se comporte de manera arriesgada de acuerdo con el comportamiento de la Flota Estelar, recuperarán 1 Punto de Acción.

Por ejemplo; permitirle a un enemigo el primer ataque en combate naval para determinar completamente sus intenciones, siguiendo la Primera Directiva, aunque sería mucho más fácil eludirlo, abstenerse de quitar vida innecesariamente, incluso si es un enemigo. Etc

El DJ decide cuándo otorgar la *Alta Moral sobre el terreno*, pero debería ser una situación en la que tomar el camino elevado cause al grupo una gran cantidad de inconvenientes.

• **Bonos "por el Camino":** esta es otra recompensa por la emulación del género, en la misma línea que la regla " *Alta Moral sobre el terreno*" anterior. El DJ puede "sobornar" a los jugadores con Puntos de Acción para que acompañen los eventos que promueven la trama.

Por ejemplo; un Klingon te mantiene retenido apuntándote. Aunque tanto usted como el DJ saben muy bien que su personaje no está realmente en

peligro por una sola ráfaga de disruptor (los disruptores solo hacen un daño de 3d8, después de todo, no es una gran amenaza para un personaje de nivel medio), el DJ podría otorgar al "rehén" un Punto de Acción a cambio de tratar la amenaza con seriedad.

- Cada vez que tu personaje hace algo particularmente impresionante o logra un objetivo de algún tipo, el DJ puede otorgar uno o más Puntos de Acción.
- Cada vez que sacas un 20 natural, ganas 1 punto de acción.
- Cada vez que inicia una nueva sesión, el total de Puntos de Acción se actualiza por completo. Se perderán todos los Puntos de Acción no utilizados de la sesión anterior. **No acumules tus Puntos de Acción, ¡están destinados a ser usados!**

OTROS PELIGROS

Caídas: 1d6 de daño por cada 3 metros; la mitad de daño si se tiene éxito en Salvación de Des+Físico... (CD máximo 30; 10 metros de caída); Sin embargo, el daño máximo por caídas, es 20d6.

Calor y frío extremos: si no usa la protección adecuada; Salvación de Fue+Físico cada 10 minutos (CD 15, +1 por chequeo previo); recibe 1d6 de daño en cada tirada de Salvación fallida.

Lava: 2d6 de daño por turno de exposición... (Aunque puede ser mucho más, si está completamente sumergido); El daño continuará hasta que la Lava se apague o sea eliminada.

Veneno: Salvación de Fue+Físico para evitar el Daño (o para recibir ½Daño), dependiendo del veneno; El efecto varía según el tipo de veneno.

Radiación: Pierde 1d3-1 Fue por turno... (Salvación de Fue+Físico CD 20, permite recibir sólo la mitad del daño, redondeando hacia abajo). El daño es potencialmente mucho mayor por "*alta-radiación*" (1d6, 1d8, etc.). La Fue se recupera en un punto por día si se trata adecuadamente. Un traje de radiación reduce -2 puntos el daño (mínimo 0).

AVANZAR

Cada vez que un personaje jugador completa un Episodio en el que hizo algo notable o heroico, recibe 1 PX (Puntos de Experiencia); Si estaba involucrado con algo excepcional, como un sacrificio heroico, salvar la galaxia o la Federación, dales otro o dos PXs además de eso.

Cada vez que este total es igual al doble del nivel actual del personaje, puede avanzar un nivel, obteniendo los beneficios basados en el nivel [o posibles promociones] que se enumeran a continuación.

Después de avanzar, restablece el total de PXs del personaje a cero.

Cada nivel el Personaje aumentará:

+1d6 a los puntos de golpe
+1 a todas las tiradas de ataque
+1 a tus habilidades entrenadas
+1/2 a todas las demás habilidades
+1/2 a CA

Si el nivel puede ser dividido por cuatro (es decir, a los niveles 4, 8, 12, etc.) aumentará 1 punto adicional en, Fue, Des, Int o Car.

Se gana un nuevo Talento en los niveles 3, 5, 7, 9, 11, 13, etc.

RANGO

Para simplificar las cosas, el rango está relacionado directamente con el nivel de experiencia. Si se necesita determinar las características de un Teniente, puede suponer (a menos que haya una buena razón para no hacerlo), que sean de, hasta nivel 6. Al igual que un Alférez al azar de entre la Tripulación, probablemente sea de nivel 1 o 2.

Sin embargo, estos rangos por nivel son principalmente una sugerencia: los personajes reales pueden variar 1 o 2 niveles de cualquier manera. Por ejemplo, el nivel de un capitán generalmente oscila entre el 6 y el 10º nivel (¡o incluso el 5º!), Dependiendo del tipo de nave al que se le asignase.

Es una buena idea mantener los Personajes-Jugadores en el mismo nivel de experiencia. Si un jugador quiere ser el capitán, mientras que el resto es tripulación de puente, simplemente asigne al capitán

COMBATE NAVAL

El combate naval funciona de manera muy similar al combate normal: todos los que están "en pantalla" lanzan la iniciativa para determinar el orden, con las tiradas altas primero. Los turnos duran aproximadamente seis segundos, pero pueden variar en amplitud si el DJ lo considera, dramáticamente apropiado.

Los oponentes que tienen la ventaja de la sorpresa obtienen automáticamente un turno libre para actuar.

Cada jugador puede elegir una acción en su turno (más adelante en esta sección se incluye un listado con las acciones típicas). Las acciones pueden llevarse a cabo hasta el final del turno.

Un personaje generalmente solo realizará acciones apropiadas a sus habilidades personales y su posición (o "papel") en el puente: los Comandantes, por

el rango más alto independientemente de su nivel real.

Promociones: En términos generales, si avanzas a un nuevo nivel y tienes un buen historial de rendimiento, y deseas la promoción, obtendrás el siguiente más alto.

La Flota Estelar puede y ocasionalmente transportará a personajes de alto nivel hasta un rango superior, simplemente por antigüedad o como un movimiento político. Tampoco es raro en la Flota Estelar que un oficial rechace la promoción para seguir en una Astronave en particular.

Nivel Rango

1	Alférez
2	Teniente-Junior (o "subTeniente")
3	Teniente
4	Teniente
5	Teniente-Comandante (o "subComandante")
6	Teniente-Comandante (o "subComandante")
7	Comandante
8	Capitán
9	Capitán
10	Capitán-general
11	Comodoro
12	Contra-Almirante*
13	Vice-Almirante*
14	Almirante*

* Aceptar un rango más alto al de "Comodoro" generalmente implica mover al personaje a un trabajo de escritorio y fuera de la serie. Sin embargo, un personaje puede optar por seguir siendo un Capitán cuando avanza más allá del noveno nivel.

ejemplo, generalmente dan órdenes o usan estaciones vacías según sea necesario. El Piloto maniobra la nave, declara nerviosamente el daño del escudo y dispara las armas. Los Ingenieros realizan reparaciones y Apaños en los sistemas. El médico de la nave trata lesiones, etc.

Las tripulaciones en otras naves están abstraídas, ya que generalmente están "fuera de pantalla", por así decirlo. A menudo puedes arreglártelas con solo lanzar una iniciativa para el Piloto-enemigo si no es una pelea importante. Para peleas importantes, es posible que desees interpretar a toda la tripulación del Puente-enemigo.

Una nota sobre los alcances: Las Distancias son muy relativas en este juego. En lugar de anotar distancias exactas en kilómetros, imagine cómo

aparecería la nave enemiga en la pantalla de visualización. ¿Llena toda la pantalla? Entonces está "a bocajarro" o, a corto alcance. ¿Es un mero punto en el centro de la pantalla de la nave? Entonces estamos hablando de largo alcance. Cambiar esas distancias y alcances solo requiere una acción o dos por parte del piloto. Si el piloto de la otra nave no quiere que esto suceda, entonces haz una tirada de habilidad vs habilidad entre ambos pilotos.

ACCIONES TÍPICAS

Las acciones generalmente se desarrollan como órdenes dadas por el Capitán y llevadas a cabo por el miembro de la tripulación del puente que controla la estación correspondiente. Por ejemplo, la U.S.S. Bridger es disparado por los Romulanos. El capitán grita "¡maniobras evasivas!", Pero es el piloto quien debe tirar para evitar el torpedo de plasma entrante.

Ayudar a otro personaje: Tu personaje ayuda a otro personaje de alguna manera. El Capitán da consejos tácticos o una orden particularmente perspicaz. El oficial científico escanea un barco enemigo en busca de debilidades. El ingeniero aumenta la energía a los Fásers o dirige la energía a la unidad Warp. Y así.

Básicamente, haz una tirada de habilidad. Si tiene éxito, la siguiente acción de otro personaje obtiene una bonificación de +2. Si tiene éxito, este bono puede "guardarse" hasta más adelante del encuentro. La única limitación es que no puedes realizar la misma Ayuda dos veces en el mismo encuentro.

"¡Transporte un equipo de abordaje!": Si los escudos de la nave enemiga caen, se puede dar la orden al ingeniero-jefe para que envíe un equipo de abordaje. Un *Equipo de abordaje* generalmente consiste en un grupo de camisas rojas o un equipo del puente, de los PJs.

La bahía del transportador típico tiene 6 puestos, y se requiere un turno para enviar a un grupo a través de ella. Si es necesario enviar más de 6 personas, se necesitarán turnos consecutivos para enviarlas a todas; Si los escudos de la nave vuelven a subir durante ese tiempo, solo se enviará una parte del equipo de abordaje.

Más allá de ese punto, la parte del equipo de abordaje se llevará a cabo "fuera de la pantalla" (según lo considere apropiado el DJ; Solucionándolo con una tirada... o como mejor vea), o será manejado como una parte típica, de la aventura.

"¡Maniobras evasivas!": El piloto puede hacer una prueba de pilotaje (Des+Físico) para realizar maniobras evasivas, evitando potencialmente un ataque entrante. El resultado de la verificación del piloto reemplaza el CD de la tirada de ataque. La primera vez que se usa esta maniobra en un Episodio, tira 1d6: en un 1, la nave sufre daños. Cada vez que se realiza esta maniobra, esta posibilidad aumenta 1 en 1d6, hasta un máximo de 3 en d6.

Por ejemplo; el subComandante Avira Kael, el Piloto de la U.S.S. Bridger, está esquivando una descarga de torpedos de fotones de un D-7 Klingon. Para golpear al Bridger a medio alcance, el timonel del D-7 tiene que igualar o vencer un CD de 26 (Alcance medio = 20, +4 de la Destreza de Avira, y otro +2 porque del Bridger; es una nave espacial de clase Hermes y es, *Altamente maniobrable*).

El piloto-Klingon tiene un total de habilidad de +12 y tira 14 en d20 para un total de 26. Esto normalmente sería suficiente para que un torpedo impacte. Sin embargo, el torpedo de fotones fue disparado en el momento de iniciativa 11, dando a Avira hasta el momento de iniciativa 8 para reaccionar. Afortunadamente, Avira estaba llevando a cabo una acción.

Avira realiza maniobras evasivas. Su bonificación de habilidad es +16 (Des+Físico, y otro +2 debido a la especialización de habilidad). Su total es 32, y como 32 es mayor que el 26 obtenido por el timonel-Klingon, ambos torpedos fallan.

Ahora, retrocedamos un poco. Digamos que el Klingon sacara un 20 en su tirada de ataque, para un total de 32 y Avira un 5 (para un total de 21). 32-21 es igual a 11: ambos torpedos habrían golpeado, ya que las maniobras evasivas de Avira hubieran puesto a la nave en su camino.

Desafortunadamente, las maniobras evasivas de Avira hicieron que el relé de comunicaciones de la nave se desalineara temporalmente: sacó un 1 en d6 para ver si se había hecho algún daño y el resultado fue 12: Comunicaciones. Hasta que se reparen, las comunicaciones de la nave solo tendrán una eficiencia del 50%.



"¡Fuego de Fásers!": Disparar los Fásers es una tirada de habilidad realizada por el piloto: Des+Físico contra una CD entre 15 y 25, dependiendo del alcance a su objetivo: 15 para corto, 20 para rango medio, 25 para largo y así sucesivamente para alcances más lejanos (a discreción del DJ).

La nave enemiga obtiene la bonificación Des de su piloto como modificador de la CD y otro +2 si la nave es particularmente maniobrable. Si la nave no es muy maniobrable o es muy grande en comparación con el atacante, reduzca el CD en -2 o más. El DJ también puede decidir que las naves a largo alcance o más lejos no puedan ser impactadas por los Fásers; en ese caso... deberá disminuirse la distancia, o usar Torpedos-fotónicos.

Los Fásers no pueden usarse a velocidades de curvatura: para atacar durante el vuelo-warp, use Torpedos-fotónicos.

"¡Dispara torpedos de fotones!": Esto se resuelve casi exactamente como el ataque con Fásers. Si la tirada de ataque del piloto es exitosa, un torpedo impacta, más uno extra por cada 5 puntos por los que se pasara la CD, hasta el número de lanzadores de Torpedos del navío. Los Torpedos tardan 3 momentos de iniciativa en impactar: si el piloto tiene una acción que tiene lugar en ese momento (puede realizar una acción), podrá intentar *maniobras evasivas*.

La mayoría de los Torpedos-fotónicos tienen un VA (Valor de Arma) de 25. Suma el VA de cada torpedo que golpea antes de calcular el daño.

"¡Ve a curvatura!": Ir a warp es una acción con un recuento de momentos de iniciativa de 2, y abandonar warp no requiere una cantidad de tiempo apreciable.

"¡Abre una frecuencia de llamada!": Para iniciar las medidas diplomáticas necesarias.

"¡Levanta los escudos!": Los escudos de una nave generalmente están caídos a menos que la nave esté en alerta roja o amarilla.

"¡Refuerza los escudos de proa/popa!": Elige qué parte de los escudos de la nave quieres reforzar: los escudos desviarán los ataques desde esa dirección con un índice de +2 o +10%, el que sea mayor. Sin embargo, los ataques desde cualquier otra dirección se defenderán a -2 o -10%, lo que sea mayor.

"¡Huyamos!"/"¡Síguelos!": En realidad, hay dos sistemas separados para hacer frente a las situaciones de persecución

A velocidades de impulso, la persecución se resuelve mediante una prueba de habilidades entre el timonel de cada nave involucrada en la persecución.

Hay 10 puntos de *Distancia*. La nave perseguida se llama *Presa*; la persigue es el *Cazador*. Si la *Distancia* aumenta a 10 o más, la presa se escapa... mientras que si se reduce a 0, el *Cazador* la alcanza, pudiendo realizar un ataque libre y el combate se reanuda normalmente.

La *Distancia* generalmente comienza en 5, pero el DJ puede decidir usar un número diferente como *Distancia* inicial, si un bando tuviera algún tipo de ventaja...

Ambas partes hacen controles de habilidad en cada ronda. Por lo general, estas comprobaciones de habilidades serán contra CD estáticas, que representan maniobras.

El chequeo de habilidad exitoso más alto proporciona 1 punto de *Distancia*, ya sea para el *Cazador* o su *Presa* (Dependiendo de cuáles sean estas maniobras, pueden acumularse beneficios o sanciones adicionales en la siguiente ronda).

"Un turno" en cualquier tipo de persecución se define como un "período de tiempo dramática-mente

apropiado"; para algunos tipos de persecuciones, un turno podría ser cuestión de segundos, en persecuciones en curvatura-warp de larga distancia, horas.

Si ninguna de las pruebas de habilidad se pasa, la *Distancia* permanece sin cambios y pueden producirse efectos desagradables adicionales como se esperaría para cualquier tirada de habilidad fallida (chocar contra un asteroide... dañar los motores de la nave; Lo que sea); Si solo un bando falla su tirada, uno o más puntos de *Distancia* adicionales... pueden sustraerse del otro bando, dependiendo de cuán grave hubiera sido el fallo.

Bonificaciones Aplicables:

Una ventaja de velocidad significativa (p. Ejemplo, capacidad de Impulso **.75c** frente a **.50c**) otorga una bonificación de +5 a las tiradas de piloto; Una ventaja de velocidad aplastante (capacidad de Impulso **.75c** frente a **.25c**, por ejemplo), otorga una bonificación de +10... (Una nave con capacidad de curvatura que compite contra una nave solo subluz siempre tendrá una ventaja de *velocidad aplastante*).

La segunda situación de persecución es cuando dos o más naves están yendo a velocidad de curvatura. En lugar de una competencia entre pilotos, se convierte en una prueba de la resistencia y las capacidades de las naves, que pueden alcanzar la mayor velocidad de curvatura durante el mayor tiempo sin quemar sus sistemas.

La nave que es perseguida debe obtener una ventaja de 10 para evadir a su perseguidor; la persecución comienza con la *Distancia* en 5. Cada ronda, la nave perseguida si va a una curvatura más rápida de lo que sus perseguidores agregan 1 a la *Distancia*. Cada ronda donde los perseguidores son más rápidos reduce el *Distancia* en 1. Si la *Distancia* cae a 0, los perseguidores están dentro del alcance de las armas (corta distancia) y podrán dispararle. Si la *Distancia* llega a 10, la nave espacial perseguida escapará.

Si una nave se mantiene en máxima curvatura, existe una probabilidad de 1 en 10 por turno de que los motores de curvatura de la nave sufran daños. Cada incremento de .1 más allá de la curvatura máxima aumenta las probabilidades en 1 de 10. Por lo tanto, si una nave capaz de curvatura 8 llega a 8.2, entonces hay una probabilidad de 3 de 10 por turno de que sus motores sufran daños y fallen. (1 de 10 para la máxima curvatura, más 2 en 10 adicionales para la curvatura **.2** por encima de su curvatura máxima).

Otras acciones: En su mayor parte, solo dé un +2 o -2 a una tirada apropiada si un plan suena bien. Resolver otras situaciones con sentido común. Es más importante mantener la acción en marcha.

RECIBIENDO DAÑO

Una nave normalmente tendrá un campo de fuerza que la protege.

Los escudos comienzan en 100 puntos de escudo, un número que se degrada a medida que la nave sufre daños; Después de un minuto completo sin daños, los escudos regeneran 10 puntos de escudo por minuto hasta su máximo normal de 100.

Para fines de descripción, puede referirse a estos puntos de escudo como un porcentaje, pero eso es solo sabor: el sistema está configurado para facilitar a los jugadores soltar cosas como "¡Capitán, los escudos han bajado al 34%!"

Cuando una nave se queda sin escudos, comienza a sufrir daños en el casco. El daño del casco es más grave que el daño del escudo, ya que deberá repararse físicamente y generalmente implica daños a los sistemas; no se regenera automáticamente.

Cuando una nave sufre daños, compara el Valor de Armas (VA) del ataque con el Valor del Escudo (VE) de la nave objetivo en la siguiente tabla:

Tabla 1: VA vs VE:

Si el VA es...	Daño causado es...
1/2 VE	1d6
Menor que VE	1d10
Aproximadamente el mismo*	2d10
Mayor que VE	4d10
VE x2	6d10
VE x3	8d10
VE x4	10d10
VE x5	12d10
VE x6	14d10

* +/- 10-20%. No es necesario sacar una calculadora; "Solo compara a ojo". Si la comparación se sale de la tabla en cualquier dirección (**x8... x10... etc.**), siéntete libre de aumentar las cuantías al Daño.

Si el total de dados es realmente alto (por ejemplo, 18d10), agrupe los dados en múltiplos para hacerlo más manejable (18d10 = 9d10x2, por ejemplo).

Entonces, si un torpedo de fotones (VA 25) impacta los escudos de un acorazado clase Federación (VE 23), la explosión causaría 2d10 de daño, ya que son más o menos lo mismo. El mismo torpedo (de nuevo, VA 25) que golpea los escudos de un explorador de clase Hermes (VE 5) causaría 12d10 de daño ya que es más de cinco veces el índice de escudo de la nave.

Nota: los Puntos de Escudo siempre estarán en un máximo de 100, sin importar cuál sea la nave. El VE determina cuán resistentes son los escudos de la nave.

Un destructor de clase Acorazado puede tener los mismos 100 puntos de escudo que un explorador de clase Hermes, pero la diferencia entre los puntajes de VE de las dos naves hace una gran diferencia cuando

se trata de determinar qué tan rápido desaparecerán esos puntos de escudos en un combate. Ayuda pensar en el VE como si fueran la CA y los Puntos de Escudo como Puntos de Golpe.

Algunos de los ataques de la sección Armamento naval o Aliados y Enemigos no siguen esta directriz; vea las entradas individuales allí para obtener más detalles.

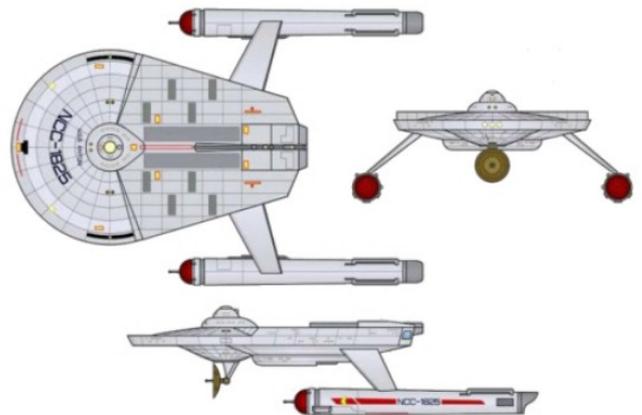
Si los escudos están alzados, reste el daño indicado del total de los Puntos de Escudo actual.

Si el daño del escudo es mayor que 15, la nave se sacude. Todos los que estén a bordo y que estén "en pantalla" y de pie deben hacer una tirada de Des+Físico contra CD 20 o caerse y recibir 1d6 de daño.

Si están sentados, el CD tiene solo 15 para evitar ser arrojado de su silla y sufrir daños. Si la nave sufre MUCHO daño por golpe (digamos, mayor que 40), la CD aumenta a 25 y 20, respectivamente.

Cualquier personaje que falle su tirada y sea Sacudido tomará un -2 en su próxima acción, si corresponde.

Si el daño es mayor a 30, la nave no solo se sacude, sino que recibe daño: una tirada en la Tabla 2 por cada 10 puntos por encima de 30. Esto se llama Perforación de escudo: el daño del ataque es tan grande que parte de él se recibe.



Golpes críticos: Los golpes críticos en el combate de nave a nave causan el máximo daño y siempre causan al menos una tirada de Daño por Secciones.

Si los escudos se reducen a 0 puntos o menos, el daño restante se aplica como Daño por Secciones. Por cada 10 puntos lanzados en los dados de daño (redondeando, usando la Tabla 2), tira una vez en la siguiente tabla para ver qué sucede:

TABLA 2: DAÑO POR SECCIONES:

D20	Sección	Consola	Sistema
1-2	Pilotaje	Si	D6: 1-2 Warp*, 3-4 Impulsor*, 5-6 propulsores de maniobra.
3-4	Navegación	Si	D6: 1-2 Computadora, 3-4 sensores, 5-6 daños en el casco.
5-8	Armamento	Si	D6: 1-2 Baterías Fáser, 3-4 Torpedos-fotónicos, 5-6 Generadores de Escudo.
9-10	Ciencia	Si	D6: 1-2 Computadora, 3 sensores, 4 soporte vital, 5-6 daños en el casco.
11-12	Comunicaciones	Si	Comunicaciones.
13-16	Ingeniería	Si	D6: 1-2 Warp*, 3 Impulsor*, 4 Rayo-tractor, 5 Transportadores, 6 Soporte vital.
17	Soporte-Vital	Si	Soporte-Vital.
18-20	Casco	No	Elija una cubierta aleatoria de la nave e informe las bajas o lesiones según corresponda a la cantidad de daño; Los impactos de mayor daño pueden causar brechas en el casco, bloquear pasillos o destruir completamente secciones de la nave.

* **Posible fuga de radiación:** Esta posibilidad es del 25% para un impacto de nivel 2 y del 50% para un impacto de nivel 3; Los personajes cercanos sufren daños por radiación como se indica en "**Otros peligros**" al final del Cap.2.

Cada sistema tiene un nivel de daño adjunto. La primera vez que recibe un impacto, pasa al nivel 1 de daño. La segunda vez que recibe un impacto antes de ser reparado, pasa al nivel 2. La última vez, pasa al nivel 3 y se destruye por completo.

Piense en ello como una política de 3 impactos. Si un sistema aparece dos o más veces en una tirada de daño de sección, vaya inmediatamente a un nivel de daño más alto sin detenerse en niveles de daño más bajos.

Un sistema en el nivel 1: Tiene una efectividad del 50% hasta que sea reparado o apañado. Pifiar o fallar una tirada con un sistema al nivel 1 podría, a discreción del DJ, promoverlo al nivel de daño 2.

Un sistema en el nivel 2: Inmediatamente hace que la consola conectada explote por 1d10 de daño, aturdiendo a cualquiera que esté sentado en esa consola durante una ronda y haciendo que se caiga. Se requiere una tirada de Des+Físico con CD 20 para evitar estos efectos. El sistema en sí mismo se vuelve prácticamente inútil hasta que sea reparado o reciba un Apaño.

Un sistema que llega al nivel 3 Estará completamente destruido y requerirá reparaciones extensas fuera del combate para estar operativo. Puede que ni siquiera sea reparable sin atracar en las instalaciones de reparación. La consola conectada a ese sistema también explotará, esta vez causando daño 2d10, con una tirada contra CD 25 para evitar efectos.

Depende del DJ qué efectos tendrá un sistema parcialmente dañado. Los sistemas de armas pueden estar a medio daño o no activarse la mitad del tiempo; Los escudos podrían operar a media VE o solo dar cobertura a algunas partes de la nave. El soporte vital dañado podría liberar gases nocivos en las áreas habitables. Los transportadores dañados podrían no funcionar el 50% del tiempo o mezclar los patrones de cualquier cosa transmitida a través de

ellos. Simplemente quédate con lo que suene divertido o interesante.

Daño masivo: Después de cierto punto, y no hay una regla estricta y rápida para esto, una Astronave puede considerarse completamente deshabilitada. Por lo general, esto sucede después de que ya no es capaz de disparar armas, defenderse o moverse. Si la nave continúa sufriendo daños más allá de ese punto, tira un par de dados y considera que explote o se desmorone tras ciertos minutos.

En las escaramuzas de la serie original de Star Trek, rara vez llegan a este punto: el combate naval generalmente solo se lleva a cabo hasta que la negociación se convierte en una opción viable, ya sea porque un lado se rinde o los escudos caen, lo que permite a los grupos de abordaje pasar.

Otros Fallos de Sistemas: En el caso de que un sistema falle por algún otro método que no sea colisión, explosión o ataque enemigo, simplemente llévelo al nivel de daño apropiado sin las explosiones y el daño personal. En cualquier otro aspecto, se trata exactamente igual con respecto a la reparación, a efectos del juego. Es muy probable que esto entre en juego debido a los dispositivos de trama, como cuando los extraterrestres están interfiriendo los diversos sistemas.



REPARACIONES

Cualquier sistema en el **nivel de daño 1** puede repararse de dos maneras:

Apaño-rápido: con una tirada de Ingeniería en CD 20, se puede Apañar en 1d6 turnos de combate. El Apaño durará hasta el final de la escena y luego debe repararse completamente a la velocidad normal. Cualquier sistema Apañado que vuelva a ser impactado pasará inmediatamente al nivel de daño 3 en lugar de 2. Hay un 50% de posibilidades de que se pueda implementar desde el puente sin tener que ir a la sección en cuestión.

Reparación completa: un sistema en el nivel de daño 1 puede repararse completamente en 3d6 minutos, con CD 15; Para una reparación completa, se requiere acceso a la estación del puente y al área del navío que alberga el sistema.

Los sistemas en el **nivel de daño 2** también pueden repararse mediante de dos maneras:

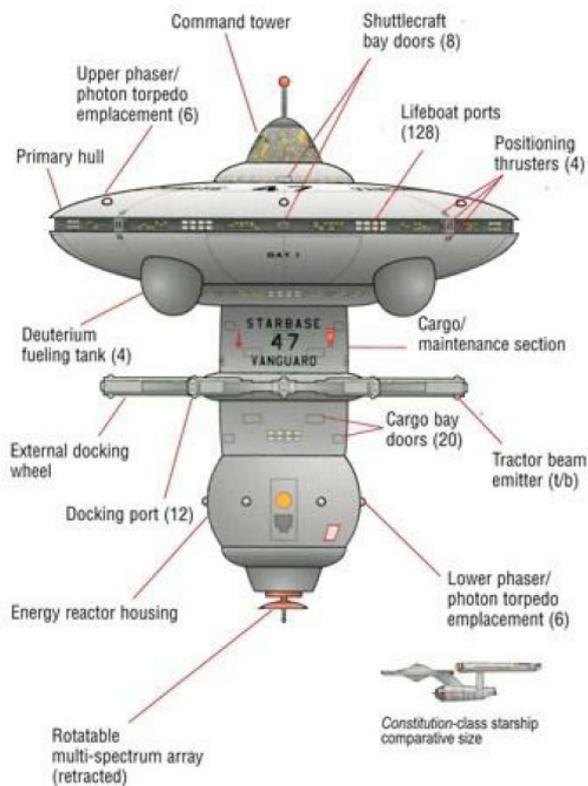
El Apaño-rápido de un sistema con nivel de daño 2; restaurará el sistema a la mitad de la funcionalidad hasta el final de la escena, después de lo cual requerirá una reparación completa. Sin embargo, si este es nuevamente impactado irá inmediatamente al nivel de daño 3, causando además 1d3 tiradas de daño en la "tabla-2; Daño por Secciones".

Requiere una tirada de Ingeniería vs CD 25 y 4d6 turnos de combate una vez que se alcanza el sistema afectado. Hacer un Apaño en un sistema con nivel de daño 2 siempre requerirá ir a la fuente del daño y puede implicar recorrer algunos obstáculos serios, como los Tubos Jefferies inundados por radiación o cruzar el casco expuesto de la nave... a menudo durante un combate campal. Esta maniobra a este nivel no es para los débiles de corazón.

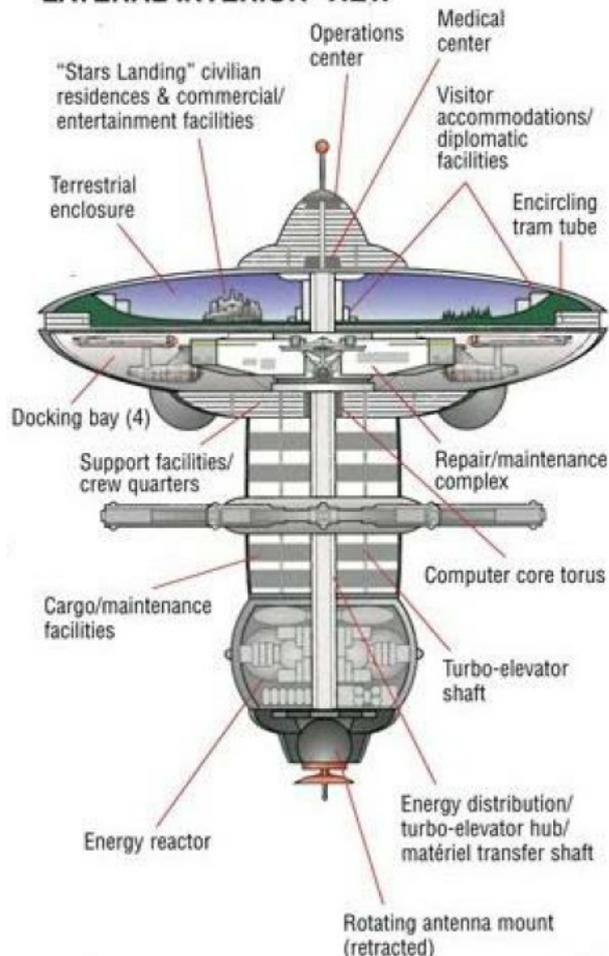
La reparación completa de un sistema con nivel de daño 2; requiere una tirada de Ingeniería CD 20 y 2d6 horas de tiempo para restaurarlo al nivel de daño 1. A discreción del DJ, incluso entonces podría no ser posible repararlo a plena funcionalidad sin pasar por un muelle estelar o, sin suministros específicos.

Un sistema con **nivel de daño 3** no puede restaurarse con un Apaño e incluso una reparación completa, también podría ser imposible; El sistema estará total y simplemente descartado. Las funciones más importantes de la nave, como el soporte vital, pueden repararse en 3d6 horas; Otras funciones, como la curvatura, solo pueden repararse en un muelle estelar equipado adecuadamente.

LATERAL EXTERIOR VIEW



LATERAL INTERIOR VIEW



NAVES Y SU TECNOLOGÍA

Dispositivos de camuflaje: Activar o desactivar un dispositivo de camuflaje requiere dos momentos de iniciativa e inmediatamente desactiva los escudos y los sistemas de armas de la nave.

La detección de la presencia de una nave oculta requiere una tirada de sensores CD 20; sin embargo, esta tirada de sensores debe hacerse activa y específicamente; no es automático.

Obtener una lectura lo suficientemente precisa como para permitir una tirada de ataque es mucho más difícil: CD 30 o superior. En ese punto, se puede hacer una tirada de ataque con una penalización de +5 CD.

El DJ también puede decidir que una ráfaga fuego a ciegas, en un área del espacio que pudiera impactar una nave oculta... tiene una pequeña posibilidad de golpear, digamos 1 de cada 10 o 1 de cada 20.

Torpedos de plasma, pesados: Es un invento Romulano, capaz de seguir y rastrear a un objetivo hasta su detonación. Si bien es poderoso a distancias cortas, es menos efectivo a las mayores, ya que se disipa/desintegra rápidamente, tras su lanzamiento y... para lanzar uno de estos, la nave debe salir de curvatura, y desconectar su dispositivo de camuflaje.

Solo se puede lanzar un Torpedo de plasma a la vez; Se comporta como un Torpedo-fotónico en términos de Velocidad, Iniciativa y capacidades Ataque (Sin embargo, la tirada de ataque siempre tiene +5 a impactar por fijar su objetivo).

Si el piloto de la nave objetivo realiza una acción sostenida o puede reaccionar normalmente durante el lanzamiento del torpedo de plasma, puede intentar maniobras evasivas (Las maniobras evasivas se tratan como un chequeo de habilidad Des+Físico con bonificaciones de maniobras normales frente a la tirada de ataque no modificada del Romulano; es decir, no se tiene en cuenta la bonificación de +5 al impacto del torpedo de plasma).

Si tiene éxito, el VA del torpedo de plasma se reduce en 5 por cada punto que la nave que evade supere su tirada (Si no tiene éxito, el Torpedo de plasma impacta por daño completo).

Un intento de evasión exitoso tomará una ronda completa (Un intento fallido tomará la misma cantidad de tiempo, solo con una explosión realmente grande al final).

Un Torpedo de plasma pesado tiene VA 60 a quemarropa, VA 50 a corta distancia y VA 40 a media distancia, y el DJ decide a qué distancia se produce el impacto.

Ejemplo: el USS Cygnus está patrullando a lo largo de la Zona Neutral cuando un Ave de Presa se desoculta a corta distancia y dispara. El momento de iniciativa del Ave de Presa es 7. El torpedo de plasma tiene un momento de iniciativa de 3 y, dado que la nave Romulana está a corta distancia, alcanzará VA 50.

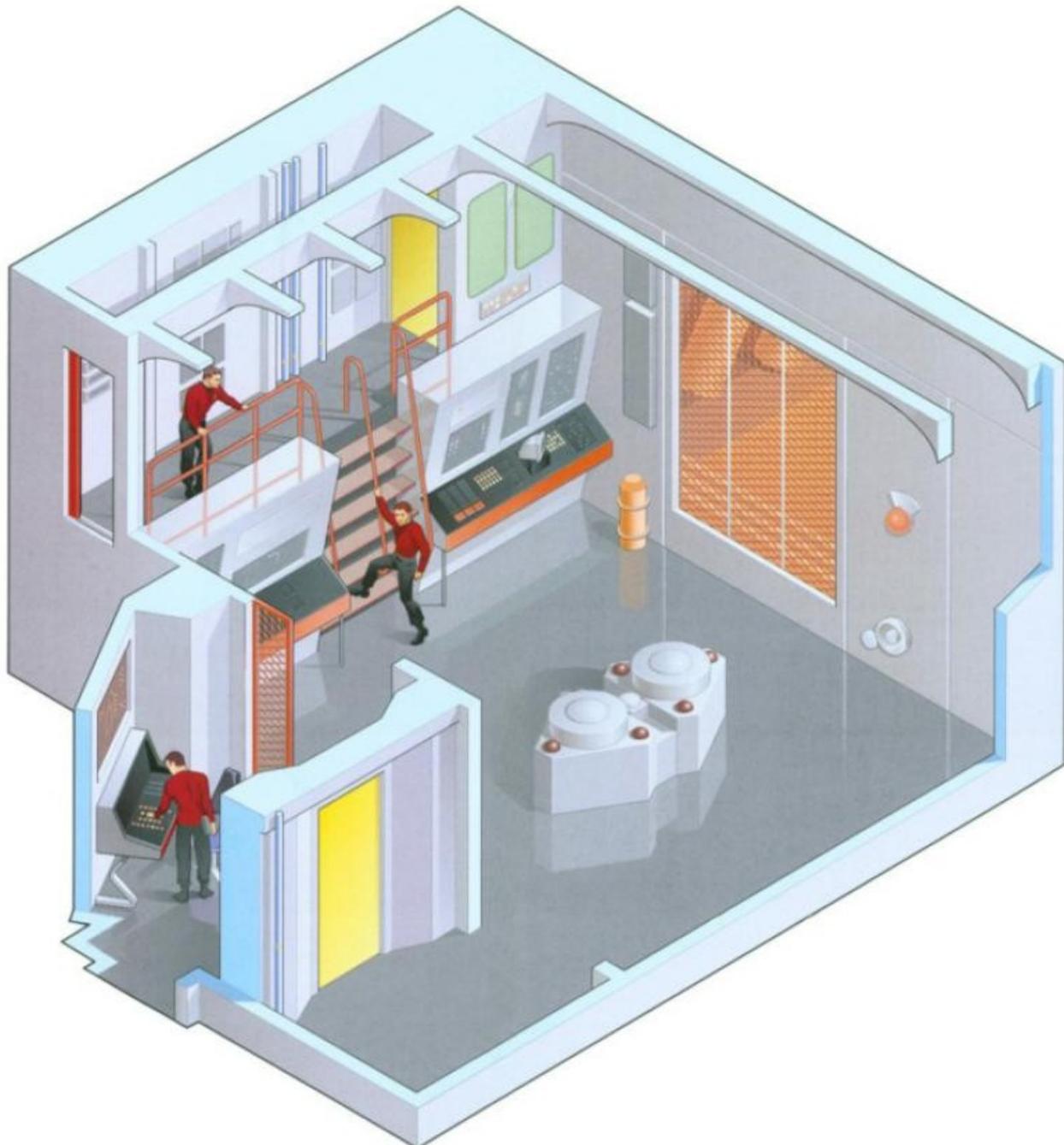
Si el piloto puede actuar en los momentos de iniciativa 4, 5, 6 o 7 o tiene una acción sostenida, puede intentar realizar maniobras evasivas. En este caso, tenía una acción sostenida lista.

El Piloto del Ave de Presa sacó un 26. Con la bonificación de +5 por ser un torpedo de plasma, esto se modifica a una tirada de impacto de 31, lo que significa que podría golpear fácilmente la nave de la clase Saladin. El piloto de Cygnus lanza su propia tirada de pilotaje, usando la bonificación de maniobra de su nave de +2. Tira 33, 7 puntos sobre la tirada de ataque del Romulano (26, la bonificación de 5 puntos no se tiene en cuenta para maniobras evasivas) y suficiente para reducir el daño en 35, reduciendo la VA del torpedo a 15.

Red-Tholiana: La cantidad de tiempo requerida para tejer una red-Tholiana depende del número de naves Tholianas... (Por cada nave Tholiana que trabaje en la red, agregue 1 a un total acumulado al final de cada ronda; Cuando este conteo alcanza 20 la Red se completa totalmente); Si la nave objetivo intenta partir antes de que la tela esté tejida, tira un d20. Si el resultado es menor o igual a los puntos acumulados, el navío sufre daños de 5d10x4 (no es necesario VA, solo tira y resta), pero es libre; Si la red está completamente tejida, este número aumenta a 5d10x8... (A decisión del DJ, un navío pequeño puede intentar abandonar la red volando entre sus hilos, con una maniobra CD 30, pero recibirá daños si falla la tirada); Una vez que la red está tejida, la nave quedará completamente inmovilizada y puede ser remolcada donde deseen los Tholianos, a su velocidad. Además los Tholianos pueden contraer su Red, provocando daños cada turno en la nave hasta destruirla.

Se puede considerar que la red en sí tiene un VE de 40... (Sin embargo, cuando los escudos se reducen al 0%, la Red se dispersa). El uso de Torpedos-fotónicos en una red-Tholiana sólo dañará a la nave cautiva... la cuál y además, puede ser atacada fácilmente desde el exterior... (Sin embargo, para disparar desde dentro hacia fuera, debe superarse la defensa de la red).

Haz-Tractor: Los haces-Tractores se usan principalmente para mover o transportar por el espacio, objetos inertes de hasta... por ejemplo, el doble de la masa de su nave, de un punto a otro, y a velocidades de impulso.



PLANTILLAS DE ASTRONAVES

Tamaño: Breve información sobre las dimensiones de la nave y el número de cubiertas.

Tripulación típica: cantidad y niveles típicos de la tripulación.

Velocidad de crucero: el nivel máximo de curvatura-warp sin forzar sus sistemas.

Curvatura de emergencia: consulta las reglas de persecución en "**Combate naval**" para ver los efectos de mantener la máxima curvatura.

Velocidad de impulso: Velocidad máxima sublumínica.

Clasificación del Escudo: VE de la nave.

Armamento: las Armas de la nave, junto con su VA, y su munición de ser necesaria.

Nota: Otros detalles sobre la nave. Si se menciona una cualidad, entonces se podría aplicar un +2 o -2 a los chequeos apropiados, o algún nivel similar de bonificación. Por ejemplo, una clase de nave conocida por su maniobrabilidad otorgaría un +2 a los chequeos de pilotaje relacionados con la maniobrabilidad. Una nave que es conocida por su durabilidad puede otorgar una posibilidad del 50% para ignorar la primera tirada de daño por sección en un combate, o tal vez dar un +2 para las tiradas de reparar. Otra clase de nave se puede manejar como una basura, imponiendo un -2 en todos los chequeos de pilotaje (**De lo contrario, suponga que una nave es promedio en cualquier aspecto no mencionado anteriormente**).

ASTRONAVES DE LA FEDERACION

CLASE CONSTITUCION

Tamaño: 600 kiloToneladas, 289 m de largo, 127.1 m de ancho, 72.6 m de alto, 21 cubiertas.

Tripulación típica: 430 en total, Capitán camisa amarilla de nivel 9, tripulación de puente 6° a 8° nivel, mayor parte de la tripulación de 3° a 5° nivel.

Velocidad de crucero: Warp 6

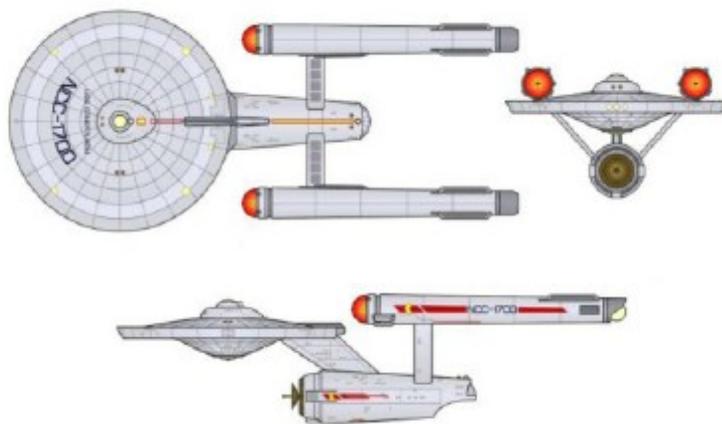
Curvatura de emergencia: Warp 8

Velocidad de impulso: .50c impulso máximo (900,000 km / ronda)

Clasificación del Escudo: VE 18

Armamento: 6 Baterías Fásers tipo VI (VA 20), 2 Baterías de torpedos-fotónicos (VA 25 por torpedo, 120 torpedos transportados).

Nota: Tiene reputación de durabilidad.



CLASE ACORAZADO

Tamaño: 900 kiloToneladas, 320 m de largo, 140 m de ancho, 87 m de alto, 16 cubiertas.

Tripulación típica: 500 en total, capitán camisa amarilla de nivel 10, tripulación de puente de 6° a 9° nivel, mayor parte de la tripulación de 4° a 5° nivel.

Velocidad de crucero: Warp 8

Curvatura de emergencia: Warp 10

Velocidad de impulso: .50c impulso máximo (900,000 km / ronda)

Clasificación del Escudo: VE 23

Armamento: 10x Baterías Fásers tipo VII (VA 35), 4 Baterías de torpedos-fotónicos (VA 25 por torpedo, 190 torpedos transportados).

Nota: Al igual que la clase Constitución, los acorazados de la Federación también tienen una reputación de durabilidad extrema.



CLASE HERMES / EXPLORADOR

Tamaño: 295 kiloToneladas, 242.5 m de largo, 127.1 m de ancho, 60 m de alto, 16 cubiertas.

Tripulación típica: 195 en total, Capitán camisa amarilla de nivel 7, tripulación de puente de 5° a 6° nivel, mayor parte de la tripulación de 3° a 5° nivel.

Velocidad de crucero: Warp 6

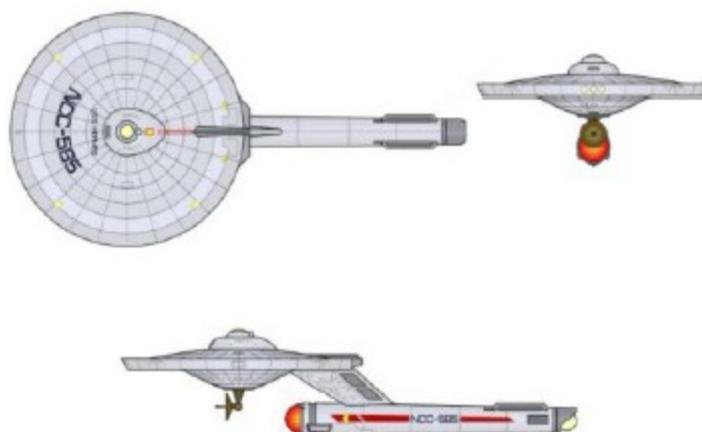
Curvatura de emergencia: Warp 8

Velocidad de impulso: .65c (1.17m km / ronda)

Clasificación del Escudo: VE 5

Armamento: 2 Baterías Fásers tipo VI (VA 5).

Nota: Altamente maniobrable, pero como no es una nave de combate, es algo frágil. Conjunto de sensores mejorado: + 2 a todas las tiradas de sensores. Con una hora de trabajo persistente, los sensores se pueden optimizar para una situación específica. La bonificación a las tiradas del sensor aumenta a +5, pero todos los demás tipos de tiradas no reciben ninguna bonificación hasta que se eliminen las optimizaciones.



CLASE MIRANDA / CRUCERO-MEDIANO

Tamaño: 520 kiloToneladas, 230 m de largo, 127.1 m de ancho, 51 m de alto, 8 cubiertas.

Tripulación típica: 220 en total, Capitán camisa amarilla de 8° nivel, tripulación de puente de 6° a 8° nivel, resto de la tripulación de 3° a 5° nivel.

Velocidad de crucero: Warp 5

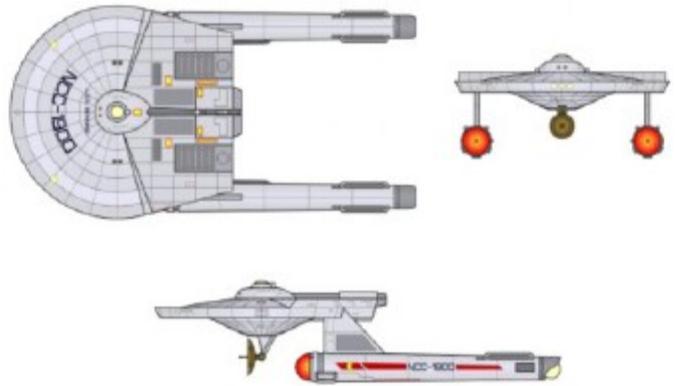
Curvatura de emergencia: Warp 7

Velocidad de impulso: .55c (990,000 km / ronda)

Clasificación del Escudo: VE 14

Armamento: 6x Baterías Fásers tipo VII (VA 15), 2 Baterías de torpedos-fotónicos (VA 25 por torpedo, 40 torpedos transportados).

Nota: Casi tan maniobrable como la clase Hermes, pero de durabilidad media.



CLASE SALADINO / DESTRUCTOR

Tamaño: 300 kiloToneladas, 242.5 m de largo, 127.1 m de ancho, 60 m de alto, 16 cubiertas.

Tripulación típica: 200 en total, Capitán camisa amarilla de 8° nivel, tripulación de puente de 6° a 8° nivel, tripulación de 3° a 5° nivel.

Velocidad de crucero: Warp 6

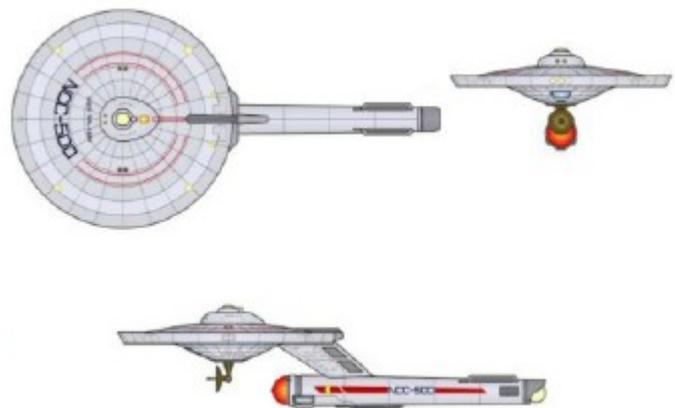
Curvatura de emergencia: Warp 8

Velocidad de impulso: .60c impulso máximo (1,080,000 km/ ronda)

Clasificación del Escudo: VE 10

Armamento: 6 Baterías fásers tipo VI (VA 15), 2 Baterías de torpedos-fotónicos (VA 25 por torpedo, 30 torpedos llevados).

Nota: Tan maniobrable como la nave de clase Hermes, pero mucho más fuertemente armada.



CLASE PTOLOMEO / TRANSPORTE-REMOLCADOR

Tamaño: 274 kiloToneladas, 222 m de largo, 127.1 m de ancho, 66 m de alto, 12 cubiertas.

Tripulación típica: 220 en total, Capitán camisa amarilla de 7° nivel, tripulación de puente de 5° a 6° nivel, tripulación de 3° a 5° nivel.

Velocidad de crucero: Warp 6

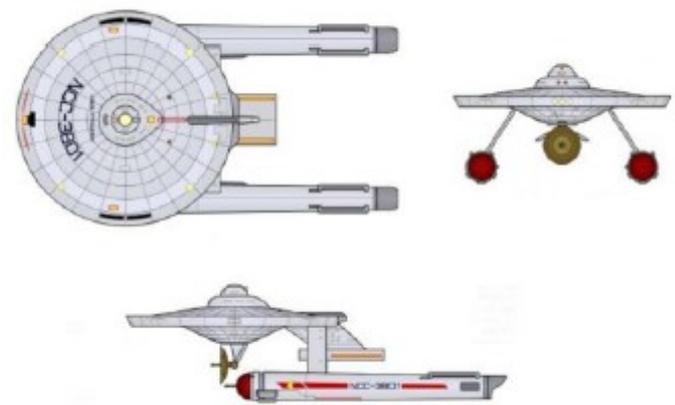
Curvatura de emergencia: Warp 6.5

Velocidad de impulso: .40c (720,000 km/ ronda)

Clasificación del Escudo: VE 5

Armamento: 4x Baterías Fásers tipo VI (VA 10).

Nota: Los contenedores tienden a pesar 10-200 kilotones adicionales cada uno y agregan tripulación adicional según el tipo. Un remolcador generalmente puede transportar solo uno o dos a la vez (los múltiples se encadenan juntos, de extremo a extremo). Para fines de remolcar con haz tractor, considere que esta nave tiene 3 veces su masa. Los remolcadores también son bastante lentos y poco maniobrables.



ASTRONAVES DEL IMPERIO GORN

DESTRUCTOR GORN

Tamaño: 350 kiloToneladas, 168 m de largo, 102 m de ancho, 54 m de alto, 6 cubiertas.

Tripulación típica: 75 en total, Comandante Gorn experimentado, tripulación de puente 6-8º nivel, mayor parte de la tripulación 3-5º nivel.

Velocidad de crucero: Warp 6

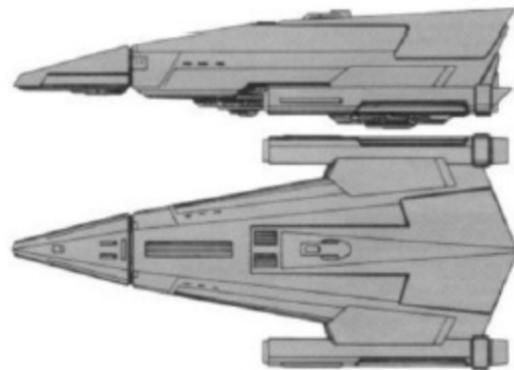
Curvatura de emergencia: Warp 8

Velocidad de impulso: .60c impulso máximo (1,080,000 km/ ronda)

Clasificación del Escudo: VE 12

Armamento: 8 Baterías Fásers tipo VI (VA 15), 2 Baterías de torpedos-fotónicos (VA 25 por torpedo, 95 torpedos transportados) o el equivalente de un torpedo de plasma pesado.

Nota: Las naves Gorn son altamente durables y fuertemente blindadas, aunque un poco torpes al maniobrar.



ASTRONAVES DEL IMPERIO KLINGON

CLASE-D7 / CRUCERO

Tamaño: 307 kiloToneladas, 228 m de largo, 160 m de ancho, 60 m de alto, 18 cubiertas.

Tripulación típica: 430 en total, comandante klingon experimentado, tripulación de puente del nivel 6-8º, tripulación de nivel 3-5º.

Velocidad de crucero: Warp 6

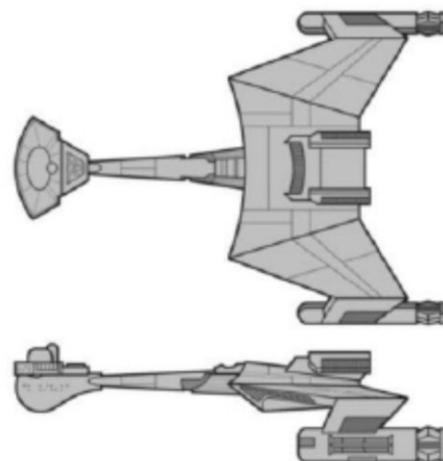
Curvatura de emergencia: Warp 8

Velocidad de impulso: .50c impulso máximo (900,000 km / ronda)

Clasificación del Escudo: VE 10

Armamento: 10x Cañones-disruptores, Mark-7 (VA 30), 2 Baterías de torpedos-fotónicos (VA 25 por torpedo, 260 torpedos llevados).

Nota: puede tener un dispositivo de ocultamiento, dependiendo de qué tan temprano en la serie aparezca.



ASTRONAVES DEL CONSORCIO DE ORION

NAVE EXPLORADORA-ORIÓN

Tamaño: 280 kiloToneladas, 178 m de largo, 112 m de ancho, 112 m de alto, 6 cubiertas.

Tripulación típica: total desconocido, comandante de Orión experimentado, tripulación de puente del nivel 6-8, mayor parte de la tripulación del nivel 3-5º.

Velocidad de crucero: Warp 6

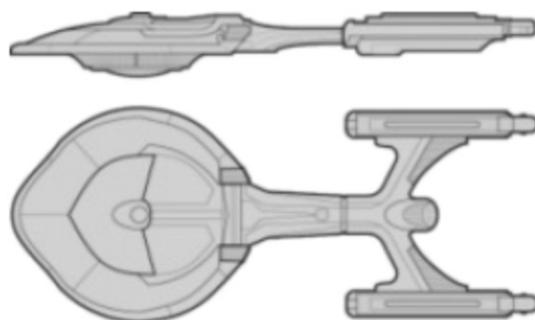
Curvatura de emergencia: Warp 10

Velocidad de impulso: .65c impulso máximo (1,17m km/ ronda)

Clasificación de escudo: VE 10

Armamento: 4 Baterías Fásers tipo VI (VA 15).

Nota: Los sistemas únicos de propulsión giratorios le dan a esta nave una gran velocidad y maniobrabilidad. El casco está compuesto de tri-tritanio de alta densidad, por lo que es casi imposible penetrar con sensores (agregue +20 a cualquier CD que implique escanear la nave).



ASTRONAVES DEL IMPERIO ROMULANO

"AVE DE PRESA" / CRUCERO

Tamaño: 200 kiloToneladas, 192 m de largo, 180 m de ancho, 51 m de alto, 5 cubiertas.

Tripulación típica: 75 en total, comandante Romulano experimentado, tripulación de puente del nivel 5° al 8°, resto de la tripulación del nivel 3-5°.

Velocidad de crucero: Warp 3.6

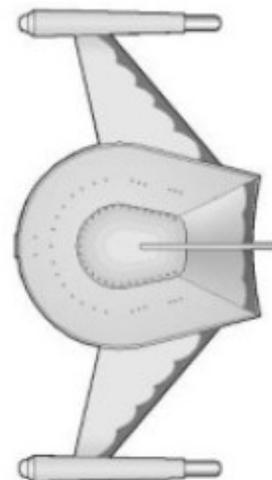
Curvatura de emergencia: Warp 4

Velocidad de impulso: .50c (900,000 km/ ronda)

Clasificación de escudo: VE 5

Armamento: sin armas de haz, 1 lanzador de torpedos de plasma pesado (VA 60/50/40, 10-100 torpedos llevados).

Nota: tiene dispositivo de camuflaje. Altamente maniobrable. La bomba nuclear improvisada utilizada en el episodio "Balance of Terror" haría aproximadamente VA 25. Las bombas nucleares reales causan mucho más daño (aproximadamente VA 400 o más para una "típica" y VA 2.400 para las bombas de hidrógeno más grandes).



"PÁJARO DE GUERRA - D-7" / ACORAZADO

Tamaño: 307 kiloToneladas, 228 m de largo, 160 m de ancho, 60 m de alto, 18 cubiertas.

Tripulación típica: 430 en total, comandante Romulano experimentado, tripulación de puente del nivel 6-8°, resto de tripulación del nivel 3-5°.

Velocidad de crucero: Warp 6

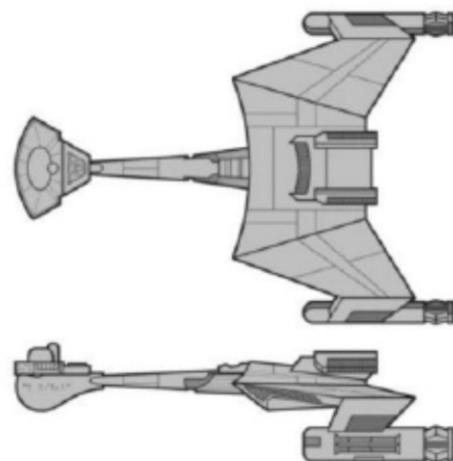
Curvatura de emergencia: Warp 8

Velocidad de impulso: .50c impulso máximo (900,000 km/ ronda)

Clasificación de escudo: VE 10

Armamento: 10x Cañones-disruptores Mark-7 (VA 30), 2 Baterías de torpedos-fotónicos (VA 25 por torpedo, 260 torpedos llevados).

Nota: tiene un dispositivo de ocultación y, opcionalmente, puede estar armado con un lanzador de torpedos de plasma pesado en lugar de torpedos de fotones.



ASTRONAVES DE LA FLOTA THOLIANA

EXPLORADOR THOLIANO

Tamaño: 25 kiloToneladas, 42 m de largo, 16 m de ancho, 12 m de alto, 1 cubierta.

Tripulación típica: 3 en total, Comandante Tholiano no excepcional, tripulación restante del nivel 6-8°.

Velocidad de crucero: Warp 5

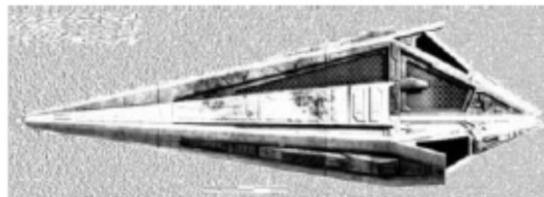
Curvatura de emergencia: Warp 7

Velocidad de impulso: .40c (720,000 km/ ronda)

Clasificación de escudo: VE 5

Armamento: 6x Fásers-Tholianos Tipo V (VA 5), Red Tholiana.

Nota: Contempla el aterrador transbordador Tholiano. Bastante frágil, pero altamente maniobrable.



OTRAS ASTRONAVES

NAVE CIVIL GENÉRICA

Tamaño: 74 kiloToneladas, 80 m de largo, 22 m de ancho, 39 m de alto, 7 cubiertas.

Tripulación típica: 25 en total, Comandante no excepcional, tripulación del puente del 4º al 5º nivel, mayor parte de la tripulación del 2º al 4º nivel.

Velocidad de crucero: Warp 4

Curvatura de emergencia: Warp 5

Velocidad de impulso: .40c (720,000 km / ronda)

Clasificación de escudo: VE 4

Armamento: generalmente ninguno. Dependiendo de la función de la nave, puede tener una Batería de Fásers obsoletos (VA 5) u otras armas similares.

Nota: Tienden a ser bastante frágiles y estar en dudosas condiciones mecánicas.



ESTACIÓN ESPACIAL DE LA FEDERACIÓN (K-7)

Tamaño: 451 kilotonnes, 815 m de diámetro, 200 m de altura, 50 cubiertas.

Tripulación típica: 800-1000, el oficial al mando es un camisa amarilla de rango de capitán, la tripulación al mando del nivel 5-8º, la mayor parte de la tripulación del nivel 3-5º.

Velocidad de crucero: Ninguna

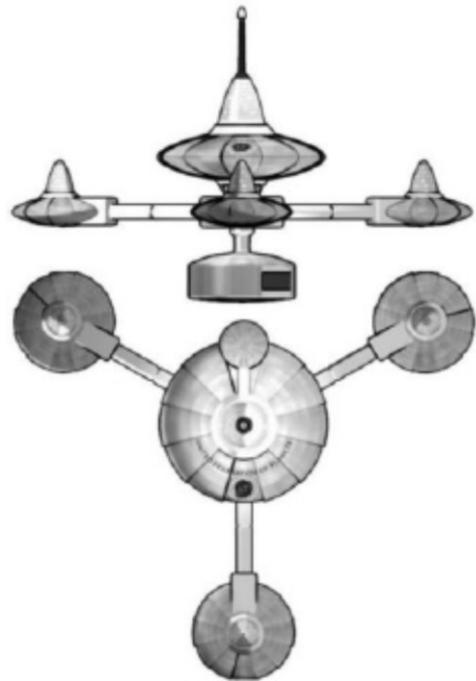
Curvatura de emergencia: Ninguna

Velocidad de impulso: Ninguna

Clasificación de escudo: VE 6

Armamento: 4x Baterías Fáser tipo VI (VA 25).

Nota: Este es un puesto avanzado pequeño, relativamente armado. Otras estaciones pueden estar bastante más armadas y blindadas. Las estaciones espaciales no se mueven, pero tienden a ser bastante duraderas.



PECULIARIDADES DE LAS NAVES

D10	Reputación de la Nave	Rasgos de la Nave	Cultura de la Tripulación
1	Maldita	Infección de la IA	de Manual
2	Infame	Pintura personalizada	Aventurera
3	Novicia	Encantada	Innovadora
4	Notable	Ninguno	Relajada
5	Nombre similar a una mucho más famosa	Gremblins	Normal
6	Tenaz	Optimizada para Aliens	Normal
7	No destacable	Sistema prototipo	Extrañas tradiciones a bordo
8	No destacable	Característica inusual	A un paso de la Piratería
9	Historia inusual	Diseño interno extraño	Bulliciosa
10	Tira 2 veces	Tira 2 veces	Sospechosa

* Tira d10 para cada columna; Si no hay una entrada a continuación para un resultado dado, suponga que hace lo que dice en la Descripción.

Característica inusual (d8): 1 Laboratorio de botánica más grande de lo habitual, 2 Sistema desactualizado (según el prototipo, excepto que el sistema afectado recibe una penalización de -2, 10%; o alguna otra peculiaridad que parezca apropiada...), 3 El Puente de Mando está ubicado en un lugar extraño, 4 Las barquillas son mucho mejores que las comunes, 5 salas de recreo inusualmente bonitas, 6 El navío está equipado con algún tipo de misteriosa tecnología alienígena, 7 Nave especializada para un tipo específico de misión, como el trabajo atmosférico o el trabajo en la superficie (*corona*) de una estrella, 8 Computadora de abordaje inusualmente útil.

Diseño interno extraño: Para las primeras tiradas de d6 que implican reparación o simplemente encontrar el camino, una nueva persona a bordo recibe una penalización de -2. Después de eso, se ajustan, y lo más probable es que se encariñen un poco con el extraño diseño.

Encantada: Algo sobre la nave es extrañamente desconcertante; Las luces son un poco más oscuras y parpadean en momentos extraños... El ruido del motor tiene un leve tono de aullido, en las primeras horas de la mañana (Que sea o no una característica de diseño no intencionada o Fantasmas reales depende del DJ).

Extrañas tradiciones a bordo: Ya sea porque la tripulación incorpora mucha cultura alienígena o simplemente porque la tripulación del navío tiene rituales de iniciación elaborados y espeluznantes para cada ocasión, siempre hay un poco de choque cultural al integrarse.

Gremblins ("Chirrido no identificable"): Hay un chirrido difícil de rastrear en una o más áreas aleatorias de la nave.

Historia inusual (d8): 1 La tripulación anterior simplemente desapareció durante una misión anterior sin dejar rastro, 2 Reacondicionamiento de una nave anterior, 3 Centro de un descubrimiento científico innovador, 4 Famoso papel central en una batalla, 5-6 Miembro de la tripulación notablemente famoso (**d6**: 1 militar, 2 científico, 3 artístico, 4 civil, 5 político, 6 logros diplomáticos), 7 La nave es una especie de imán de rarezas; si ocurre algo extraño en el sector, lo más probable es que ocurra aquí, 8 Tira dos veces.

Infame: Bajo órdenes previas, la nave ha estado involucrada en catástrofes espectaculares o violaciones del protocolo de la Flota Estelar. Cualquiera sea la causa, la nave y, a veces, la tripulación que ha servido en ella tiene una marca negra en el ojo público.

Infección de la IA: La computadora de la nave es peculiar y a veces difícil de manejar. Pase a la columna "Rasgo de personalidad" de la "**Tabla de Camisas-rojas Aleatorios**" para conocer la personalidad de la computadora... aunque puede exagerarla un poco.

Innovadora: La tripulación tiene una reputación de soluciones creativas, pero probablemente no es tan disciplinada como otras naves.

Maldita: Esta nave tuvo un pasado notablemente desafortunado. Los pocos miembros veteranos de la tripulación aún a bordo tienen algunas historias bastante espeluznantes sobre la cantidad de desastres a los que la nave apenas sobrevivió, que van desde extrañas tormentas de plasma y otras energías... plagas, grietas espacio-temporales y demás desastres; Ya sea inmerecido o no, el universo parece odiar a este cacharro.

Novicia: Recién salida de los muelles, esta nave ni siquiera ha sido testado correctamente. Cada vez que se usa un nuevo sistema por primera vez... (**d10**): con un resultado de 1, el sistema afectado pasa al nivel de daño 1. Con un resultado de 2, pasa al nivel de daño 2; Las explosiones en consolas son opcionales. Con 3 o mejor, funciona bien. Por otro lado, si aparece un resultado de 10, el sistema resulta ser un prototipo (Otorgue a todos las tiradas al manejarlo un +2 o, +10%... o cualquier otra leve mejora, que fuera apropiada...).

Nombre similar a una mucho más famosa: "¿Qué? Fuimos nombrados en honor al Almirante Samantha Enterprise. Sí, eso nos pasa a menudo".

Notable: Esta es una nave famosa y su anterior Capitán (o Capitanes) era un Comandante distinguido.

Optimizada para Aliens: Las instalaciones de la nave y el entorno predeterminado están optimizados para una tripulación, cuya especie de la Federación, no es la humana... (**d6**): 1-2 Andorianos, 3-4 Tellaritas, 5-6 Vulcanos.

Pintura personalizada: Tal vez pueda haber una nave en la Flota Estelar que pinte sus derribos en el casco. Quizás un capitán anterior estaba tan orgulloso de su tripulación que pintó el logotipo de la unidad en el casco; En cualquier caso, su barco se destaca en una multitud debido a su aspecto único.

Sistema-prototipo: La nave tiene un sistema actualizado. Pase a la tabla de daños por secciones para obtener información específica. Otorgue a todas las tiradas relacionadas con ese sistema un +2, 10% o cualquier otra mejora menor que sea apropiada.

Sospechosa: La tripulación tiene un gran porcentaje de personajes sorprendentemente dudosos, probablemente incluyendo un próspero mercado negro y el más grande de la Flota Estelar en el departamento de Ingeniería. Sin embargo, para el pensamiento lateral y la pura inventiva, este equipo no tiene rival.

Tenaz: La nave ha desarrollado una merecida reputación de durabilidad a lo largo de los años. Todas las tiradas de reparación que involucran la nave tienen un +2.

EQUIPAMIENTO

En su mayor parte, Star Trek no trata realmente de gadgets. Vale la pena conocer al menos los detalles básicos de cualquier tecnología utilizada en un Episodio, pero cuando se trata de eso, no es muy importante si un tricorder puede sentir la vida a 30 metros o a 31.5 metros. Lo importante es que sepa que un tricorder tiene perillas y diales interesantes, una lectura, emite un sonido cuando se usa y el tipo de información que proporciona.

Lea sobre los dispositivos que usarán los personajes, pero calcule los detalles a ojo. Mientras tenga la idea general correcta, está bien. Al final, es la historia lo que cuenta.

A continuación se incluye una breve lista de dispositivos comunes a la serie y notas sobre cómo manejarlos:

Comunicadores: Una verdadera maravilla de la tecnología del futuro. Un pequeño dispositivo de mano que le permite a uno comunicarse con una nave espacial en órbita o con sus compañeros. Se puede atascar o confiscar fácilmente.

Disruptores: Los disruptores son utilizados principalmente por esos tipos; Villanos alienígenas como los Klingon o los Romulanos. En su mayoría funcionan exactamente como Fásers Mark II, excepto que se ven más siniestros. Si bien tienen configuraciones de Aturdimiento, generalmente no están configuradas para aturdir.

Dispositivos Médicos: Los médicos de la Federación tienen una amplia gama de dispositivos médicos, como hiposprays, protoplasers anabólicos, escáneres

médicos de mano y una variedad de bisturís-láser y medicamentos milagrosos.

En su mayor parte, puede suponer que un médico tendrá las herramientas adecuadas con ellos cuando estén realizando sus tareas, incluso en el campo. Si no lo son, entonces no podrán usar el rango completo de sus habilidades, o al menos, recibirán una penalización de habilidad.

Con una bahía médica completamente abastecida, la mayoría de los personajes pueden curarse completamente entre episodios, en cuestión de días, o como máximo una semana para todas las lesiones, excepto las más graves.

Hiposprays: Los hiposprays pueden inyectar todo tipo de drogas útiles incluso a través de la ropa y la armadura ligera. Potentes sedantes, tranquilizantes y antídotos son posibles cargas útiles.

Fásers: Los Fásers tienen dos configuraciones principales. Se pueden configurar para **Aturdir** o **Matar**.

Si se fija en aturdimiento, un impacto exitoso obliga al objetivo a hacer un chequeo Fue+Físico (CD 15+daño resultante) o permanecer inconsciente durante un período de tiempo significativo (lo que sea que funcione para la historia, minutos a horas).

El ataque en sí no hace daño, aunque el personaje pueda sufrir una resaca persistente después de despertarse.



Si lo desea, un personaje puede gastar directamente un Punto de acción, para resistir los efectos de un aturdimiento: el personaje aprieta los dientes y lucha contra la inconsciencia, o tal vez esquiva la descarga en el último momento.

Si se establece en matar, la descarga del Fásér desintegrará inmediatamente a los PNJs sin importancia. **Todos los demás reciben el daño mencionado y esquivarán fuera de la trayectoria; Si este daño los llevara a menos de -10 puntos de golpe, entonces y solo entonces se desintegran.**

Así mismo, los Fásers también se pueden usar como un dispositivo de soldadura, para calentar rocas y se pueden configurar para que se sobrecarguen y **exploten como una granada (daño de 6d6, radio de 10m, CD 20 Des+Físico para Salvar por la mitad de daño).**

En su configuración más mínima, producen una sacudida aguda, lo suficiente como para romper peleas sin causar un daño duradero.

En su mayor parte, es seguro ignorar la capacidad de munición en los Fásers, a menos que realmente disfrutes del ejercicio-contable. Cuando ese tipo de cosas entran en juego, es más útil pensarlo como un dispositivo de trama... (Por ejemplo, estás varado en un planeta desierto con solo 10 disparos en tu faser y debes sobrevivir hasta que termine la tormenta de iones y tu nave pueda regresar...).

Nota al margen: los Fásers de una Astronave también se pueden configurar para Aturdir. Una salva de una nave puede dejar inconsciente una manzana entera (un edificio) casi al instante.

Phaser, Tipo I: Los Fásers Mark I hacen 2d8 de daño además de lo anterior, hasta 50 disparos y pesan solo 250gr; Son dispositivos pequeños, del tamaño de la palma de la mano que recuerdan mucho a las afeitadoras eléctricas.

Phaser, Tipo II: Los Fásers Mark II hacen daño 3d8 además de lo anterior, hasta 100 disparos y pesan alrededor de 750gr; Se parecen más o menos a pistolas pequeñas.

Fusiles Phaser: Los Fusiles Fásers ("Tipo III"o Mark-3) hacen 4d8 de daño, pudiendo realizar hasta 150 disparos y pesan aproximadamente 2'5kg; Son físicamente más grandes... y tienen un alcance mayor que los Fásers Mark I o II.

Cañón Fásér: Una versión menos potente y móvil de las Armas Fásér Astronavales. No se enumeran daños ni estadísticas: este es principalmente un Arma de Asedio y generalmente solo tiene uno de dos efectos: hace un agujero en algo en lo que estás tratando de entrar, o no tiene ningún efecto, para mostrar cuán superior es la tecnología alienígena. Si alguien entra en juego de alguna manera durante un combate de nave a nave, trátalo como una Batería Fásér con un alcance muy Corto y solo un daño de VA 3.

Rayos Transportadores: Le permite a uno mover hasta seis personajes y sus pertenencias de un lugar a otro casi al instante (o 6 paquetes de Carga). Se requiere un turno para desmaterializarse en el origen y volver a materializarse en el extremo de destino. Un transportador de la Federación tiene un alcance máximo de aproximadamente 25,000 kilómetros, no se puede usar a velocidad de curvatura y es fácilmente bloqueado o deflectado, por los campos de fuerza;

Ciertas características ambientales también pueden reducir seriamente la efectividad del Transportador, a discreción del DJ... extendiendo el tiempo del transporte en varios turnos y requiriendo varias tiradas de habilidad.

Tricorders: Permite al usuario realizar escaneos de sensor a nivel local. También puede almacenar una gran cantidad de información, ya sea de un escaneo o cargada desde los Bancos de la Computadora de la nave.

Existen varias variedades diferentes de Tricorders, cada uno optimizado para su campo específico de estudio: **Médico, Psicología y Ciencia.**

Si un Tricorder podría ser razonablemente útil para la tarea a la que se aplica, entonces da un +2 a la tirada de habilidad. Algunas tareas podrían ser imposibles sin el Tricorder apropiado... (Por ejemplo, si está tratando de determinar la causa de la muerte al examinar el cadáver del Alférez Jackson, un Tricorder médico le dará una bonificación... y probablemente le devolverá información más completa que un examen físico sin ningún equipo. Podría, por ejemplo, señalar que el Alférez murió de insuficiencia cardíaca causada por veneno de Mugato.).

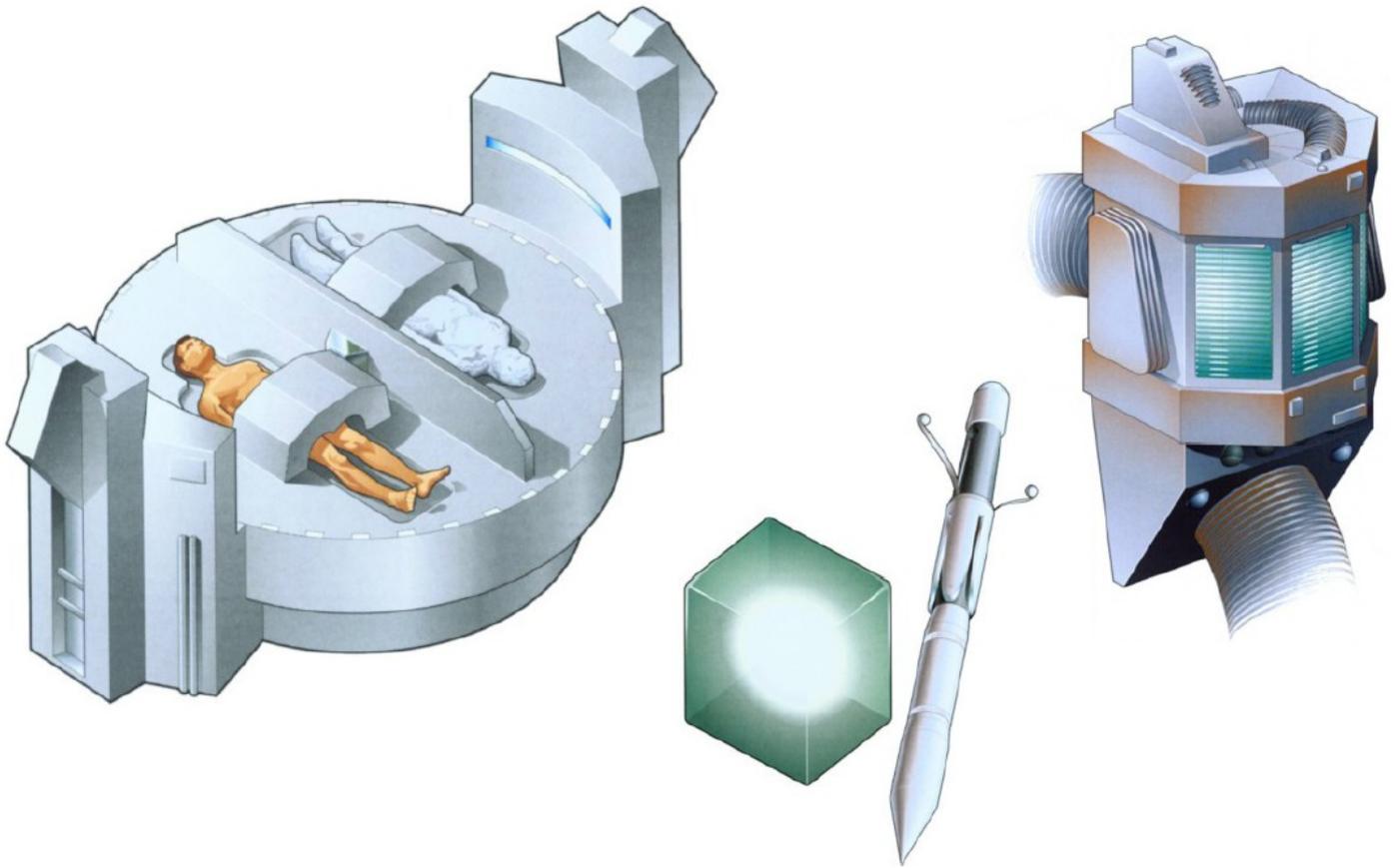
Un Tricorder científico podría recoger los compuestos químicos del cuerpo del Alférez, pero no sacaría conclusiones sobre si tales compuestos realmente le pertenecen o no.

Traductores universales: Un bastón de metal brillante que solo se saca cuando surgen preguntas sobre cómo, exactamente, se está logrando comunicarse con una especie alienígena.

A discreción del DJ, ciertos idiomas pueden ser "difíciles de traducir con precisión"... (o a discreción del DJ y su Trama... "imposibles, en absoluto"). El traductor universal completo no requiere preprogramarse; puede adaptarse a cualquier forma de lenguaje nuevo utilizando la vasta experiencia de la Flota estelar con civilizaciones alienígenas...

Una forma limitada de Traductor Universal, que se puede programar para traducir solo un puñado de idiomas a la vez, también se puede implantar por vía subcutánea.

O mejor aún, puede simplemente distorsionar cualquier pregunta del lenguaje que no sea importante para la Trama.



DISPOSITIVOS EXTRATERRESTRES MISTERIOSOS

Ocasionalmente, surgen dispositivos que perturban la mente. Restos enigmáticos de especies exóticas extintas desde hace mucho tiempo, y/o que siguen principios científicos siglos más allá de lo que la Flota estelar es capaz de reproducir. A menudo son semillas de grandes aventuras; la tecnología extraterrestre produce una ventana única a la psique de la tripulación de su nave.

Por supuesto, también puede inventarlos completamente al azar si no tiene ideas o simplemente necesita algo interesante para la sesión de la próxima semana.

Tira d10 para cada columna:

D10	¿Qué Tamaño tiene?	¿Qué Forma tiene?	¿Qué es lo que Hace?
1	El de un Anillo	Bloque/Columna/Cubo	-NADA-
2	"de Mano"	(Amorfo)	Destella alrededor
3	El de una Barra de Pan	Esférico	Flotación
4	El de un Tostador	Forma de Anillo	Genera imágenes aleatorias
5	El de un Televisor	Bloque, con una Puerta o Ventana	Transparenta
6	El de una Nevera	Un Arma de Rayos o Cañón	Genera ruidos
7	El de un Coche	Un Vehículo	Emitiendo un bajo-zumbido
8	El de una Casa	Una Pirámide	Luces intermitentes
9	El de una Mansión	Una Puerta	Genera calor
10	El de un Rascacielos	Un Hoyo/Pozo	(Tira 2 veces)



D20 ¿Qué hace al encenderse?

- 1 -NADA-
- 2 Suena un "Ping"
- 3 Crea un campo de fuerza
- 4 Permite viajar en el tiempo
- 5 Es una computadora alienígena, probablemente bastante inteligente
- 6 Transfigurador (cambia las cosas, en otras cosas):

Tira 1d6: Transfigura **1-2** Gente, **3-4** Objetos, **5-6** Energía.
Tira 1d6 nuevamente: **1-3** Una sola cosa (o Revierte), **4-6** Diversas cosas.

- 7 Es una Baliza
- 8 Sistema de armas diseñado para cazar formas de vida intrusas
- 9 Controla el proceso de envejecimiento
- 10 Puede enviar o recuperar personas del Universo Espejo
- 11 Se come cosas.
- 12 Emite humo y ruidos fuertes.
- 13 Se derrite (Tira 1d6: 1-3 a sí misma, 4-6 a otras cosas)
- 14 Puede actualizar o reparar maquinaria
- 15 Crea androides
- 16 Controla la velocidad del tiempo.
- 17 Deforma el tejido del espacio
- 18 Modifica la mente

Tira 1d8: **1-2** control mental, **3-4** posesión por identidad alienígena, **5-6** cambia las mentes de las personas, **7-8** inserta conocimiento alienígena.
Tira 1d6: **1-3** permanentemente hasta que se invierta específicamente, **4-6** durante una hora.

- 19 Se replica a sí mismo
- 20 **Tira 2 veces**

...y esto es algo bueno o malo?**D6 ¿Y esto es "Bueno", verdad?**

- 1-3 Sí, esta genial.
- 4-6 Dios mío, no!

Dispositivo de ejemplo

Se hacen las diversas tiradas (4) Tamaño de una tostadora, (2) amorfo, (8) cubierto de luces intermitentes, (6) tiene poderes de transfiguración, (5) puede transformar la energía (5) en muchos tipos diferentes de energía. ¿Es algo bueno o algo malo? (3) Buena cosa.

El equipo está investigando un patrón de energía extraño en la superficie de Cestus XII. Enterrado bajo los escombros de un antiguo templo, encuentra una depresión llena de un fluido extraño, cubierto de luces rojas a la deriva. Intentando discernir la composición del material, lo impactaron con un haz de fase muy ligero. El dispositivo alienígena transforma la energía del rayo faser en un tono agradable y una cascada de luz cálida.

Más tarde, a bordo de la nave, descubren que tocar las diversas luces a la deriva permite la transformación de cualquier tipo de energía a cualquier otro tipo de energía, casi sin pérdida.

Segundo ejemplo

Las diversas tiradas producen... (3) Tamaño de una barra de pan, (1) bloque, (10, luego 8) cubierto de luces parpadeantes, (y 4) reproduce imágenes aleatorias. (10) Puede enviar o recuperar personas del Universo Espejo. ¿Buena cosa? (5) No, no es bueno.

La nave es sacudida por una fuerza desconocida cuando viaja más allá de una anomalía espacio-temporal. Con un destello de luz, aparece un objeto en el suelo del puente. Es aproximadamente del tamaño de una barra de pan, compuesta de un extraño metal y está cubierta de luces y botones parpadeantes. Una pantalla cerca de un extremo reproduce imágenes aleatorias, escenas de conquista y guerra.

Cuando se le molesta, envía al azar 1d6 personas cercanas al Universo Espejo. ¿Volverán? Quién sabe.

ENEMIGOS Y ALIADOS: FICHAS, ESPECIES Y FIGURANTES

ALTAMENTE EVOLUCIONADOS

Los llamados AEs no son una especie específica; Representa cualquier tipo de alienígenas frágiles, generalmente con cabeza de huevo, de intelecto y tecnología avanzados.

- **Ajustes de características:** -4 Fue, +6 Int.
- **Talentos adicionales:** psíquico, más una habilidad psíquica adicional.
- **Frágil:** no solo reciben una penalización de -1 PGs por nivel, sino que los AEs nunca pueden tener una habilidad física como entrenada.
- **Tecnología superior:** los AEs generalmente tiene acceso a la tecnología mucho más avanzada que la Flota Estelar. Además de esta tecnología superior, también tienen una bonificación de +2 en todas las tiradas relacionadas con la ciencia y la tecnología.
- **Completa incapacidad para comprender los motivos de la humanidad.**

ANDROIDES

Los androides son relativamente comunes en Star Trek. En la serie original, tienden a ser bastante siniestros: las máquinas están destinadas a servir, pero a menudo las cosas van terriblemente mal.

- **Ajustes de características:** +8 Fue, +2 Des, -4 Car.
- **Constructo:** como son máquinas, los androides obtienen 10 puntos de golpe adicionales. Dado que tienen un metabolismo basado en una máquina, ciertas cosas como los venenos, las enfermedades o la fatiga no los afectan tanto (si es que lo hacen).

También están sujetos a todos los efectos a los que las computadoras están sujetas en esta configuración (como electricidad o daños por rompecabezas lógicos si se utiliza la regla opcional "Esto no funciona").

Los androides no necesitan comer ni respirar, pero pueden requerir recarga. Los androides no pueden nadar a menos que estén específicamente diseñados para hacerlo. No pueden sanar naturalmente; deben ser reparados.

- **Fuerza hidráulica 2:** dado que los androides son máquinas, son sustancialmente más fuertes que la mayoría de los otros humanoides: las tiradas de habilidad que involucran fuerza aumentan en +4 y el personaje puede levantar cinco veces más que un personaje normal, lo suficiente como para lanzar fácilmente una piedra del tamaño de un refrigerador a 5 ó 10 metros.

- **Cerebro computarizado:** bonificación racial +2 en habilidades de conocimiento e ingeniería. Los androides también tienen memoria eidética: no olvidan las cosas una vez experimentadas. En los casos en que una información específica es esencial para una verificación de habilidad, los androides obtienen un bonificador de +2.

- **Ingenuo:** los androides muestran una lamentable falta de comprensión sobre los seres humanos y lo que los impulsa. Esto puede ser un defecto menor que les paralice, dependiendo de la situación.

AUMENTADOS

Supervivientes de "las Guerra eugenésicas", estos son humanos genéticamente modificados, criados para ser los mejores guerreros: más fuertes, más rápidos, más inteligentes, más duros que incluso lo mejor que la humanidad tiene para ofrecer. Sin embargo, un defecto/condición en su ADN los hace naturalmente Agresivos y Violentos.

Por estas razones, la ingeniería genética ha estado prohibida durante varios siglos.

- **Ajustes de características:** +4 Fue, +2 Des, +2 Int, +2 Car.
- **Sentidos agudos:** +2 a la mayoría de las tiradas sensoriales debido a los agudos sentidos del olfato, el oído y la vista.
- **Agresivo y de mal genio:** esto puede ser un defecto muy leve o extremadamente paralizante, dependiendo de cuánto quiera el DJ jugar esto.
- **Arrogante:** -4 a tiradas sociales donde la Arrogancia sea un factor negativo.
- **Gran fortaleza:** debido a su constitución enormemente mejorada, los aumentados ganan un +2 para salvar contra enfermedades, venenos, fatiga y aturdimiento.

A discreción del DJ, podría ser posible diseñar genéticamente un Aumentado parcial, con algunas estadísticas mejoradas, pero ninguna de las desventajas peligrosas de la gente de Khan...

Un Aumentado parcial puede tener una bonificación racial +2 a un puntaje de habilidad, una habilidad especial de su elección... similar en poder al anterior, y un Talento gratis. A cambio, tienen el estigma social de ser un Aumentado; en este período de tiempo, la gente todavía está legítimamente nerviosa acerca de la ingeniería genética.

GORNS

Los Gorns son una especie de humanoides reptilianos. No se sabe mucho sobre ellos aparte de que son fuertemente territoriales y tienen tecnología a la par con la Federación.



- **Ajustes de estadísticas:** +4 Fue, -4 Des, -2 Car.
- **Fuerza alienígena 2:** la fisiología Gorn es sustancialmente más fuerte que la de la mayoría de los otros humanoides (las tiradas de habilidades que involucran fuerza aumentan en +4 y el personaje puede levantar cinco veces más que un personaje normal), lo suficiente como para lanzar fácilmente una piedra del tamaño de un refrigerador a 5 ó 10 metros.
- **Armadura:** los gorns tienen piel gruesa (+4 de armadura natural).
- **Lento:** los gorns se mueven aproximadamente a la mitad de la velocidad que la mayoría de los otros humanoides.

KLINGONS

La clásica especie de villano de la ciencia ficción. Agresivos, sin principios y peligrosos: son los villanos de frentes lisas de la serie original, no los guerreros filósofos de la serie Star Trek posterior. Si desea utilizar la iteración posterior, consulte las notas al final de esta entrada.



- **Ajustes de características:** ninguno* (ver la Nota más abajo).
- **Agresivo:** los klingon tienen +2 en todas las tiradas de iniciativa.
- **Recio:** +1 PG/ nivel.
- **Penalización de habilidad:** -1 Conocimiento. La cultura klingon no fomenta actividades no marciales.
- **Cultura violenta:** talento adicional: Luchador o Especialista con armas cuerpo a cuerpo.
- **NOTA:** Estos son para "Klingons-Tling" (los que poseen, la frente lisa). Si usarás a los Klingons de frentes reticuladas, entonces agrega +2 Fue y -2 a Car y reemplaza la habilidad especial "Agresivo" con "Brak'lul" (Redundancia de órganos vitales). Se considera que un personaje con "Brak'lul" tiene 5 puntos extra de Fuerza cuando se reduce a 0 puntos de golpe, pero solo con el propósito de determinar el punto de muerte.

ORION

Una vez una gran civilización con tecnología avanzada, los Oriones han caído en decadencia. Los oriones son ampliamente conocidos por tres cosas: La piratería, la esclavitud y los encantos salvajes de sus mujeres; Los oriones tienen piel verde o azul, con cabello oscuro. Los hombres son calvos y tienden a ser bastante grandes y corpulentos. Las mujeres son hermosas, grandes bailarinas y maestras de la seducción.



Mujer de ORION

- **Ajustes de características:** -2 Fue, +2 Des, +2 Car.
- **Feromonas:** hace que los hombres de la mayoría de las especies (pero no los vulcanianos) sean susceptibles de sugerencias y más agresivos. Da un +5 a cualquier tirada de habilidad que una hembra de Orión pueda hacer para convencer a los hombres de que hagan algo, dentro de lo razonable. Puede tomar varias tiradas y sugerencias para "empujar" al objetivo a la acción.

Dado que deben inhalarse, el efecto tarda un tiempo en activarse. Les da a las mujeres de la mayoría de las especies un fuerte dolor de cabeza.

Hombre de ORION

- **Ajustes de características:** +2 Fue, -2 Car.
- **Recio:** +1 PG/nivel.
- **Decadente:** +2 a las tiradas de habilidad que implican estafar, regatear y defraudar a otros.

PREHISTORICOS

Esta plantilla convierte a la especie en cuestión en un estado de hombre de las cavernas. Se vuelven más grandes, más accidentados y más malhumorados.

- **Ajustes de características:** +6 Fue, -4 Int, -2 Car.
- **Fuerza alienígena:** las tiradas de habilidad que involucran Fue aumentan en +2 y el personaje puede levantar el doble que un personaje normal.
- **Garras o Colmillos (Elija uno):** que otorgan un ataque natural de 1d6 (más la bonificación Fue), o **Gregarios** (una vez por encuentro, un grupo de estos puede llamar a miembros adicionales de la tribu 2d6; estos miembros de la tribu no tendrán la habilidad Gregarios disponible para ese encuentro).
- **Bonificaciones de habilidad:** +2 de bonificación en tiradas de Escalada, Salto y Supervivencia.
- **Piel resistente:** +2 de armadura natural.

ROMULANO

Un misterioso retoño de la especie vulcaniana, desde los tiempos salvajes antes de que los vulcanianos se dedicaran a la búsqueda de la lógica.



- **Ajustes de características:** ninguno.
- **Adaptado al desierto:** los Romulanos obtienen una bonificación de +2 en las tiradas de Supervivencia del Desierto y una Inmunidad general a los efectos de la Luz cegadora.
- **Paranoide:** +2 en las pruebas de habilidad donde podría entrar en juego una inclinación natural hacia el Engaño y las Artimañas, como la mayoría de las tiradas de Subterfugios.
- **Sociedad jerárquica:** la sociedad Romulana está altamente estratificada: cualquier Romulano gana un +2 a todas las tiradas cuando intenta dar una orden a un Romulano de baja categoría. Además, cualquier uso del Mando o los Talentos inspiradores del discurso en un Romulano obtendrá un +1 extra-adicional.
- **Xenófobos:** debido a su naturaleza xenófoba, los Romulanos reciben una penalización de -2 en la mayoría de las tiradas sociales con otras especies y la mayoría de las tiradas sociales que tratan con Romulanos sufrirán -2; Dicha penalización no se aplica necesariamente a todas las situaciones; por ejemplo, algunas situaciones sociales como la intimidación o el farol pueden no verse afectadas por la xenofobia.

THOLIANS

Los tholianos son humanoides de tamaño mediano, pero poseen un físico verdaderamente extraño: se basan en una composición mineral, que existe a temperaturas muy altas (177°C, o 350° Fahrenheit). Si se exponen a bajas temperaturas durante demasiado tiempo, sufren daños y su caparazón se quiebra.



La exposición a temperaturas alrededor del punto de ebullición del agua o por debajo tiene los mismos efectos que las temperaturas de congelación en los humanos.

Los Tholianos tienen seis patas y se comunican a través de emisiones de radiación en lugar de cuerdas vocales. Su capacidad de comunicarse a través de estos métodos les permite comunicarse a través de largas distancias como a través de comunicadores.

- **Ajustes de estadísticas:** +2 Des, -2 Fue.
- **Fisiología alienígena:** la fisiología única tholiana transmite los siguientes beneficios: resistencia 10

(fuego), resistencia 5 (energía) e inmunidad a temperaturas de hasta 700°C a 800°C, grados Celsius.

- **Visión en la Oscuridad:** hasta 20 metros.
- **Caparazón duro:** +4 de armadura natural.
- **Mentalidad alienígena xenófoba:** los Tholianos son conocidos por tres rasgos culturales: puntualidad, xenofobia e inescrutabilidad. Todos los roles sociales con otras especies están en -2. Todos los roles sociales relacionados con Tholianos estarán en -2.

FIGURANTES DE APOYO

Los siguientes PNJs están diseñados para ser lo más genéricos posible, para acelerar la preparación del juego... ¿Necesitas un matón klingon? Escoge el perfil de Lacayo-barato, y aplica la plantilla racial Klingon; ¿Te has metido en el espacio Andoriano y necesitas un Capitán de Astronave Andoriana? Toma el perfil de Comandante y aplica las características Andorianas. ¿Atacado por un grupo de robots de metal con garras estilo años 50? Escoge un Lacayo-común, y simple... modifícalo de acuerdo a las Plantillas del Androide y, Prehistórico.

Otra buena fuente de extraterrestres serían los diversos manuales de monstruos. El hecho de que el Star Trek original no tuviera el presupuesto para tener un lagarto con respiración de plasma de quince metros de largo no significa que en su juego no pueda tener uno. Y si cambias suficientes detalles de superficie, tus jugadores nunca lo sabrán. Claro, sabes que el Kalendian Vaprak es una bestia desplazadora, pero tus jugadores nunca lo sabrán, ya que es una ameba de 2 metros de largo con patas de araña y un solo ojo en el extremo de un tentáculo...

ORDINARIOS VS. HEROES

Al construir Figurantes, al menos de la variedad humanoide, hay dos tipos de PNJs: **Ordinarios** y **Héroes**.

En aras de la simplicidad, en lugar de asignarles una clase específica, elija un nivel y luego enumere su clase como **Ordinario** o **Héroe**.

Los **Ordinarios** son lo suficientemente importantes como para tener características, pero no lo suficientemente importantes como para tener un tiempo de pantalla significativo.

Tienen 1d6 (promedio 3) puntos de golpe por nivel, ajustados por su bonificación de Fue (o penalización). NO suelen ganar Talentos o Puntos de Acción.

Si tienes prisa, usa características promedio, excepto la característica que el Ordinario use más, que obtendrá un 12-14. Usa el nivel 1 para el peldaño más bajo en sus profesiones. Si necesita un Ordinario más experimentado, agrégalos niveles. 2-4 sería apropiado para los tipos más experimentados.

En algunos casos, puede ser apropiado dar Talentos a los Ordinarios, pero no te excedas. Los ordinarios tienen tantas habilidades entrenadas como sean necesarias para realizar sus tareas.

Algunos Ordinarios de muestra se dan en las secciones **El rostro del pueblo**, **Miembro genérico de la tripulación** o **Lacayo** (Ver más adelante/abajo).

Los PNJs **heroicos** se construyen casi exactamente de la misma manera que los PJs; Obtienen Talentos y pueden o no obtener un Punto de Acción o dos, dependiendo de lo importantes que sean para la Trama. Los Heroicos tendrán una habilidad entrenada en el 1er nivel, al igual que las clases de personajes jugadores y comenzará con puntos de golpe Fue+1d6/nivel.

Los talentos se pueden elegir de cualquiera de las listas de talentos, independientemente de la clase, siempre que sea apropiado para el personaje.

Un PNJ heroico es lo suficientemente importante como para obtener un tiempo de pantalla significativo,

por lo que debe tener al menos un "gancho" para ellos. Por ejemplo, "Almirante Klingon citando a Shakespeare" o "Vendedor ambulante Weaselly con una adicción a esquemas dudosos de hacer dinero".

Tanto los Ordinarios como los Héroes obtienen un punto de estadística cada 4 niveles si alguna vez surge el problema del avance de nivel.

Por ejemplo:

Burócrata de la Flota Estelar, de Alto Nivel: Ordinario-7. Fue 8 (-1), Des 10 (+0), Int 14 (+2), Car 10 (+0). PG 18. CA 13. **Habilidades Entrenadas:** Comunicaciones, Conocimiento.

Comandante de flota klingon: Héroe-12. Fue 16 (+3), Des 14 (+2), Int 10 (+0), Car 14 (+2). PG 82. CA 18. **Habilidades Entrenadas:** Físico, Subterfugio. **Talentos:** Agresivo, Luchador, Comandante, Robusto, Orgullo étnico (klingon), Discurso inspirador, penalización de habilidad (-1 tiradas de conocimiento), Especialista (tácticas sobrias), Duro de pelar.

STOCK DE PERSONAJES

ALIEN, GENERICO

¿Necesitas un poco de color para llenar una multitud o para desarrollar una nueva civilización cuando sus detalles no son particularmente importantes? Tira de aquí...

"Alien genérico" está destinado principalmente a proporcionar ideas para nuevas especies exóticas; para estadísticas reales, use uno de los otros tipos de personajes.

D10	Distinción estética	Vestimenta	Rasgos culturales
1	Orejas con forma divertida	Togas/ Túnicas de seda	Guerreros y agresivos
2	Color de piel extraño	Uniformes (Tipo Flota Estelar)	Pacifistas
3	Antenas o Cuernos	Túnicas con capucha	Epicúreos (Hedonistas)
4	Escamas o grueso Pelaje	Ropas tribales	Paranoicos
5	Plumas	Ropas de cuero	Lógicos
6	Cabello estilo-funky	Cota de malla y túnicas	Amigables y Extrovertidos
7	Cola	Ropas de piel	Astutos y Suspicious
8	Extremidades adicionales	Trajes conservadores	Arrogantes
9	Frentes abruptas	Ropas del Medio Oriente	Aristocráticos
10	(Tira 2 veces)	Ropas plateadas/metálicas	Inquisitivos

MONSTRUO-NUBE

"Monstruo-nube" es la denominación de cualquier tipo de misterioso extraterrestre que tienden a aparecer en los episodios de Star Trek. No solo representados por la típica y tradicional, nube de energía semiinteligente (como el "Compañero" de "Metamorfosis"), sino también, misteriosos dispositivos extraterrestres solitarios, criaturas parecidas a los Tribbles, Sondas extraterrestres gigantes... obsesionadas con las Ballenas jorobadas o, cualquier cosa que pueda ocurrírsete.

Los Monstruos-nube, tienden a ser más "dispositivos de la trama" que cualquier otra cosa. En su mayor

parte, los "ataques normales" no les harán nada de daño; Son inmunes a las armas convencionales (como el típico monstruo de nube de Star Trek), o incluso matarlos, no hará una diferencia en la trama (por ejemplo, los Tribbles... que se reproducen demasiado rápido). Tendrán uno o más poderes adicionales relacionados con su naturaleza y un talón de Aquiles que deben ser descubiertos y explotados si alguna vez van a ser detenidos.

Sin embargo, un Monstruo-nube adecuadamente diseñado hace más que solo una amenaza: señala las debilidades humanas. Ya sea que permita que la

trama aborde la obsesión al estilo de Melville, explore la locura de los prejuicios y el odio o quizás cuestione el papel de la humanidad en el universo, un Monstruo-Nube es más que un simple bloque de números para superar en el transcurso de una aventura.

Por supuesto, siempre puedes tirar uno al azar en su lugar.

Ejemplo: el DJ necesita una misteriosa criatura alienígena para el próximo episodio.

Al hacer las tiradas de dados en la tabla siguiente, obtenemos 7 (**Criatura indígena**), 2 (**Tamaño humano**), 6 (**Devora todo lo que haya**), 14 (Puede convocar Ayuda) y 3 (**Inteligencia de nivel humano**).

El resultado de "**Puede convocar Ayuda**" le recuerda al DJ las hormigas o las abejas, tal vez la criatura es parte de una colmena. El DJ lo nombra un "Trabajador de la colmena de Altaran".

Teniendo en mente los resultados del hambre y la criatura indígena, decide que es un animal parecido a

un insecto del tamaño de un hombre que puede metabolizar cualquier cosa: come todo lo que encuentra y excreta una sustancia similar a una red que se endurece en material de colmena si es inorgánico o una sustancia parecida a la miel si come algo orgánico.

Ahora es solo uno de los muchos insectoides que se han vuelto locos en las colonias de Altaran de Denebius VII. Como colectivo, los trabajadores de la colmena tienen un intelecto de nivel humano y están motivados por la supervivencia de las especies.

Para detenerlos, los jugadores tendrán que destruir toda la colmena a la vez o negociar con ella; la destrucción de cualquier trabajador individual no tendrá un efecto real en la situación.

D10 ¿Qué demonios es esta cosa?

- 1 Odio cristalizado
- 2 El alma de un antiguo criminal.
- 3 Un alienígena ingenuo
- 4 Un robot
- 5 Una computadora
- 6 Anomalía espacio-temporal
- 7 Una criatura Indígena
- 8 Un visitante-exótico, de otra galaxia
- 9 La vanguardia de una Fuerza-invasora.
- 10 Una invención psíquica de un Figurante.

D6 ¡Dulce Jesús; es...

- 1 Minúsculo
- 2 Tamaño humano
- 3 Tamaño humano
- 4 Enorme (bastante más grande que un hombre)
- 5 Colosal (escala de Nave espacial)
- 6 Indescriptible (puede cambiar su tamaño según le sea necesario)

D10 ¿Qué demonios hace aquí?

- 1 Se alimenta de las emociones
- 2 Protegiendo algo, o alguien
- 3 Buscando a alguien
- 4 En una búsqueda de conocimiento
- 5 Resolviendo una Apuesta
- 6 Devorar todo lo que haya
- 7 Supervivencia / Procreación de la especie.
- 8 Buscando a su compañero
- 9 Obedece la última Orden de su creador.
- 10 Tira 2 veces; El primer motivo es un señuelo. El segundo es el verdadero motivo del Monstruo-Nube

D20 Muestra unos asombrosos poderes de...

- 1 Control de las emociones
- 2 Leer y controlar las mentes
- 3 Se alimenta de energía
- 4 Puede causar ilusiones
- 5 Cambiar de forma
- 6 Asimilación (puede absorber determinada sustancia)
- 7 Posesión
- 8 Telequinesis
- 9 Alterar el Espacio
- 10 Alterar el Tiempo
- 11 Controlar o Modificar las Máquinas o Tecnología
- 12 Puede destruir todo lo que se pueda tragar
- 13 Posee un Rayo de la Muerte
- 14 Puede convocar Ayuda
- 15 Posee un avanzado Conocimiento-científico
- 16 Destrozar las cosas
- 17 Crear clones malvados de miembros de la Tripulación
- 18 Puede alterar el estado de un objetivo en un cambio de fase, que lo deshabilita por un período de tiempo.
- 19 Ser Adorable
- 20 (Tira 2 veces)

D6 ¿Es inteligente?

- 1 ¡NO...!
- 2 "Lento"
- 3 Nivel humano
- 4 Nivel humano
- 5 Si... Es muy Inteligente
- 6 Extremadamente

COMANDANTE

Es el comandante de su nave, un líder de hombres (o extraterrestres), un diplomático y un guerrero. A menos que se indique lo contrario, como otros PNJs menores, los comandantes son ordinarios.

Hay dos variedades básicas de comandantes:

"Agresivo" y **"hablador"**. Un comandante agresivo suele estar orientado a la acción. Los conversadores son más diplomáticos.

El propósito de una nave tiene una gran influencia sobre qué tipo de comandante está a cargo. El capitán de un barco dedicado a la investigación médica tendrá una base de conocimiento muy diferente que el capitán de un crucero de batalla Klingon, incluso si ambos son comandantes "agresivos".

Comandante vulgar: Estos son los comandantes que se encuentran con mayor frecuencia: cumplen con los requisitos para mandar una nave, ni más ni menos.

• **Agresivo:** Ordinario-7. Fue 12 (+1), Des 14 (+2), Int 13 (+1), Car 10 (+0). PG 32. CA 15. Habilidades Entrenadas: físico, conocimiento.

• **Hablador:** Ordinario-7. Fue 10 (+0), Des 12 (+1), Int 14 (+2), Car 13 (+1). PG 25. CA 14. Habilidades Entrenadas: Comunicaciones, Conocimiento.

Comandante instruido: Son experimentados generalmente tienen años de experiencia, tal vez incluso vieron alguna acción seria. Son altamente competentes en lo que hacen.

• **Agresivo:** Ordinario-10. Fue 12 (+1), Des 14 (+2), Int 14 (+2), Car 12 (+1). PG 45. CA 17. Habilidades Entrenadas: físico, conocimiento.

• **Hablador:** Ordinario-10. Fue 10 (+0), Des 12 (+1), Int 14 (+2), Car 14 (+2). PG 35. CA 16. Habilidades Entrenadas: Comunicaciones, Conocimiento.

Comandante veterano: Son bastante raros: son tan competentes como puedas alcanzar sin pasar a la categoría Heroica. Por lo general, han tenido décadas de experiencia.

• **Agresivo:** Ordinario-13. Fue 12 (+1), Des 12 (+1), Int 14 (+2), Car 14 (+1). PG 59. CA 17. Habilidades Entrenadas: físico, conocimiento.

• **Hablador:** Ordinario-13. Fue 10 (+0), Des 12 (+1), Int 16 (+3), Car 16 (+3). PG 46. CA 13. Habilidades Entrenadas: Comunicaciones, Conocimiento.

EL ROSTRO DEL PUEBLO

El rostro del pueblo, puede ser un civil... un espectador aleatorio o un no-combatiente. Es un término general para cualquier número de tipos no heroicos. Cuando necesita un grupo de civiles y los necesita rápido, aquí es donde están.

Por lo general, serán del nivel 2-3, con puntos de golpe promedio (7-10). Los puntajes de característica serán 8, 10, 10, 12, organizados en el orden que parezca apropiado.

Si no tiene ninguna ocupación establecida en mente, tira en la tabla. De lo contrario, solo elige las habilidades entrenadas que serán necesarias para que ese personaje realice su trabajo.

MIEMBRO GENERICO DE LA TRIPULACION

Elija un rango apropiado en la clase apropiada (**camisa azul, camisa roja, camisa dorada**). Suponga puntos de golpe promedio y organice las siguientes estadísticas en cualquier orden que tenga sentido para ese personaje: 8, 10, 12, 12. Si el personaje tiene un nivel relativamente alto (por encima del quinto nivel), use 8, 10, 12, 14 para sus estadísticas.

Los miembros genéricos de la tripulación son siempre ordinarios y nunca tendrán puntos de acción. Solo tienen talentos cuando es necesario y serán entrenados en cualquier habilidad que puedan necesitar para realizar su trabajo.

Ejemplo: el Capitán Smith y su tripulación del puente se dirigieron a la luna más pequeña de Tau Ceti V para investigar la inexplicable pérdida de poder en una estación de investigación científica. El Alférez Rho de Seguridad los está acompañando. Dado que los Alférez suelen ser de 4º nivel según la tabla de clasificación, Rho es una camisa roja de seguridad de 4º nivel. Tiene puntos de golpe promedio (14 + 4 para la bonificación Fue = 18 PG) y las siguientes estadísticas: Fue 12, Des 13, Int 10, Car 8 (+1 punto por ser el 4to nivel).

Está entrenada en físico, aunque probablemente no tendrá tiempo de usarla mucho antes de que el monstruo-nube se la coma en la escena uno.

TABLA DE "EL ROSTRO DEL PUEBLO", ALEATORIO

D10	Ocupación	Habilidades Entrenadas
1	Científico	Conocimiento
2	Diplomático	Comunicaciones
3	Criminal	Subterfugio
4	Animador	1d6: 1-2 Comunicaciones, 3-4 Conocimiento o 5-6 Físico (según el tipo)
5	Vendedor	Comunicaciones, Conocimiento
6	Abogado	Comunicaciones, Conocimiento
7	Encargado	Comunicaciones
8	Médico	Medicina
9	Burócrata	(1d6): 1-3 Comunicaciones, 4-5 Conocimiento o, 6 Ambas anteriores
10	Trabajador	(1d6): 1-3 Física, 4-5 Ingeniería o, 6 Ambas anteriores

DIOS

Cualquier entidad alienígena suficientemente avanzada puede ser indistinguible de un dios. Algunos tienen seguidores, algunos son simplemente seres enigmáticos que deambulan por la galaxia en busca de conocimiento.

En su mayor parte, los dioses se pueden construir en dos pasos: Determine la apariencia del Dios y anótelos, luego aplique capas de poderes y habilidades adicionales según corresponda de la tabla de "Poderes Divinos".

Por ejemplo: Un niño con la capacidad de desear cualquier cosa puede ser considerado como un niño típico de primer nivel con atributos de 6-10 en todo su recorrido. Los poderes apropiados pueden ser **Alterar escenario**, **Control mental** e **Inocuo**.

Otro Dios podría ser una pirámide gigante brillante que habla con una voz atronadora. Es demasiado grande para ser considerado como un PJ, por lo que el DJ podría escribirlo como una nave espacial con atributos mentales (y lo suficientemente resistente como para desafiar o abrumar la nave de los PJs), poseyendo **Borrar**, **Conocimiento más allá del mortal**, y **Teleportarse a sí mismo u otros**.

DIOS Omnípotente

Típicamente aparece como una cabeza flotante megalomaniaca gigante. Mientras se mantenga en esa forma, considéralo como una nave espacial con mejores estadísticas que la nave de los PJs.

Si se manifiesta en forma humana o interactúa con los personajes jugadores de alguna manera donde las estadísticas serían importantes, utilice lo siguiente:

Héroe-15. Fue 18 (+4), Des 14 (+2), Int 30 (+15), Car 30 (+15). PG 86. CA 19. Habilidades Entrenadas: Comunicaciones, Ingeniería, Conocimiento, Medicina.

Talentos: Comando, Calma bajo presión (pontificante), Robusto, Psíquico, Especialista (pontificante), Especialista (Filosofar), Habilidad entrenada (Comunicaciones), Habilidad entrenada (Ingeniería), Habilidad entrenada (Medicina)

Poderes: Tiene los siguientes... **Astucia** (ya incluida), **Borrar**, **Conocimiento más allá del mortal**, **Control mental**, **Soliloquio impresionante** y **Teletransportarse a sí mismo u otros**.

Los Dioses Todopoderosos generalmente tienen la arrogancia como un punto débil y son sorprendentemente fáciles de engañar.

DIOS del Metal

Por alguna razón, las civilizaciones alienígenas a menudo construyen sus propios dioses. Invariablemente, cuando sus civilizaciones colapsan, sus dioses de metal se quedan atrás para guiar y controlar. Suelen aparecer como una construcción física estacionaria con 20 o más dados de golpe y una

notable falta de comprensión de las motivaciones humanas. Los poderes pueden incluir **Astucia**, **Seguidores**, **Zánganos**, **Conocimiento más allá del mortal** y **Borrar**, con la exhibición ocasional de **Control mental** o **Invulnerabilidad**.

DIOS, Irritante

Uno de una gran clase de seres avanzados que disfruta asediando a los Capitanes de Astronaves con Acertijos y Puzzles; Lo que hace bastante e inverosímilmente sorprendente que no haya una Clase en la Academia de la Flota Estelar sobre cómo Actuar ante él/ellos.

Sus poderes pueden incluir **Alterar escenario** y **Alterar objeto**, **Invulnerable**, **Trucos de salón**, **Cambiar de forma** y **Teletransportarse a sí mismo u otros**.

Por lo general, aparecen como un hombre anodino de entre 5 y 10 niveles con estadísticas físicas promedio, bajo carisma y es un genio o tiene inteligencia sobrehumana.

DIOS Menor

El Dios clásico, lenguaraz, usa togas y exige adoración. Por lo general, 10-15 niveles heroicos con impresionantes estadísticas físicas y un alto carisma. Los poderes generalmente incluyen **Creecer**, **Poderoso**, **Soliloquio impresionante**, **Trucos de salón**, **Teleportarse a sí mismo u otros** y **Borrar**.

LACAYOS

Los guardias de seguridad, las fuerzas-Klingon, los matones de la mafia, los caprichosos nazis, los mercenarios alienígenas contratados, o los guerreros bárbaros: un Lacayo es todo esto y más; Cuando necesitas "músculo", y lo necesitas pronto, y mucho, el Lacayo es tu hombre.

• **Lacayo-barato:** Ordinario-2. Fue 14 (+2), Des 12 (+1), Int 10 (+0), Car 8 (-1). PG 11. CA 12.

Habilidades entrenadas: Físico. Talentos: ninguno.

• **Lacayo-común:** Ordinario-4. Fue 14 (+2), Des 12 (+1), Int 10 (+0), Car 8 (-1). PG 22. CA 13.

Habilidades entrenadas: Físico. Talentos: Luchador.

• **Lacayo-portentoso:** Ordinario-6. Fue 16 (+3), Des 12 (+1), Int 10 (+0), Car 8 (-1). PG 39. CA 14.

Habilidades entrenadas: Físico. Talentos: Luchador, Especialista (ataque de arma principal).

PODERES DIVINOS

Alterar escenario: Como acción estándar, el Dios puede cambiar el conjunto de cualquier cosa a cualquier cosa. Si estabas en una cueva, ahora estás en un castillo. Si estabas en el puente de tu nave estelar, ahora estás en una jungla. Tenga en cuenta que esto no significa necesariamente que su ubicación haya cambiado, solo el escenario.

Alterar objeto: Como acción estándar, el Dios puede transmutar un objeto en otra cosa. Un Fásér se convierte en una víbora venenosa, un uniforme de la Flota Estelar se convierte en un hermoso vestido de seda, lo que sea.

Astucia: El Dios es un tramposo. Agregue 30 puntos a la Inteligencia o Carisma del Dios en cualquier combinación deseada.

Borrar: Si se puede verte, puede herirte con su furiosa ira; Ataque a distancia con Daño-5d6 y, cuyo Alcance es la línea de visión. Si el objetivo es una Astronave, cuéntalo como un ataque de Fásér con un VA apropiadamente enorme (por ejemplo, VA 40 para un Crucero, clase Constitución, VA 30 versus un Explorador-Hermes, etc.). Los efectos especiales pueden ser prácticamente cualquier cosa: una mano gigante que sacude la nave, un Relámpago, un Rayo de la Muerte; lo que sea.

Cambiar de forma: El Dios puede ser lo que quiera, usando como una Acción estándar. Sus Puntos de Vida, Defensas y Vulnerabilidades no cambian, pero adquiere nuevas habilidades según la forma en que se encuentre; Dependiendo de la naturaleza de Dios y, la trama... un Escaneo detallado del sensor puede detectar o no la transformación.

Conocimiento más allá del mortal: Dios tiene una tecnología tan avanzada que es casi mágica. Una unidad Warp del tamaño de una nuez, la capacidad de crear un campo de fuerza lo suficientemente fuerte como para contener una flota de ataque sin permitir que pase la más mínima radiación, moviendo planetas a través de galaxias enteras. Si es impresionante, el Dios sabe cómo hacerlo... y lo hace.

Control mental: El Dios puede dominar o controlar las mentes según corresponda a la trama. También es generalmente (pero no necesariamente) completamente telepático, capaz de leer y enviar pensamientos. Los personajes importantes pueden resistir lanzando Int + Conocimiento + cualquier bonificación de habilidades psíquicas según corresponda.

Creecer: El dios puede ensancharse. Cada acción estándar aumenta el tamaño de Dios en otro múltiplo: x2, x3, x4, x5, etc. Por cada aumento de tamaño, agregue +4 a la Fuerza de Dios (y PG). y +2 a cualquier tirada para intimidar o asombrar a otros. Solo el sentido del drama del DJ limita la capacidad de Dios para crecer.

Inocuo: Por alguna razón, nadie considera a este Dios una amenaza física, tal vez el Dios es un niño, una mujer hermosa o un anciano inofensivo. Cada vez que alguien intente atacar al Dios en un combate físico, debe superar un control CD 30 Int + Conocimiento o no puede hacerlo.

Invulnerable: Ya sea debido a un campo de fuerza que rodea al Dios, piel blindada, la insustancialidad o algo aún más extraño, el Dios no puede ser matado por el daño de puntos de golpe, solo por consideraciones de la trama. Lanzarle armas nucleares desde la órbita solo lo hará reír: las PJs deberán ser más sutiles.

Poderoso: El dios es verdaderamente un titán. La fuerza aumenta en 20 puntos y Dios tiene 3 puntos adicionales de DR.

Seguidores: El Dios tiene seguidores: en su mayor parte, suman 2d6x10 Rostros del Pueblo y Lacayos (tira al azar para sus ocupaciones, si es necesario).

Soliloquio impresionante: Dios puede fascinar al público con sus increíbles habilidades para hablar. La tirada de habilidad utilizada es Int+Comunicación, el CD son las habilidades de Int+ Conocimiento o Comunicación de los objetivos (la que sea más alta). Fallar una tirada significa que los personajes no pueden hacer nada más que escuchar durante unos minutos mientras Dios continúa hablando en qué momento pueden intentar otra tirada.

Teletransportarse a sí mismo u otros: El Dios puede, como una acción estándar, transportarse a sí mismo o a cualquier otro dentro de la línea de visión (incluidos las naves) a cualquier lugar según lo requiera la trama.

Trucos de salón: Habilidades diversas, generalmente duplicando hechizos del **SRD** d20 según sea necesario. Pueden ser verdaderas magias, habilidades otorgadas por la súper ciencia o de naturaleza psiónica, según corresponda.

Zánganos: Básicamente, lo mismo que los seguidores normales, excepto que no se puede razonar con ellos, son completamente insensatos y tienen algún tipo de truco. Por ejemplo, robots, demonios, clones, seguidores con lavado de cerebro, zombis, lo que sea.

NEMESIS (ARCHIENEMIGO)

Este es el Khan para tu Kirk, un oponente digno de tu tripulación. Él siempre es un poco (o mucho) mejor que tú, pero tiene un talón de Aquiles que demostrará ser su perdición.

- **Un Némesis siempre será un personaje heroico de grado PJ con Puntos de Acción y Talentos;** A menudo tendrá Seguidores (una mezcla de Lacayos y Rostros del Pueblo, todos construidos con características más altas a lo habitual; A menudo usando plantillas especiales, como "Aumentado", "Androide" o "Klingon").
- **Nivel:** el nivel del Némesis siempre es 2 más alto que el personaje de nivel más alto.
- **Defecto fatal:** elige un defecto fatal para este personaje: Arrogancia, Pensamiento bidimensional, Avaricia... lo que sea. Siempre que aparezca una prueba de habilidad o una tirada de ataque relacionada con este defecto, trata la tirada de dados como el peor resultado posible. Esto solo funcionará

1d6 veces durante un episodio, así que no lo des por sentado.

- **Puntaciones de habilidad:** Cada uno de los puntajes de habilidad del Némesis será igual al puntaje más alto que posea cualquiera de los PJs. Un puntaje está vinculado al defecto fatal de Némesis: ese puntaje será igual a la puntuación más baja de los PJs; Así, si hay 4 PJs, y el Némesis tiene el fatal Defecto de "Arrogancia" (vinculada al Carisma) y los PJs poseen unas Características de...

Fue 8, Des 10, Int 16, Car 9.
Fue 10, Des 14, Int 13, Car 9.
Fue 11, Des 15, Int 8, Car 11.
Fue 14, Des 12, Int 14, Car 15.

...su Némesis tendrá Fue 14, Des 15, Int 16 y, Car 9; y será dos niveles más alto que el PJ de mayor nivel.

Estas puntaciones preceden a cualquier modificación debido a plantillas, especies o nivel.

APENDICES

No todas las ideas son creadas iguales. Aquí hay una remesa de reglas opcionales que podrían o no ser divertidas de incluir en el juego. Advertencia: aunque el juego base asume una cierta línea base de Camp, estas adiciones empujarán el juego a la parodia si se exageran.

UN SER EN CADA PLANETA

Cada vez que hay un encuentro con un grupo relativamente amigable de PNJs en un episodio, ***el miembro más apropiado de ese grupo** con el mayor carisma debe tirar Int+Conocimiento o enamorarse locamente del primer personaje jugador masculino o femenino que conozcan.

El CD es igual a 10 + el modificador de Carisma del personaje + su nivel. Si se realiza esa salvación, dará vueltas alrededor de la tripulación del puente (o según corresponda) hasta que se enamoren del dicho personaje o todos los miembros del grupo lo resistan. Puede haber más de un PNJ apropiado por grupo, así que asegúrese de tirar por ellos también.

* O, para el caso, cada vez que el DJ sienta que sería divertido aplicar esta regla. Esto puede dificultar la misión tan a menudo como puede ayudar a los PJs (sino, más...).

CLASIFICACIONES DE TV: DIVERSION CON LOS PRODUCTORES

Después de cada episodio (o "Aventura"), tira un dado para descubrir cómo le fue al programa en sus

Calificaciones por Audiencia, o simplemente asigna uno basado en un juicio de valor instantáneo:

1D6:

- | | |
|-----|-----------------------|
| 1 | Terrible (-4) |
| 2 | Mal (-2) |
| 3-4 | Promedio |
| 5 | Exitoso (+2) |
| 6 | Éxito aplastante (+4) |

Después, vuelve a tirar un d20 en la página siguiente para averiguar si los ejecutivos planean hacer algo al respecto, sumando los modificadores entre paréntesis.

Si la tirada es mayor que 19 o menor que 2, tira en la tabla (d20) a continuación para ver qué terribles cambios se producen. Si las calificaciones fueron buenas, los jugadores tienen poder de veto en el primer lanzamiento (pero deben aceptar el segundo resultado).

Ejemplo: después de una aventura particularmente exigente en la que unos Dioses griegos obligaron a la Tripulación a luchar contra otra Tripulación de Hombres-lagarto, y un grupo de Klingon... el DJ tira d6 para determinar las clasificaciones. El resultado es un 1 ("calificación terrible": -4). Tira un d20 con un modificador -4 y sale un -3; Los ejecutivos de la cadena han hablado. El DJ lanza un d20 adicional y el resultado es 1; El Alférez Bubbles, es asignado como la última adquisición al Elenco de la Tripulación (y por tanto, "su último mono"); Comienza pues, el siguiente Episodio... y será mejor que todos actúen felices al respecto... (al menos hasta que puedan apañarle... "un Accidente").

ESTO NO COMPUTA

Las computadoras se destruyen fácilmente con simples acertijos de palabras. Cada vez que se interpreta un acertijo acertado que involucra una contradicción lógica, cualquier Computadora, Robot o Androide al alcance del oído recibe 3d6 daños eléctricos en cada turno hasta que se apagan o se toman medidas para resolver el conflicto lógico.

TECNO-JERGA

Si se necesita un dispositivo o una solución tecnológica para resolver un problema, cualquier personaje razonablemente capacitado tecnológicamente, puede hablar Tecno-jerga y obtener una bonificación a su próxima verificación de habilidad relevante. Cada detalle significativo de su descripción dará un +1 a la bonificación a la tirada, hasta un +3.

Ejemplo: "Capitán, si realineamos la matriz de fotones (+1), ¡podríamos reducir la tasa de descomposición de la Anomalía (+2) el tiempo suficiente para abrir un bucle de retorno espacio-tiemporal (+3) y escapar!" Tres detalles principales, +3 de bonificación a la verificación de habilidades.

Si bien esto es principalmente un cliché de "la nueva generación", algunas personas esperan que todo lo Trek lo tenga.

TEMA MUSICAL

Si un número significativo de PJs se ven espontáneamente... con la música de fondo adecuada de Alexander Courage (el Compositor de la BSO de Star Trek), y en el momento adecuado, todos ellos obtienen un Bono +2 a lo que estuvieran haciendo.

TABLA DE RESULTADOS DE CLASIFICACIONES DE TV:

D20 Resultado

1	En el Show, se introduce un Compañero que es el "último mono".
2	En el Show, la Tripulación es despedida y reemplazada por... 1d6: 1-2 miembros del sexo opuesto, 3-4 miembros de diferentes grupos étnicos, 5-6 nuevas especies; El nuevo miembro de la tripulación será casi tan idéntico al personaje original como sea posible, excepto por diferentes Especies/ Sexo/ Grupo-étnico.).
3	Se introducen, Cambios de vestuario, en el Show.
4	En el Show, se introduce un Chaval irritante.
5	En el Show, Risas en Lata agregadas/eliminadas.
6	El Show necesita más pantalones.
7	Nuevo interés amoroso por personaje aleatorio, en el Show.
8	El Show parece MUY Confuso (Se añadirán Comentarios de un Narrador).
9	Recortes presupuestarios, en el Show (Los guiones serán ahora reciclados de viejas obras de Shakespeare, y episodios de "Amo a Lucy", durante los próximos 1d6 episodios).
10	Recortes presupuestarios, en el Show (Para los próximos 1d6 episodios, se reciclarán aleatoriamente guiones cada episodio, 1d6: 1 El imperio Romano, 2 Indios y Vaqueros, 3 Películas bélicas, 4 Decorado moderno de los 60, 5 Películas de Gangsters, 6 H.R. Pufnstuf –Programa infantil de monigotes).
11	El Show no es lo suficientemente sensual (Faldas cortas y Ropa escotada para todos).
12	El Show está demasiado sexualizado (Reduce el tono o enfrenta las consecuencias).
13	La cadena exige que cada Episodio tenga una moraleja explícita.
14	Actor/Actriz renombrado/a, hace un cameo. Elige uno al azar. Plus si son dibujos animados y malos rótulos.
15	El Show no lo suficientemente Británico.
16	El Show demasiado Británico (Hazlo más francés).
17	El Show necesita ser más Educativo.
18	El Show no es lo suficientemente Religioso (Jesús se agregó como un nuevo personaje).
19	Se agregó un amigo-Robot molesto.
20	Tira 2 veces.



EL GENERADOR DE EPISODIOS ALEATORIO

¿Agobiado por “un Bloqueo de Narrador”?... Tú, sólo... TIRA. Y el resultado puede proporcionarte, tanto la Semilla de tu próxima Trama... como una Metáfora de un Problema social. **Advertencia: los resultados mediante este método no suelen tener ningún sentido.**

D100 ¿QUÉ HA OCURRIDO? (Semilla de aventura)

01-05	El Cuerpo de un miembro de la tripulación ha cambiado.*
06-15	Anomalía espacio-temporal.**
16-25	Un Puesto-avanzado/Colonia de la Federación, es atacado
26-35	Una Astronave es Secuestrada/Capturada
36-45	La Astronave de los PJs, es atacada.
46-55	Incidente, mientras se transportaba a un importante Individuo a un lugar.***
56-62	Nueva civilización descubierta.
63-72	La Tripulación de los PJs debe Responder una Llamada de Socorro.
73-77	Epidemia potencialmente fatal con efectos secundarios desagradables.****
78-82	Una Criatura-monstruosa llega a la Astronave de los PJs.
83	El cerebro de un miembro de la Tripulación es Robado.
84-87	La tripulación encuentra un misterioso dispositivo alienígena (ver la sección Equipo).
88-98	Mientras la Tripulación estaba en tierra... (Tira de nuevo para ver qué sucede)
99-00	Tira 2 veces

* **Tira 1d6:** 1-2 El mal funcionamiento del transportador cambia las mentes, 3-4 Seres del universo espejo, 5-6 Androides.

** **Tira 1d6:** 1 Nave atrapada, 2 Transporta la Astronave al pasado, 3 A través de la Galaxia, 4 Universo alternativo, 5 Artefacto alienígena, 6 Alterna la realidad de manera extraña y sorprendente.

*** **Tira 1d6:** 1-2 Negociar tratado de paz, 3 Asistir a una conferencia, 4 Transportar a un nuevo puesto, 5-6 Protección (Pase a la tabla “¿Por quién?” para descubrir quién es este individuo importante, volviendo a tirar los resultados locos); Vuelva a tirar en la tabla de arriba para ver qué sucede mientras transporta al individuo importante.

**** **Tira 1d8:** 1-2 Envejecimiento rápido, 3-4 Borracho, mal comportamiento, 5-6 Evolución inversa, 7-8 Alucinaciones aleatorias.

D100 ¿POR QUIÉN? (Actores).

Omita este paso si no tiene sentido, de lo contrario siga tirando hasta que tenga suficientes actores para hacer las cosas divertidas. Las entradas tampoco tienen que ser tomadas literalmente; un "Hippie espacial" puede representar con la misma facilidad a un miembro de una especie alienígena avanzada pacifista respetuosa con el medio ambiente que a un grupo de estereotipados contraculturales de los años sesenta; Un "Vikingo espacial" representaría una especie alienígena guerrera con una especial pasión, por el Saqueo y el Botín.

01-03	Amazonas espaciales
04-06	Hippies espaciales
07-09	Nazis espaciales
10-12	Romanos espaciales
13-15	Vikingos espaciales
16-18	Un Dios, o Dioses
19-23	Gorns
24-33	Klingons
34-43	Romulanos
44-48	Tholianos
49-58	Un Monstruo-nube
59-68	Robots o Computadoras
69-78	Un Familiar, o antiguo conocido aleatorio, de uno de los PJs*
79-83	Un Miembro de la Flota Estelar
84-95	Una nueva/misteriosa y avanzada Especie
96-00	Un Comerciante sin escrúpulos

* **Tira 1d8:** 1 Padre, 2 Hermano, 3 Mentor, 4 Compañero de clase, 5 Clon, 6 otro “Ex” significativo, 7 Viejo compañero de Juergas, 8 Tira dos veces (múltiples individuos, o confluencia); Si lo deseas, **Tira d8 de nuevo por género** (Par = masculino, Impar = Femenino).

D20 GIRO DE LA TRAMA:

- 1-14 Sin giro en la trama: todo es lo que parece.
- 15-16 Los buenos son malos.
- 17-18 Los malos son buenos.
- 19 Los malos están en liga con otro grupo de malos*
- 20 Los malos son en realidad otro tipo de malos disfrazados*

* Vuelve a Tirar en la tabla "¿Por quién?" para averiguar quién es.

D20 MOTIVACIONES DEL ACTOR (OPCIONAL):

Puede omitir esto si ya tiene una idea de por qué un actor está en un episodio o si la razón por la que está allí es bastante obvia (o innecesaria para la trama).

- 1-2 Buscando venganza*
- 3-4 Busca... Saldar una Deuda, u Obtener un Pago*
- 5-6 Busca recabar información*
- 7-8 Protegiendo algo*
- 9-10 Proteger a alguien*, y determinar de quién**.
- 11 motivaciones irracionales
- 12-13 Cumpliendo una misión
- 14-15 Conocer a alguien**
- 16-17 Escondiéndose de, Alguien o Algo*
- 18-19 Busca... un Tesoro, Botín o, algún otro Recurso
- 20 **Tira 2 veces**

* **Tira 1d8:** 1-2 hacia el/los PJs, 3-4 de otro actor existente, 5-6 de un nuevo grupo de actores (Tira arriba, de nuevo), 7-8 de un conjunto de actores de un episodio anterior o, algún "viejo-conocido" de los PJs.

** **Tira 1d6:** 1-3 Similar al propio actor (es decir, si es Klingon, luego protege a un Klingon), 4-6 es otro actor (Tira arriba, de nuevo). **Tira d6 nuevamente**, para obtener más detalles (1 niño/joven, 2 de realeza, 3 científicos importantes, 4 diplomáticos, 5 refugiados políticos, 6 de importancia militar).

Ejemplo: el DJ tira 51 en la tabla "¿Qué ha ocurrido?": transportar a un individuo importante a alguna parte. Tira el d6, que resulta en 6, lo que indica que la tripulación de la Astronave está protegiendo a ese individuo de algo. Un segundo lanzamiento en la tabla muestra que la Astronave es atacada mientras transporta a este individuo a su destino.

Luego se hacen dos tiradas en la mesa "**Por quién**", una para el individuo importante y otra para los enemigos del episodio: las tiradas son 11 y 41, respectivamente. La nave es atacada por Romulanos. En este caso, un "romano espacial" probablemente sería un diplomático arrogante y snob de una civilización engañada con una inclinación por la arquitectura clásica y las luchas de gladiadores.

En la tirada de "**Giro de la Trama**" aparece 15, los buenos son malos. En este caso, el "romano", de quien se nos hizo creer que es un distinguido diplomático, tiene un pasado oculto de Atrocidades de guerra que saldrán a la Luz durante el episodio. Eso es suficiente para continuar.

Otro ejemplo: el DJ, está Bloqueado, Tira por la **Semilla**, con un resultado de 61 en el d100: la Tripulación descubre una nueva Civilización. Podría detenerse aquí, pero decide volver a tirar para ver si surge algo interesante. En la siguiente tirada de "**Por quién**" aparece 53... eh, un Monstruo-Nube.

Regresa a la sección de **Enemigos y Aliados** y genera un Monstruo de la nube al azar. Aparentemente es la vanguardia de una fuerza de invasión, con un tamaño más allá de toda descripción, que protege algo. Para los poderes, puede cambiar los objetivos a un estado fuera de fase y utiliza rayos de muerte. Tiene inteligencia a nivel humano; El Monstruo-Nube está allí, protegiendo algo, que es importante para la especie alienígena invasora.

Trabajando con el poder de fase, el DJ decide que la fuerza alienígena invasora es de otra dimensión. La nube, que ahora se llama arbitrariamente Vor-Shak, está protegiendo la puerta de enlace interdimensional por la que llegarán.

La civilización alienígena en el planeta ahora está atrapada entre la fuerza alienígena invasora y cualquier cosa que la nave estelar de la Federación deba hacer para proteger el sector. ¿Destruir el portal destruirá el planeta y a sus millones de habitantes?

En el punto, en el que el DJ decide que la trama es lo suficientemente compleja y no requiere de más tiradas. Ahí lo tenemos. El juego de rol de ciencia ficción I-Ching para nerds.

PLANETAS Y LOCALIZACIONES ALEATORIAS

A veces se necesita un planeta detallado, algo más que lo habitual "Es montañoso y hay una fábrica en la distancia".

Esto no pretende ser un generador de planetas realista. Está diseñado para producir escenarios y escenarios interesantes para la entrada inicial del equipo de exploración y un punto de salto para la aventura. Dado que es aleatorio, no se garantiza que los planetas generados sean plausibles o tengan mucho sentido para la aventura en cuestión. Esto es únicamente para estimular tu imaginación. Así que siéntete libre de falsificar los resultados.

ALGO INTERESANTE EN EL VECINDARIO?

Si surge el tema, puede suponer que el sistema planetario tiene 1d4-1 gigantes gaseosos de diferentes tamaños y 1d8-1 mundos rocosos que pueden tener o no atmósferas. En su mayor parte, puede omitir detallarlos a menos que sea absolutamente necesario.

Además, pase una vez por la siguiente tabla:

D20	Cosas interesantes
1-9	Nada
10	Una nebulosa
11-14	Otros Mundos habitables (1d2 de ellos)
15-18	Cinturones de asteroides (1d2 de ellos)
19	Anomalía espacial
20	Tira 2 veces

De acuerdo, eso se encarga del vecindario... ahora, vamos con las cosas divertidas:

COMO SE VE DESDE LA ORBITA?

Paso 1. El tipo de Sol

D6	¿Tipo de Sol?
1-2	Mismo tamaño del Sol terrestre
3	Estrella Gigante
4	Estrella Enana
5	Sistema binario (Tirar de nuevo, dos veces; ignorando "sistema binario/trinario")
6	Sistema trinario (Tirar de nuevo, tres veces; ignorando "sistema binario/trinario")

Tira de nuevo para averiguar su Color: D6: 1-2 Rojo, 3-4 Amarillo, 5 Azul, 6 Blanco.

Paso 2. Detalles básicos del planeta ()

D10	Color del Cielo	Tamaño	Lunas*	Anillos	Nubes
1	Negro	25% de la Tierra	0	No	No hay
2	Índigo (Morado)	50% de la Tierra	0	No	Escasas
3	Azul	50% de la Tierra	1	No	Delgadas
4	Azul	Como la Tierra	1	No	25%
5	Celeste	Como la Tierra	2	No	25%
6	Verde	Como la Tierra	2	No	50% (Como la Tierra)
7	Amarillo	Más grande que la Tierra	3	Si (fino polvo)	50% (Como la Tierra)
8	Rojo claro	Mas grande que la Tierra	4	Sí (muy fino)	75%
9	Rojo	El doble que la Tierra	5	Saturniano	Cobertura Completa
10	Burdeos	El doble que la Tierra	6	Saturniano X2	Super-Espesa

* **1d6 para el tamaño de cada luna:** 1 Diminuta, 2-3 Pequeña, 4 Moderada, 5 Grande (Luna-terrestre), 6 Enormes.

Paso 3. Terreno

Tira 1d6 para obtener el número total de diferentes tipos de terreno en el planeta.

Pase a la siguiente tabla de Terreno para cada uno, manteniendo duplicados:

D6	Terreno
1	Rocoso o "Estéril"
2	Diversificado (similar a la Tierra)
3	Acuático
4	Desértico
5	Congelado
6	Volcánico



Luego tira otro D6:

Con un 1-4, uno de los tipos de terreno es dominante: elija uno al azar. 3/4 de la superficie del planeta se compone de ese terreno. El resto de los tipos de terreno se dividen en partes iguales entre el resto de la superficie. Con un 5 o 6, los tipos de terreno conforman la superficie del planeta en proporciones uniformes.

UBICACION DE LLEGADA

Ahora que sabes cómo se ve el planeta desde la órbita, puedes determinar qué ven los personajes cuando llegan por primera vez.

Paso 4. ¿Qué hora es? Tira D6: 1-2 día, 3-4 amanecer/anocheecer, 5-6 noche.

Paso 5. ¿Cómo se ve el cielo?

Piense en este paso como la elección de la pintura mate del decorado de fondo de la instantánea inicial de la superficie del planeta. Use el color general tirado en el paso anterior como el color base del cielo del fondo. Al describir el cielo, asegúrese de incluir las lunas, las nubes y los anillos, si existe alguno. Obviamente, la capa de nubes completa oscurecerá los anillos o lunas que pueda tener el planeta.

6. ¿Qué tiempo hace? Tira D6: 1-4 Agradable, 5 Ventoso, 6 Tormenta de viento. Si está nublado, entonces asume un 50% de probabilidad de lluvia en terrenos más templados, tormentas de nieve o arena en otros.

7. ¿Cómo se ve el terreno?

Si los pasos anteriores determinaron la pintura mate en el fondo, esta determina qué está más cerca de la pantalla, las cosas con las que los personajes realmente interactuarán.

Si no hay un tipo de terreno dominante, tira al azar por uno, eso está en el fondo. De lo contrario, elige el más interesante o tira al azar.

Si hay diferentes tipos de terreno en el planeta, entonces hay una probabilidad de 2 entre 6 de que existan detalles de algunos de los otros terrenos (tirar por separado para cada uno).

Tira 1d3 veces para ver otros detalles interesantes en la Zona.

Si hay otros tipos de terreno en el fondo, tira una vez en la siguiente tabla para cada uno.

D10	Rasgos especiales en la Zona
1-3	Nada
4-5	Característica del terreno*
6	Paisaje urbano** #
7	Edificio** #
8	Enorme estatua o estatuas
9	Descargas de energía
10	Nubes o nubes siniestras

* Aquí hay una lista de algunas posibilidades:

Tipo de terreno predominante:

- **Rocoso o Estéril: Tira D6:** 1 montañas dentadas, 2 abismos cercanos, 3 una entrada a la cueva, 4 rocas enormes salpican el paisaje, 5 acantilados en la distancia, 6 tira dos veces.

- **Como la Tierra: Tira D8:** 1 una montaña cubierta de niebla, 2 colinas boscosas, 3 bosques, 4 árboles enormes, 5 un arco iris, 6 una tormenta distante, 7 una cascada majestuosa, 8 tira dos veces.

- **Acuático: Tira D10:** 1 tromba de agua, 2 tormentas, 3-6 islas tropicales, 7-10 distantes montañas envueltas en nubes.

- **Desértico: Tira D10:** 1 dunas, 2 montañas escarpadas, 3 colinas de escombros, 4 mesetas, 5 oasis, 6 tormentas de polvo, 7 tornado de polvo, 9 rocas que salpican el paisaje hacia el horizonte, 10 paisajes están agrietados en patrones extrañamente geométricos por el implacable calor del sol.

- **Congelado: Tira D4:** 1 glaciar, 2 montañas heladas a lo lejos, 3 rocas que salpican el paisaje helado hasta el horizonte, 4 formaciones de hielo extrañas y enigmáticas.

- **Volcánico: Tira D8:** 1 montañas dentadas, 2 abismos, sacudidas con temblores y ruidos ocasionales, 3 flujos de lava, 4 volcán en erupción, 5 acantilados, 6 cascadas de lava, 7-8 tira dos veces.

** En ruinas si el planeta está deshabitado. Sin embargo, si el planeta está habitado, solo hay una probabilidad de 1 en 6 de que esté en ruinas.

Tira por el Tipo de Edificios

D12	Tipo de Edificios
1	Cúpula
2	Medieval
3	Torres y minaretes
4	Alienígena (1d6: 1-2 forma de colmena, 3-4 forma orgánica/vegetal, 5-6 formada por energía sólida)
5	Ciclópeos
6	Tierra moderna anacrónica (siglo XIX o XX)
7	Parece un monasterio budista
8	Pirámides
9	Romano de imitación
10-12	Futurista (como algo sacado de un folleto de la Feria Mundial de 1960).

Paso 8. ¿Dónde están los personajes?

D6	Los Personajes Aparecen...
1-2	Justo afuera de un edificio importante (Si has tirado por tipo de edificio anteriormente, entonces quédese con ese estilo, de lo contrario, tira en la tabla de tipos de edificio).
3-4	En interiores (Ve y tira en el generador de Interiores aleatorio, más abajo).
5-6	Bajo tierra (Ve y tira en el generador de Cuevas aleatorio, más abajo).

* Las cámaras interiores siempre tendrán al menos una salida, a menos que sea útil para la Trama no tener ninguna.

Generador de Interiores aleatorio

D10	Tamaño de la habitación	Estilo/ Decoración	Ventana?
1	Estrecha	Medieval	Ninguna
2	Pequeña	Choza Tribal (pieles, lanzas... etc.)	Ninguna
3-4	Mediana	Griego/Romano de imitación	Ninguna
5	Mediana	Tierra anacrónica (Sigs. XIX o XX)	Pequeñísima
6	Grande (Salón de Baile)	Futurista (Arquitectura enrevesada)	Si; pequeña
7	Grande (Auditorio)	Futurista (Arquitectura enrevesada)	Una grande
8	Grande (Auditorio)	Retro-Futurismo (estilo de los '50s)	Una enorme
9	Gigante (Estadio de Fútbol)	Estilo del Medio Oriente*	Enormísima
10	Inconmensurable (No se ve el final)	Poco decorado; casi vacío	Espacio abierto a los exteriores

* Naturalmente, el concepto estadounidense de Oriente Medio en los años 70: muchos tapices y cojines de seda.

Generador de cuevas aleatorio

D10	Tamaño de la cueva	Características
1	Minúscula	Ninguna
2	Pequeña	Abismo
3	Mediana	Montón de Estalagmitas/Estalactitas
4	Mediana	Montones de escombros
5	Mediana	Salida inmediata al exterior
6	Grande (Salón de Baile)	Formaciones cristalinas*
7	Grande (Auditorio)	Llamas y humo**
8	Grande (Auditorio)	Maquinaria***
9	Gigante (Estadio de Fútbol)	Edificio dentro de la cueva #
10	Inconmensurable (No se ve el final)	Edificio dentro de la cueva #

* Tira 1d6: 1-2 paredes, 2 suelos, 3 techos, 4 flotando en el aire, 5-6 Tira dos veces.

** Tira 1d6: 1-2 Escaso, 3-4 Intermitente pero feroz, 5-6 Denso.

*** Tira 1d6: 1-2 Crudo y mecánico, 3-4 Tuberías misteriosas hacia y desde máquinas de metal grandes, 5-6 Avanzado: celosías eléctricas, signos de computarización pesada.

De manera parcial o total, y dependiendo del tamaño de la cueva, pase a la tabla Tipo de Edificios del Paso 7.

JUNTANDOLO TODO

Para el primer paso, echamos un vistazo por el vecindario. El sistema tiene 3 gigantes gaseosos, 6 planetas rocosos insignificantes y... una anomalía espacial, que puede o no ser importante más adelante.

Para el siguiente paso, determinamos cómo ese es el sol/Estrella del Sistema: (5), es un sistema doble. Los dos soles son (3, 2) un gigante rojo y (2, 1) una estrella de tipo roja, más pequeña que el Sol terrestre.

Luego chequeamos los detalles del planeta: 8 (atmósfera roja clara), 2 (del tamaño de Marte, aproximadamente la mitad del tamaño de la Tierra), 3 (solo 1 luna), 5 (sin anillos) y 3 (cubierta de nubes delgadas).

El siguiente es el terreno; Tiramos 1d6 y obtenemos 6 tipos: desértico, acuático, desértico, volcánico, desértico y volcánico nuevamente. Obtenemos 2 en la siguiente tirada, lo que significa que un tipo es predominante. Al tirar d3 (el más cercano al número de diferentes tipos de terreno para nuestro planeta), obtenemos un 75% de desierto, con la masa de tierra restante una mezcla uniforme de agua y terreno volcánico.

Hasta ahora, la vista desde la órbita es bastante prohibitiva:

Desde la órbita, el pequeño planeta es principalmente arena con algunas pequeñas cadenas montañosas. Está iluminado por el infernal resplandor ámbar de sus gemelos soles rojos. Unos pocos océanos pequeños, apenas lo suficientemente grandes como para merecer esa calificación, son lo único que rompe las interminables dunas de arena. A medida que la Astronave cruza el divisor entre la noche y el día, varios focos de fuego brotan en la superficie, volcanes en erupción.

Continuamos a la ubicación de llegada...

En el Paso 4, comenzamos a construir el escenario de fondo. Como ya hemos determinado algunos de estos detalles, sabemos cómo se ve el cielo. Tiramos la hora local: un 1 en 1d6. Es el día cuando el equipo llega.

El cielo es rojo claro, casi salmón. Solo hay una luna, pero es grande y llena de cráteres. Una sola nube delgada se alza sobre el horizonte hacia el norte.

Pasando al Paso 6, completamos los detalles del terreno...

El tipo de terreno dominante para nuestro planeta es el desierto. Tiramos d6 para los otros dos tipos, volcánico y acuático, para ver si están presentes en el fondo y obtener un 4 y un 2. El agua no lo está, pero el terreno volcánico está presente.

En el Paso 7, verificamos el clima: la tirada es 3, por lo que no hay viento.

Y ahora pasamos a los detalles... al tirar 1d3, encontramos 3 detalles de fondo significativos: 6, 3, 5: un paisaje urbano, nada y una característica del terreno. Continuando con la tabla de tipos de edificio, obtenemos Estilo Romano. Como no hay vida en este planeta, está abandonada, es una ruina.

Haciendo referencia a la nota al pie de la Característica del terreno, miramos debajo de "desierto" y sacamos un 10. El paisaje está agrietado en patrones extrañamente geométricos por el calor implacable de los soles.

Para el terreno volcánico, obtenemos una tirada en la tabla de detalles de fondo y aparece un 7, un edificio. Nos quedamos con el Estilo Romano de imitación y decidimos que es una estatua grande.

Finalmente, en el paso 7 obtenemos un 2: los personajes están justo afuera de un edificio importante. Si entramos en dicho edificio... usamos el generador de interiores aleatorio y obtenemos 9, 4, 1. El interior del edificio es grande, aproximadamente del tamaño de un estadio de fútbol, sigue siendo falso-romano y no hay ventanas.

Poniéndolo todo junto...

Te materializas en el planeta. Debajo de un polvoriento cielo de salmón, el desierto se extiende hasta el horizonte. Una sola nube delgada se alza sobre el horizonte hacia el norte. Hacia el sur, se alza una sierra irregular. Uno de los picos humea. En su base se encuentra una estatua de una mujer alienígena, con un brazo en alto en señal de saludo.

El suelo bajo los pies está agrietado, su arcilla dura rota en patrones irregulares por el calor implacable de los soles gemelos. Rodeándote por todos lados están las ruinas de una ciudad masiva, sus columnas rotas y estatuas que una vez fueron grandes calles.

Los edificios son cuadrados y majestuosos, contruidos en mármol y piedra caliza. Incluso en su estado arruinado, mantienen una triste grandeza. Ante ti hay un edificio que podría ser un templo. Los pasos se elevan a la puerta frontal masiva, que ahora cuelga parcialmente abierta. Desde su posición, puede ver una habitación con poca luz, grande y llena de estatuas y urnas.

Por supuesto, esto todavía nos deja esa molesta anomalía espacial. ¿Podría ser la causa de la caída de la civilización alienígena? ¿O es completamente ajena?

OFICIALES



TRIPULANTES



OTROS



RANGOS EN LA FLOTA ESTELAR

	MANDO	OPERACIONES	CIENCIAS
ALFEREZ			
TENIENTE JUNIOR			
TENIENTE			
TENIENTE COMANDANTE			
COMANDANTE			
CAPITAN			

Donde ningun hombre ha ido antes

Nombre:	Especie:
Clase/Nivel:	Genero:
Rango:	Aspecto:

Características:				Habilidades:	Talentos:
FUE		+/-			
DES		+/-			
INT		+/-			
CAR		+/-			
División:					
Mando	Operaciones	Ciencias			
					
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			

Armas/Equipamiento

P.A.	CA
Puntos de Golpe	

