



Star Mess

Índice

Introducción pag. 3
Creando un Personaje pag. 3
Sistema de Habilidades pag. 5
Sistema de Combate Personal pag. 6
Daño y Curacion pag. 8
Habilidades Neurales pag. 8
Seres no Humanos pag. 9
Naves y Viajes Espaciales pag. 11
Otros vehículos y transportes pag. 17
Robots y androides pag. 17
Diseño del universo pag. 18

Versión 1.0

Diseñado por Antonio Mosqueda (amoskeda@hotmail.com)

Basado en el sistema minimalista de Goblins & Grutas

Ambientado en los mundos de la "space opera"

Maquetado por Alex Santonja "Kano" para la editorial Trasgotauro
(trasgotauro.wordpress.com)

trasgotauro

Introducción

El objetivo de este manual es crear una base para desarrollar historias y partidas de rol ambientadas en mundos de "space opera" basándose en el sistema minimalista del juego de rol gratuito de "Goblins & Grutas". Así se incluyen una serie de normas básicas para la creación de personajes y resolución de acciones y unas directrices destinadas a la creación de un escenario apropiado para el desarrollo de dichas historias. A parte de este manual para jugar se necesitaran unos folios, lápices y un dado de ocho caras (1d8).

Creando un Personaje

Para crear un personaje sigue los siguientes pasos:

1. Elige un nombre.
Alice Cooper, por ejemplo...
2. Selecciona una especie o inventa una (ver Seres no Humanos mas adelante).
 - a. Crea una apariencia.
Alice será terrestre, y aprovecharemos para decidir que es alta, con el pelo largo, rubia, atlética y tiene los ojos azules.
 - b. Elige el nivel tecnológico del personaje segun su mundo de origen (puede no ser el de su especie): primitivo, industrial o espacial.
En nuestra ambientación la Tierra ha colonizado ya millares de sistemas solares, por lo que su nivel tecnológico es claramente espacial.
3. Elige la profesión de tu personaje.
La primer oficial Alice Cooper pertenece las Fuerzas Espaciales del Orden Estelar, y esta destinada en la fragata Silente.
4. Reparte 16 puntos entre los atributos, con un mínimo de uno y un máximo de ocho.
 - a. Fuerza. Capacidad muscular y vigor del personaje.
La teniente no es muy fuerte, confía más en otras habilidades para solventar sus problemas (3 ptos).
 - i. Los Puntos de Vida de tu personaje son iguales a Fuerza x 3.
Cuenta con 9 puntos de vida (3 Fue x 3) así será mejor que evite los conflictos.
 - b. Agilidad. Coordinación corporal y manual del personaje.
Alice es muy ágil, con 4 ptos.
 - c. Percepción. Capacidad sensitiva del personaje.
Tiene una gran percepción (4 ptos).
 - d. Carisma. Apariencia física del personaje y magnetismo de su personalidad.
Pero en lo que destaca y le va a dar mayores opciones para escalar puestos en el escalafón militar es su fuerte personalidad y liderazgo (5 ptos).
5. Reparte 20 puntos entre las habilidades, con un mínimo de uno (salvo Neurales que puede ser cero) y un máximo de ocho.
 - a. De Combate. Entrenamiento del personaje con armas.

Alice, como miembro de las fuerzas estelares está entrenada en el uso de todo tipo de armas, incluso primitivas. (6 puntos).

b. De Escape. Capacidad del personaje para enganar a terceros o actuar sin ser advertido.

Aunque tiene reflejos rápidos para salir de situaciones apuradas no ha desarrollado mucho estas habilidades (3 puntos).

c. Tecnológicas. Habilidad del personaje utilizando aparatos tecnológicos.

Domina el uso normal de los aparatos de navegación, transporte, equipos de primeros auxilios, etc. (4 puntos).

d. Culturales. Conocimiento del personaje de los sistemas sociales e interacción con otros personajes.

Ha viajado mucho gracias a la armada, luego tiene gran conocimiento de la cultura estelar y sabe relacionarse (5 puntos).

e. Neurales. Capacidad psíquica del personaje.

Alice no considera que posee habilidades psíquicas (2 puntos) aunque su capacidad de liderazgo puede venir de esta habilidad en ocasiones límite.

6. Escoge el equipo básico del personaje.

Uniforme típico del Orden Estelar (de negro y plata). Armada con un láser de batería y un pequeño vibrocuchillo, ambos reglamentarios, así como un mini escáner de bolsillo y un comunicador de alcance básico.



Sistema de Habilidades

Cuando los personajes intenten realizar una acción sin oposición el Director de Juego fijará la dificultad del intento conforme la siguiente tabla:

Tabla de dificultades:

Dificultad 2 o -	Cualquiera puede hacerlo	Dificultad 10	Difícil
Dificultad 3	Sencilísimo	Dificultad 11	Muy difícil
Dificultad 4	Sencillo	Dificultad 12	Realmente difícil
Dificultad 5	Rutina	Dificultad 13	Temeridad
Dificultad 6	Bastante complicado	Dificultad 14	Locura
Dificultad 7	Complicado	Dificultad 15	Absurdo
Dificultad 8	Muy complicado	Dificultad 16	Imposible
Dificultad 9	Algo difícil	Dificultad 17 o +	Je, je, je...

A continuación el jugador lanzará 1d8 y sumará el valor del atributo o habilidad correspondiente. Si supera o iguala la dificultad logra hacer la acción. Si no supera la dificultad falla en el intento.

Tirada De Habilidades Sin Oposición:

Puntuación de la Habilidad o del Atributo + 1d8 \geq Dificultad = Éxito.

Puntuación de la Habilidad o del Atributo + 1d8 < Dificultad = Fracaso.

Ejemplo:

Alice se encuentra en el cuarto de máquinas de la fragata "Silente", que está siendo objeto de un ataque de naves espaciales de procedencia desconocida. Como resultado del último impacto los escudos de la nave han sido dañados y el oficial de mantenimiento ha quedado inconsciente por la explosión. Resignada se acerca al humeante mamparo y trata de arreglar los escudos.

A la vista de la tirada de ataque que dañó los escudos y lo apurado de la situación el Dj considera que el intento de repararlos de Alice es Muy Difícil y el otorga una Dificultad de 11. El jugador tira 1d8 y saca un 6 que sumado a la habilidad Tecnológica de Alice (4) da un 10 lo que significa un falla por poco.

Los escudos siguen estropeados y Alice sale corriendo al puente de mando para informar la situación no sin antes encargar a los médicos que traten de reanimar al oficial de mantenimiento...



Cuando los personajes realicen acciones enfrentándose a otros el Director de Juego comparará tiradas de 1d8, una por personaje implicado, a las que sumará la habilidad o atributo en cuestión. El personaje con mayor puntuación gana. Si hay empate sigue tirando, y prolongando el conflicto, hasta que el empate se deshaga.

Tirada De Habilidades Con Oposición:

Compara tiradas (una por personaje) valorando:
Puntuación de la habilidad o característica + 1d8

Ejemplo:

Al llegar al puente de mando Alice da noticia al capitán Anteo de la situación en el cuarto de máquinas y recomienda hacer un salto para evitar males mayores y quitarse de encima a sus atacantes. Sin embargo el navegante Nagomil desaconseja esa opción, en la situación en la que se encuentran y vistos los daños de la nave podrían acabar en cualquier sitio. La discusión entre ambos oficiales está servida.



El Dj hace una tirada enfrentada de Carisma entre ambos personajes.

Alice saca 12 (5 por habilidad y 7 por la tirada) mientras que Nagomil saca 4 (1 por habilidad y 3 por la tirada).

El capitán Anteo da toda la razón a su primer oficial, su misión es más urgente que entablar combate con los extraños atacantes y ordena a Nagomil que prepare el salto. Este vuelve a su consola de mandos refunfuñando algo sobre acabar en el centro de un sol ardiente.

Este vuelve a su consola de mandos refunfuñando algo sobre acabar en el centro de un sol ardiente.

Según el equipo que los personajes empleen para realizar sus acciones obtendrán o no bonificaciones a la tirada. No es lo mismo detectar el avance de las tropas enemigas a simple vista (equipo primitivo), con unos prismáticos (equipo industrial) o con un escáner (equipo estelar). Según la calidad de las herramientas se aplicará un bonus según la siguiente tabla:

Modificadores de Habilidad

Herramientas primitivas	+0
Herramientas industriales	+1
Herramientas estelares	+2

Ejemplo:

Tras convencer al capitán Alice vuelve al cuarto de máquinas y comprueba con desaliento que los médicos aún no han atendido al oficial de mantenimiento ya que se están ocupando de los heridos más graves. Alice toma un hipoinyector y trata de reanimar al oficial, acción a la que el Dj le da una dificultad de 8 (muy complicado). Alice saca un 3 en 1d8, mas su habilidad Tecnológica (4) más 2 por usar el kit médico apropiado da un total de 9, logrando reanimar al oficial herido.

Sistema de Combate Personal

Iniciativa y Combate

La tirada de iniciativa determina quien golpea primero en un combate. El combatiente que obtenga un resultado más alto golpeará primero. El que obtenga el segundo resultado más alto será el segundo en golpear, y así sucesivamente.

Cuando todos los combatientes que puedan atacar lo hayan hecho, todos volverán a tirar iniciativa para una nueva ronda de ataques.

Iniciativa: Agilidad + 1d8

Combate: Puntuación del combate/ataque del atacante + 1d8 - (Puntuación de combate/defensa del defensor + 1d8) = Puntos de vida perdidos del defensor.

Ataque patético y Golpe Certero

En caso de que el resultado de este cálculo sea negativo se considerará ataque patético. El atacante recibirá daño en su propio ataque debido a su incompetencia. El daño será el numero negativo. Si el combate es a distancia (con ppgs, láser...) no se debe aplicar el ataque patético. En este caso, si el resultado de una tirada de ataque es negativo, el atacante no sufrirá daño, se considera fallo del arma del atacante (sin munición, encasquillada, etc....)

Si el atacante obtiene un ocho en el dado, tendrá la opción de lanzar el dado de nuevo. Si obtiene un ocho la segunda vez, se considerará golpe certero. Su enemigo morirá inmediatamente. Las armas y las armaduras afectan a la característica de combate en el ataque o en la defensa, respectivamente.

Modificadores del Arma

Modificadores del Armadura

Tipo de arma	Modificador
Sin armas	-2 al ataque
Puños, patadas...	
Armas primitivas	-1 al ataque
Espadas, arcos, mazas...	
Armas industriales	+0 al ataque
Pistolas, fusiles, táser...	
Armas estelares	+2 al ataque
Láser, ppgs, sable luz...	

Tipo de armadura	Modificador
Sin armadura	+0 a la defensa
Pecho descubierto, ropa...	
Armaduras primitivas	+1 a la defensa
Cuero, corazas...	
Armaduras industriales	+2 a la defensa
Blindaje, chaleco antibalas	
Armaduras estelares	+3 a la defensa
Escudos, campos de fuerza...	



Ejemplo:

Durante su permiso Alice anda explorando "Sigma 8", una estación espacial de baja reputación en la que la "Silente" está haciendo reparaciones de emergencia. A la vuelta de una esquina, en un callejón bastante oscuro, un lagartoide mal encarado que lleva una especie de coraza de cuero saca un cuchillo y le exige "la bolsa o la vida". Sin pensarlo dos veces Alice echa mano de su láser y le dice que venga a buscar ambas.

La iniciativa del lagartoide es de 8 (2 de la tirada más 6 de su atributo de Agilidad), mientras que la de Alice es de 7 (3 de la tirada más 4 de su Agilidad).

El lagartoide ataca primero con su cuchillo sacando un 8 (4 por su habilidad en combate, -1 al ataque por arma primitiva, más 5 de

su tirada). Alice se defiende sacando un 9 (6 por su habilidad en combate, +0 por ir vestida con el traje de oficial que no le otorga ninguna defensa adicional, más 3 de la tirada). Alice no solo ha evitado el navajazo sino que ha golpeado al atacante causándole un punto de daño y dejándole en 11 pv (tenía 12pv, atributo de Fuerza 4 multiplicado por 3).

Ahora le toca atacar a Alice con su láser, sacando un 12 (6 por su habilidad en combate, +2 por arma estelar, más 4 de la tirada). El lagartoide se defiende con un 7 (4 por su habilidad en combate, +1 por la coraza de cuero, más 2 de la tirada). El lagarto recibe el disparo casi a quemarropa de Alice y pierde 5 pv, quedando en 6pv. El resultado del combate está claro.

Daño y Curación

Si no intervienen poderes neurales un personaje recobra 1 punto de vida por cada día en reposo. Si además de estar en reposo esta atendido recobrará 1 punto de vida más por día si recibe atención médica primitiva, 2 puntos de vida más si la atención médica es industrial y 3 puntos de vida más si es atención médica estelar, siempre y cuando su cuidador supere una tirada de Tecnología.

Si en un mismo asalto (en combate o no) un personaje sufre por un único golpe más puntos de daño que su atributo de Fuerza y tras restarlos aun le quedan puntos de vida queda inconsciente. Cae al suelo desmayado y no puede realizar ninguna acción.

Un personaje inconsciente puede ser reanimado por otro que supere una tirada de Tecnología en la que la dificultad será determinada por el Dj según la fuente de daño que causo la inconsciencia. No es lo mismo quedar inconsciente por un disparo (herida de bala, pérdida de sangre, etc....) que por una caída (posible traumatismo, atontamiento...).

Si un personaje llega a 0 puntos de vida, ya sea durante el combate o por intentar cualquier tipo de acción peligrosa habrá muerto.

Ejemplo:

Cuando la neblina del disparo láser se disipa Alice comprueba que el impacto ha dejado inconsciente al lagartoide. Perdió de un golpe 5 pv, que supera a su atributo de Fuerza de 4. La primer oficial del Silente se arrodilla junto al atacante y observa el cerco quemado en la coraza del lagartoide de cuya boca sale una babilla incolora. Comprueba que aun respira y llama con su comunicador a los servicios médicos de la estación para que vengan a recogerlo.

Habilidades Neurales

Quizá sea porque los cascos de las naves estelares no bloquean por completo las radiaciones estelares o quizá porque la evolución sigue avanzando en su incansable camino, el caso es que la llegada al espacio conlleva inexplicablemente la aparición de individuos dotados con unas capacidades mentales que les permiten modificar el entorno físico que les rodea. Estas son las habilidades neurales que a lo largo y ancho de toda la galaxia han recibido distintos nombres.

En juego los puntos de la habilidad neural funcionan como comodín para los jugadores. Siempre que un jugador falle en una tirada y no tenga éxito en la acción que pretendía puede decidir gastar puntos de su habilidad neural para conseguir la tirada y lograr gracias a sus habilidades psíquicas el éxito buscado.

Ejemplo:

Durante la exploración del casco de una nave abandonada en el espacio profundo el oficial científico de la "Silente", Jack Euran, encuentra un extraño artilugio esférico de metal reflectante en las bodegas de la nave.



Recurriendo a su habilidad cultural (6) y a su hipercomputadora de bolsillo (+2) Euran trata de identificar el objeto, que es increíblemente antiguo y desconocido por lo que el Dj otorga una dificultad de 15. En su tirada saca un 13 (6 de la habilidad más 2 por equipo más 5 de la tirada) por lo que Euran no ha encontrado ningún dato referente a la esfera. El jugador decide usar entonces la habilidad neural de Euran (2), gastando los puntos necesarios para tener éxito. La habilidad neural queda a 0 pero el Pj logra el éxito en

su tirada (13 + 2).

El oficial científico coloca la mano sobre la esfera y consigue "ver" su origen y los horrores para los que fue creada, sin embargo al otro lado de la esfera la impaciente Alice ya está abriéndola...

En el caso de que la tirada sea enfrentada y el personaje derrotado quiera utilizar su habilidad neural solo podrá utilizar tantos puntos como la diferencia entre sus puntos neurales y los de su oponente (si es positiva).

Si con dicha diferencia no supera la tirada no podrá utilizar sus puntos de habilidad neural. Si la supera gana el enfrentamiento y pierde los puntos necesarios para superar la tirada y el contrario no podrá utilizar su habilidad neural para contrarrestarle.

Ejemplo:

Alice se encuentra frente a frente con el ente de la esfera. Horrorizada trata de volver a encerrarlo a lo que el ente se resiste, pidiendo el Dj una tirada enfrentada de Fuerza. Alice saca un 7 (3 de Fuerza más 4 de la tirada), mientras el ente saca un 6 (2 de Fuerza más 4 de la tirada). Alice parece que consigue su objetivo pero el ente recurre a los puntos de su habilidad neural que le restan (5 de un total de 7) para derrotar a Alice. Alice tiene dos puntos de habilidad neural (no ha gastado ninguno) y el ente 5 por lo que el ente puede gastar 3 (5-2) para superar la tirada de Alice. Gasta 2 elevando su resultado a 8, con lo que evita el empujón de Alice y escapa de la bodega de carga.

En combate los puntos de la habilidad neural podrán utilizarse para mejorar la tirada de ataque o de defensa decidiendo el jugador cuantos puntos quiere gastar siempre después de haber lanzado el dado (y antes de que lo tire el contrario, caso de ser el atacante).

Ejemplo:

En el combate entre Alice y el lagartoide este último pudo utilizar un punto de su habilidad neural para evitar quedarse inconsciente. Gastando un punto más podría haber mejorado su tirada de defensa y sufrido solo 4 puntos de daño (igualando su atributo de Fuerza) y continuar el combate o huir con la cola entre las piernas.

Los puntos de la habilidad neural se recuperan a razón de uno por cada día que el jugador no vuelva a utilizarlos. Un personaje puede utilizar puntos neurales para agilizar su proceso de curación, a razón de un punto neural por uno de vida cada día (además de la curación normal).

Seres no Humanos

El espacio esta habitado por cientos de millares de seres inteligentes pero listarlos todos aquí seria, además de imposible, inútil. Los jugadores y el Dj pueden crear cuantas especies deseen para ser empleadas tanto como Pj como PnJ teniendo como base para

ello el modelo de especie humana indicada en el apartado Creando un Personaje. En primer lugar crea un nombre genérico de la especie así como una descripción física básica y a continuación comienza su construcción. Los humanos disponen de 16 puntos para repartir entre sus atributos y de 20 para repartir entre sus habilidades, en total 36 puntos de "construcción".

A la hora de crear una nueva especie puedes repartir esos 36 puntos entre atributos y habilidades como deseas, siempre y cuando dejes un mínimo de cuatro puntos para los atributos o para las habilidades.

Ejemplo:

Los narn (humanoides con piel escamosa) disponen de 18 puntos para repartir entre sus atributos y 18 para repartir entre sus habilidades. Los atgeos (neblinas electrificadas grisáceas y zumbantes) disponen de 4 puntos para repartir entre sus atributos y de 32 para repartir entre sus habilidades.

Utiliza el reparto efectuado para empezar a fijar las particularidades de dicha especie. Las especies con mas puntos en sus atributos pueden haber evolucionado menos culturalmente por estar inmersos en constantes guerras o quizá su planeta natal tenia unas difíciles condiciones climáticas y ambientales lo que les obliga a mantener su condición física y capacidades innatas.

Las especies con más puntos en sus habilidades han desarrollado grandes capacidades pero a costa de su estado físico, quizá están tan tecnificados que son incapaces de hacer nada sin aparatos o sin habilidades neurales.

Ejemplo:

Debido a sus continuas luchas con los centauri el planeta natal narn ha sido arrasado varias veces en su dilatada historia por lo que aunque han desarrollado una profunda y mística cultura conservan una gran capacidad innata propia (en general son mas ágiles, fuertes y perceptivos que los humanos). Por el contrario los atgeos han creado una gran cultura basada en el poder neural con el objetivo de proteger sus gaseosos cuerpos, y han perfeccionado la tecnología necesaria para comunicarse (violenta o amistosamente) con otras especies sin ponerse en peligro (tanques especiales, comunicadores...).

Además de efectuar un nuevo reparto de los puntos de construcción puedes establecer limitaciones máximas o mínimos necesarios para atributos y habilidades concretos definiendo así mas un modo de vida o las características físicas de dichas especies, respetando siempre el mínimo de un punto (salvo la habilidad neural que puede ser cero) y el máximo de ocho existente a la hora de crear el personaje. En este caso ten cuidado de otorgar los puntos suficientes para que todos los atributos y habilidades puedan cumplir el mínimo de un punto (salvo la habilidad neural que puede ser cero) y que quede algo de margen para que el Pj se diferencie del resto de sujetos de su especie.

Ejemplo:

Los wookies (20 en atributos y 16 en habilidades) deben tener un mínimo de 6 en Fuerza con lo que el Pj tendría 14 puntos para repartir entre sus atributos una vez cumplido el requisito (donde se ha visto a un wookie debilucho).

Por algún antiguo y extraño motivo (habrá que descubrir por qué) entre los narn no existen neurales. Su límite máximo a dicha habilidad por tanto es 0. En cambio los atgeos deben tener un mínimo de 4 en habilidades neurales.

A partir de aquí ya tienes lista a tu nueva especie para jugar. Puedes trazar a grandes rasgos las características generales de la misma (que respira, que come, cual es su filosofía, como viste, como se mueve, que tipo de equipos utiliza, como reacciona ante

otras especies, cual es su planeta natal, su forma de gobierno, su nivel tecnológico...) o dejar que estos elementos vayan aflorando según jugáis.

Naves y Viajes Espaciales

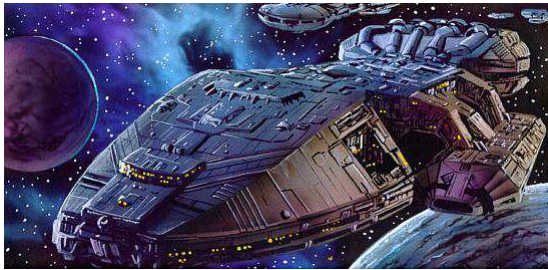
Gracias a los motores de salto las naves espaciales son capaces de atravesar el vacío interestelar, logrando poner en contacto a las distintas especies que habitan en la galaxia.

De este modo han ido trazándose numerosas rutas de salto que sobrepuestas a modelos galácticos permiten diseñar mapas estelares agrupando los sistemas solares mas cercanos entre si. Así integran un mismo sector galáctico todos aquellos sistemas entre los que las naves pueden efectuar el salto con un gasto de energía y con un tiempo de viaje mínimos.

A causa de los fenómenos del espacio profundo (corrientes subespaciales, materia oscura, tormentas de iones, campos de plasma, agujeros negros...) otras rutas exigen un mayor gasto de energía. Dichas rutas constituyen la frontera entre los sectores galácticos y para poder completarlas las naves requieren de un motor hiperespacial, que solo las de mayor tamaño pueden permitirse. Una nave dotada solo con un motor de salto podría tardar décadas en completar una ruta que una nave con capacidad hiperespacial podría hacer en semanas o incluso días.

El Salto

A la hora de preparar un salto (o hipersalto) el Pj encargado de la navegación hará una tirada Tecnología contra una dificultad a discreción del Dj según el estado de la nave, la situación del objetivo respecto de masas gravitatorias, rutas precalculadas, situación



de combate, estrés del navegante, etc. Así, por ejemplo, uno de los factores que más afecta al salto es la proximidad con grandes masas gravitatorias cercanas a las naves (planetas, estrellas, etc.). Cuanto más cerca este el punto de partida o de llegada del salto de una gran masa gravitatoria más complicado es hacer un salto "limpio" (mayor dificultad en la tirada).

La duración de un salto (normal o hiperespacial) varía, ya que las rutas estelares no siempre se mantienen estables y los navegantes y computadores de a bordo pueden encontrar atajos para llegar a destino. A efectos de juego se considera que se tardarán tantos días en el salto como alto era el número de dificultad del mismo.

Si el navegante iguala la tirada la nave efectuará el salto sin problemas apareciendo en el lugar indicado al termino del periodo de transito correcto. Caso de superar la tirada la duración del viaje se reducirá en tantos días como puntos haya sacado de más el navegante en su tirada. La duración minima de un salto siempre será de un día.

Si falla la tirada la nave se ha desviado de su ruta y queda a discreción del Dj decidir que calamidades sufren los viajeros según el nivel de pifia del navegante (desde una simple perdida de tiempo a encuentros desagradables en el espacio profundo...).

Se pueden emplear habilidades neurales para no fallar la tirada (ver más abajo habilidades neurales y naves espaciales), pero no podrán utilizarse puntos neurales para reducir el tiempo de viaje.

Una nave inmersa en un combate no podrá saltar salvo que destruya a su oponente (reduzca su casco a cero) o logre inmovilizarlo (reduzca su maniobrabilidad o velocidad a cero). Si la potencia de fuego del adversario sigue operativa se sumará a la dificultad de la tirada de Tecnología para efectuar el salto salvo que la nave que huye haya

obtenido un rango de disparo superior (ver más abajo Combate estelar). A su vez una nave con velocidad cero no podrá saltar hasta que no repare dicho sistema.

Ejemplo:

La "Silente" ha terminado sus reparaciones en Sigma 8 y se dirige hacia el sistema Corellia donde se encargara de patrullar las instalaciones de sus astilleros.

El oficial de navegación Nagomil se dispone ante el ordenador de navegación (+2 por herramienta estelar) para efectuar los cálculos del salto. El Dj estudia la situación de la nave para marcar la dificultad del salto. A pesar de que la "Silente" esta recién salida del taller y del rumbo ordenado por el capitán Anteo para separarse del campo gravitatorio de la estrella de Sigma 8 (procedimiento habitual de la armada del Orden Estelar antes de efectuar un salto) el Dj estima que la dificultad del salto es de 9 (algo difícil) ya que Corellia está en la otra punta del sector Éufrates. Nagomil saca un 11 (cinco por Tecnología, +2 por herramientas, más 4 de la tirada) con lo que al cabo de siete días (11-9=2) de placido viaje la "Silente" llega a Corellia sin un rasguño.

Una nave en propiedad

Las naves estelares son caras (cientos de miles de créditos) y costosas (matriculación, anclaje, reparaciones...) y salvo que los Pj tengan un gran éxito económico en su vida de aventuras rara vez conseguirán el dinero suficiente para mantener la propiedad de una nave estelar.

Por ello la forma mas fácil de acceder a una nave propia para los Pj es a través de un patrocinador, que puede ser privado (una gran empresa de transporte que les contrata como tripulación, un capo del hampa que les cede una nave para hacer contrabando a cambio de un porcentaje, entrar a formar parte de una banda de piratas espaciales ...) o publico (alistarse en la marina o el ejercito y ser asignados a una fragata o patrullera, ser nombrado piloto de caza en un gran acorazado, hacer carrera militar hasta convertirse en almirante de acorazado, firmar como miembros de un consorcio de exploración ...).

En otras palabras una nave estelar es un bien costoso y codiciado y solo determinadas organizaciones tienen acceso a ellas y pueden permitirse su mantenimiento, que queda fuera del alcance de Pj recién creados.

Aunque, quien sabe, con el paso del tiempo y un poco de suerte a la larga pueden hacerse propietarios de una de ellas (y de la fortuna necesaria para mantenerla).

Tipos de naves

Cazas: Naves pequeñas para uno o dos tripulantes. No pueden llevar pasaje y carecen de motor de salto y de capacidad hiperespacial. Su autonomía es baja ya que suelen operar bien desde bases o desde naves de mayor tamaño (como cruceros o acorazados). Son empleados bien para atacar objetivos concretos o naves mayores o como vehículos de recreo.

Patrulleras: Naves pequeñas con tripulaciones de uno a cinco miembros. No pueden llevar pasaje y carecen de capacidad hiperespacial, pero si disponen de motor de salto. Cuentan con una autonomía media ya que están diseñadas para vigilar sectores enteros durante largos periodos de tiempo (varias semanas o meses) sin tener que volver a bases o planetas para repostar.

Exploradoras: Naves de tamaño mediano con tripulaciones de tres a diez miembros y sin capacidad de llevar pasaje. Dotadas de motor de salto con capacidad hiperespacial y una gran autonomía. Empleadas para la exploración de sistemas desconocidos y la búsqueda de recursos naturales.

Fragatas: Naves de tamaño mediano con tripulaciones de cinco a veinte miembros y

de 5 a 10 pasajeros (normalmente infantes de marina). Dotadas de motor de salto con capacidad hiperespacial y gran autonomía. Se emplean para realizar acciones piratas o proteger naves y puertos de ataques piratas. Cargueros. Naves de tamaño mediano muy automatizadas con tripulaciones de uno a cinco miembros. Dotadas de motor de salto con capacidad hiperespacial pueden ser empleadas bien para el transporte de mercancías bien en servicios de línea de pasajeros (sin grandes lujos y distancias cortas).

Acorazados: Naves de gran tamaño con tripulaciones de 30 a 100 miembros y de 100 a 500 pasajeros (normalmente soldados o infantes de marina). Dotadas de motor de salto de capacidad hiperespacial y gran autonomía. Naves militares por antonomasia se emplean como naves insignias de las flotas o cabezas de puentes de invasiones.



Cruceros: Naves de gran tamaño con tripulaciones de 30 a 80 miembros con automatización media. Con capacidad para miles de pasajeros divididos según categoría del pasaje adquirido. Dotadas de motor de salto de capacidad hiperespacial (aunque pocas rutas salen de un sector determinado). Grandes naves de lujo para realizar viajes de placer por el espacio.

Características de las naves espaciales

Al igual que ocurre con las especies de la galaxia el número de modelos de naves espaciales que surcan las estrellas es ilimitado. Sin embargo todas ellas pueden calificarse dentro de las categorías arriba indicadas, así a la hora de crear una nave el Dj y los Pj deben determinar primero que tipo de nave será y que uso tendrá. No es lo mismo un crucero de lujo o un caza de recreo que un acorazado militar. Determinado el tipo de nave y nombrado su modelo se repartirán 16 puntos de construcción entre las cuatro características de las naves espaciales, atendiendo al uso que se le dará a la nave, con un mínimo de uno y un máximo de 8, a saber:

1. Maniobrabilidad. Capacidad de maniobra de la nave, rapidez con la que puede encarar a un enemigo o tomar un rumbo adecuado.
2. Potencia de fuego. Daño que hacen el conjunto de las armas de la nave

sobre el objetivo.

3. Velocidad. Velocidad punta que puede desarrollar la nave bien durante una persecución bien en combate (en cuyo caso es velocidad de evasión).

4. Casco. Puntos de daño que puede recibir una nave antes de quedar inutilizada o destruida por completo.

Finalmente se decidirán las restantes características de la nave según la descripción de los tipos arriba indicada (tripulación, pasaje, autonomía, motores de salto, carga...).

Ejemplo:

El Caza Ala-X diseñado para asaltos rápidos cuenta con una maniobrabilidad de 5, potencia de 3, velocidad de 6 y casco de 2.

La Fragata Corelliana Silente diseñada para escoltar cargueros y cruceros cuenta con una maniobrabilidad de 4, potencia de 4, velocidad de 4 y casco de 4.

Combate estelar

El combate estelar se reduce a un axioma básico, el atacante intenta impactar con la suficiente potencia a su objetivo para dejarlo inutilizado o destruirlo, mientras el atacado intenta por todos los medios esquivar el impacto para devolver el golpe a su atacante e intentar huir.

En una situación de combate estelar la habilidad de pilotos y tripulantes carece de relevancia. Por muy buen piloto que seas si tu nave es una cafetera acabarás mal. Y esto lo sabe cualquier buen piloto, todo combate estelar se gana en los astilleros y talleres, reparando y controlando el estado de las naves.

Cuando dos naves se cruzan en el espacio y una de ellas tiene una actitud hostil hacia la otra pueden darse dos situaciones, persecución (si la atacada huye) o combate (si la atacada responde).

En caso de persecución el Dj hará una tirada enfrentada de Velocidad entre ambas naves. La nave con mayor puntuación logra su objetivo. La nave atacante obliga a la perseguida a entrar en combate al cerrar su vía de escape o la nave perseguida consigue huir (bien mediante un salto bien alejándose de los escáner de la nave atacante).

Tirada de Persecución:

Compara tiradas (una por nave) valorando: Puntuación de Velocidad + 1d8

Ejemplo:

Los escáneres de la Silente han detectado un caza ala-x rebelde en las cercanías del astillero de Corellia. Sin pensarlo dos veces el capitán Anteo ordena su persecución. La Silente saca un 11 (4 por velocidad mas 7 de la tirada) mientras el caza rebelde saca un 13 (6 por su velocidad mas 7 de la tirada) con lo que consigue alejarse de los escáneres de la Silente y perderse en el vacío del espacio. El capitán Anteo envía un informe a la flota informando de la situación y temiéndose lo peor.

En caso de combate la tirada de Maniobra determinara quien logra situarse en mejor posición para efectuar el primer disparo. La nave que obtenga un resultado más alto disparará primero, la que obtenga el segundo más alto será la segunda y así sucesivamente. Este orden es el rango de disparo. Cuando todas las naves que puedan atacar lo hayan hecho, todos volverán a tirar por Maniobra para una nueva ronda de ataques.

Rango de disparo: Maniobra + 1d8

Combate: Puntuación de Potencia de la nave atacante + 1d8 – (Puntuación de Velocidad de la nave atacada + 1d8) = Puntos de daño sufrido por la nave atacada.

Blanco erróneo e Impacto Crítico.

En caso de que el resultado de este cálculo sea negativo se considera blanco erróneo. La nave atacada no sufrirá daño, y la atacante no podrá tirar por Maniobra el próximo turno ya que su tripulación y computadores están ocupados recalibrando los sistemas de puntería. El valor para calcular su rango de disparo será igual a su maniobra ese turno. Si el atacante obtiene un ocho en el dado, tendrá la opción de lanzar el dado de nuevo. Si obtiene un ocho la segunda vez, se considera impacto crítico. La nave enemiga estallara en una gran bola de fuego.

El tipo de nave afectara a las características de Potencia y Velocidad de las naves implicadas en el combate, según las siguientes tablas:

Modificadores a la Potencia de Fuego

Tipo de Nave	Modificador
Caza o explorador	-1 al ataque
Láser pulsátil, extractor minero...	
Patrullera o carguero	+0 al ataque
Torretas láser, misiles térmicos...	
Fragata o crucero	+1 al ataque
Láser de protones, rayos gamma...	
Acorazado	+2 al ataque
Canon iónico, misiles nucleares...	

Modificadores a la Velocidad de Evasión

Tipo de Nave	Modificador
Acorazado o crucero	-1 a la defensa
Motores atómicos pesados...	
Fragata o carguero	+0 a la defensa
Impulsores, escudos...	
Patrullera o explorador	+1 a la defensa
Velas solares, células químicas...	
Caza	+2 a la defensa
Motores lumínicos de alta ganancia...	

Puntos de daño e impactos

Cuando una nave recibe un impacto el atacante autor del disparo puede elegir a que características de la nave atacada se restaran los puntos del daño obtenido. Dichas características quedarán reducidas en esos puntos durante el resto del combate y hasta que el sistema en cuestión sea reparado.

De este modo la nave impactada podrá seguir luchando hasta que alguna de sus características quede reducida a cero con las siguientes consecuencias:

1. *Casco igual a cero.* El impacto ha provocado una fisura en el casco, la nave estalla en una gran bola de fuego y los tripulantes y pasajeros son eyectados en capsulas de escape (si son lo suficientemente rápidos y para llegar a ellas y la nave tiene). El combate termina, no cabe reparación posible.
2. *Velocidad igual a cero.* La nave impactada no puede moverse, podrá seguir maniobrando y disparando pero no podrá evadir el fuego enemigo ya que sus motores han sido inutilizados. El combate continúa y el sistema puede repararse. La nave no podrá efectuar un salto hasta que no recupere al menos un punto de velocidad.
3. *Potencia igual a cero.* La nave impactada no puede atacar, todas sus armas han sido destruidas por el oponente. Puede seguir maniobrando (aunque no le sirve de mucho) y evadiendo mientras aguante su casco. El combate continúa y el sistema puede repararse.
4. *Maniobrabilidad igual a cero.* La nave impactada no puede maniobrar, mantiene velocidad, armas y casco pero estará siempre la última en el rango de disparo ya que no puede enfilar a la nave contraria. El combate continúa y el sistema puede repararse.

Ejemplo:

Los temores del capitán Anteo se han confirmado, una fragata rebelde del tipo predador (m5, p5, v3 y c3) llamada "Gólgota" aparece en los escáner de la "Silente",

y viene directa hacia ellos. El capitán ordena zafarrancho de combate y se dispone a luchar.

La maniobra de la "Gólgota" es de 13 (cinco de la nave más 8 de la tirada), mientras que la "Silente" saca 9 (cuatro de la nave más 5 de la tirada). El "Gólgota" atacará primero.

El "Gólgota" dispara sus láser sacando un 11 (cinco de la nave, +1 por ser tipo fragata más 5 de la tirada). La "Silente" intenta desesperadamente evadir el fuego sacando un 11 (cuatro de la nave más 7 de la tirada) y logra evitar el daño por poco, los escudos han aguantado.

En su ataque la "Silente" saca un 10 (cuatro de la nave, +1 por ser tipo fragata más 5 de la tirada), y en su evasión el "Gólgota" saca un 4 (tres de la nave más 1 de la tirada) sufriendo 6 puntos de daño.

El casco del "Gólgota" revienta en mil pedazos (seis de daño sobre tres del casco por decisión del jugador del "Silente") sin apenas dar tiempo a sus tripulantes a huir de la quema.

Mientras a bordo de la "Silente" el capitán Anteo se pregunta si ha hecho bien destruyendo la nave enemiga sin intentar inmovilizarla antes. Sin duda el caza que vieron antes operaba desde una base mayor que esa fragata. El ataque a los astilleros aún no ha terminado.



Reparaciones

Las reparaciones pueden ser en combate, en el espacio o en un puerto seguro. Todos los sistemas pueden repararse, salvo si el Casco ha sido dañado y ha llegado a cero, en cuyo caso la nave no tiene reparación posible (ha estallado en mil pedazos).

La *reparación en combate* es una reparación de urgencia efectuada bien por el oficial de mantenimiento bien por robots o por la computadora de a bordo controlada por el piloto (si la nave es unipersonal) al final del turno de combate en que se produjo el daño y mientras este aun tiene lugar. El Pj encargado de la reparación hará una tirada de Tecnología contra una Dificultad a discreción del Dj según el daño causado, la situación de la nave y lo apurado de la situación. Si la supera el sistema en cuestión recupera 1 punto incluso si había llegado a cero (excepto el casco). Podrá efectuarse una única tirada de reparación sobre un único sistema cada turno de combate.

La *reparación en el espacio* no es tan urgente como la reparación en combate pero tampoco tan meticulosa como la reparación en puerto seguro. El Pj encargado de la reparación hará una Tirada de Tecnología contra una Dificultad a discreción del Dj según el daño causado y el tiempo que haya transcurrido desde que se causo el mismo. Si la supera el sistema recuperara tantos puntos como saco de más el jugador en su tirada (si iguala la dificultad solo recupera un punto). Efectuada esta reparación no podrá volver a realizarse sobre el sistema que se intentaba arreglar, la nave solo podrá ser completamente reparada en un puerto seguro. Cabe una tirada de reparación por cada sistema dañado.

La *reparación en puerto seguro* puede ser realizada por el Pj si tiene suficiente habilidad para ello o encargada a un taller de reparaciones. Si la realiza el Pj hará una tirada de Tecnología contra una Dificultad de 5 (Rutina) y previo pago de los materiales necesarios para la reparación (tantos cientos de créditos como puntos dañados sufra la nave). Si el Pj supera la tirada todos los sistemas quedan reparados y al máximo de puntos. Si la falla la única solución es recurrir al taller previo pago (tantos miles de créditos como puntos dañados sufra la nave) que al cabo de un tiempo determinado

(1d8 días o semanas según la calidad del astropuerto) reparara por completo la nave.

Habilidades neurales y naves espaciales

Las habilidades neurales tanto en el combate como en la persecución de naves espaciales están prohibidas. Quien hace esas tiradas es la nave y no los personajes que las tripulan. Por mucha capacidad psíquica que tenga un piloto no puede aumentar el daño que causa su láser a una nave enemiga con la fuerza de su mente o la velocidad de su propio motor de combustión.

Cosa distinta es emplear habilidades neurales para conseguir tiradas relacionadas con los sistemas de la nave pero que requieren de un operador Pj que interprete la información (escáner, hipersalto, comunicaciones, etc....)

Por ello si cabe utilizar habilidades neurales para la reparación de naves, ya que dicha reparación la efectúa el Pj en cuestión y la habilidad neural le puede ayudar a determinar donde esta el cortocircuito o conseguir desencasquillar el arma atrancada.

Otros vehículos y transportes

El sistema descrito para las naves espaciales se puede aplicar en su mayor parte al resto de vehículos que los Pj se pueden encontrar en sus correrías. Así transportes aéreos (deslizadores aéreos, aviones, aerocoches...) y subacuáticos (submarinos, capsulas de inmersión...) tendrán también las cuatro características de las naves espaciales (m, p, v, c) y los combates y persecuciones entre ellos se resolverán del mismo modo que entre naves espaciales.

Por el contrario vehículos terrestres (coches, tanques, repulsores...) y acuáticos de superficie (lanchas rápidas, barcos, hovercrafts...) solo contarán con dos características (velocidad y casco). Al diseñarlos el Dj distribuirá 8 puntos de construcción entre ambas características con un mínimo de uno y un máximo de 7. Utiliza la velocidad para persecuciones y carreras y el casco como sus "puntos de vida".

Considera las armas que lleven montadas como armas normales y usa la habilidad de Combate del personaje que las dispare cuando se usen.

Robots y androides

Los robots y androides son herramientas altamente especializadas carentes de razón o lógica. Se rigen por programas informáticos y algoritmos (los mas avanzados por inteligencias virtuales) que simplemente les indican un curso de acción determinado cuando se den unos supuestos previos.

Además la mayoría de los robots, aun en el hipotético caso de que su programación les sugiriese varios cursos de acción diferentes, son "propiedad" de un dueño que les dirige y ordena en su actuación.

Por estos motivos los jugadores no pueden encarnar Pjs que sean robots o androides. Carecerían de capacidad de decisión real (al estar subordinados a su dueño y a su programación) y aun cuando consiguiesen dicha capacidad de decisión prácticamente solo podrían realizar las habilidades para las que fueron diseñados. Serian especialistas en dichas habilidades pero no podrían hacer nada más.

Distinto sería crear una especie robótica dotada de libre albedrío (como los replicantes de "Blade Runner" o los cylon de "Galáctica") pero en dicho caso se aplicarían las normas indicadas en la sección de Seres no Humanos.

Que los Pjs no puedan encarnar robots no significan que no vayan a toparse con ellos en sus aventuras, o incluso a ser propietarios de un par.

A la hora de diseñar androides el Dj repartirá 8 puntos de construcción entre su Estructura (los puntos de vida del robot) y su Habilidad Básica (aquello para lo que fue diseñado) con un mínimo de 1 y un máximo de 7. La Habilidad Básica del robot se corresponderá con su función principal y normalmente será una especialización

de alguna de las habilidades de los personajes (combate, escape, tecnológicas o culturales). Ningún robot puede tener habilidades neurales. Por ultimo dale al robot todos los elementos necesarios para cumplir su función (sensores de movimiento, sondas medicas...) y una apariencia determinada para que los Pjs puedan reconocerlo.

Ejemplo:

RP24 es un pequeño androide astro mecánico con una Estructura de 2 y una Habilidad Básica (Tecnología, Reparación de Naves) de 6. Es un cubo metálico redondo y pequeño dotado de un comunicador, mini soldador, sensores de circuitos y unas cadenas de oruga para moverse.

Diseño del Universo

Al contrario que en los mundos de ambientación medieval, donde ya existen una serie de cánones y patrones en los que se mueven los personajes (reinos, elfos, medianos, bosques...) y que tienen un claro entronque con la historia medieval, los mundos de ambientación futurista son mucho mas variados y complejos a la hora de fijar una ambientación. En un mismo sector, sistema, o incluso planeta, pueden convivir varias culturas de distinta tecnología

A pesar de ello en una ambientación de "space opera" es fácil desarrollar un sistema automático de creación de mundos que posteriormente, durante la partida, podrán ir rellenándose según las descripciones del Dj y la improvisación de los Pj. Por ello y como ultimo apartado del manual, a continuación se ofrece un método para obtener un esbozo inicial que posteriormente puede desarrollarse.

Cuadrantes y sectores

Los sectores (regiones galácticas en las cuales los sistemas solares están tan próximos entre si que no se precisa de un motor de salto con capacidad hiperespacial) se dividen a su vez en cuadrantes que son una mera división espacial (1 pársec o 3,26 años luz).

Los cuadrantes pueden estar vacíos o incluir en su interior un sistema solar, que puede ser o no habitable.

El Dj puede diseñar directamente el sector o recurrir al siguiente método para obtenerlo redondeando siempre hacia arriba en todos los cálculos.

1. Para calcular A, el número de cuadrantes que tiene un sector el Dj lanzara 1d8, le sumara cuatro y multiplicara el resultado por cinco. $A = (1d8+4) \times 5$.
2. A continuación dividirá el total de cuadrantes entre el resultado de sumar tres al resultado de tirar otro 1d8, lo que dará B, el numero de cuadrantes que contienen un sistema habitable. $B = A/(1d8+3)$.
3. Este numero lo multiplicara por el resultado de una numera tirada de 1d8 entre dos para obtener C, el numero de cuadrantes del sector que tienen un sistema inhabitable. $C = B \times (1d8 \times 2)$.
4. Finalmente sumara los cuadrantes con sistemas y los restara del total de cuadrantes, dando D, el número de cuadrantes vacíos del sector. $D = A - (C + B)$.



Ejemplo:

El Sector Éufrates tiene 30 cuadrantes (tirada de 2, más 4 por 5, igual a 30) de los cuales:
- Cinco tienen un sistema habitable (tirada de 4, mas 3 que da 7, dividimos 30 entre 7 y redondeamos al alza).
- Otros diez tienen un sistema inhabitable (tirada de 3 entre 2 que da 2 redondeado al

alza, lo que multiplicamos por cinco).

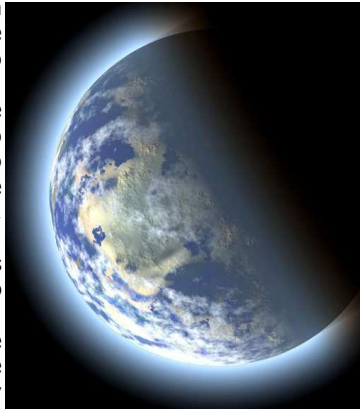
- El resto (30 menos 5 y menos 10), quince cuadrantes, son espacio vacío.

Un cuadrante con sistema inhabitable tiene en su interior una estrella con un sistema de planetas pero de los cuales ninguno de ellos es apto para la vida ni siquiera utilizando sistemas de mantenimiento de vida. Estos sistemas no disponen de ningún recurso útil o interesante económicamente y rara vez se frecuentan (salvo por motivos tácticos, de emergencia o para conseguir combustible en bruto de gigantes gaseosos en caso de emergencia).

Un cuadrante vacío se llama así porque carece de un sistema solar y generalmente ocupan el espacio interestelar por el que las naves efectúan el salto entre sistemas. Sin embargo no están vacíos ya que pueden estar ocupados por estrellas sin planetas, nubes de materia oscura, agujeros negros, pulsares. Es en estos cuadrantes donde suelen producirse los desastres durante los saltos debido a elementos no cartografiados.

Los cuadrantes con sistemas habitables se corresponden con sistemas solares con planetas que reúnen las condiciones básicas para ser habitables y cuentan con algún elemento que les hace interesantes

para instalar en ellos una colonia aun cuando sus condiciones habitables sean prácticamente nulas. Dentro de estos sistemas existe una gran variedad de escenarios por lo que deben describirse con mayor detalle mediante su situación planetaria.



Situación Planetaria

Por cada cuadrante con un sistema habitable que exista en el sector el Dj efectuara dos tiradas de 1d8 en la siguiente tabla. El primer resultado dará una descripción somera del estado en que se encuentran los habitantes de dichos sistemas y el segundo su relación con otros planetas del mismo o diferente sector.

1. *Planeta carente de vida inteligente, habitado por vida salvaje* con escaso índice de evolución (microorganismos, algas, pequeños animales...). Solo se puede mantener habitado mediante sistemas de mantenimiento de vida (segunda tirada con resultado par) o sin estos en regiones determinadas del mismo como los polos o la zona ecuatorial (segunda tirada con resultado impar).

a. Si la segunda tirada es de 1 o 2 el planeta esta virgen, ni si quiera se ha explorado.

b. Si es de 3 el planeta ha sido explorado pero no colonizado.

c. Si es de 4 existe una colonia de alguna organización subversiva (piratas, contrabandistas, rebeldes...)

d. Si es de 5, 6 o 7 un estado estelar (del sector o de fuera si no existe ninguno en el mismo) ha establecido una colonia de investigación (5), de explotación de recursos naturales (6) o militar (7).

e. Si el resultado es de 8 un estado estelar ha establecido una colonia civil con el fin ultimo de transformar el planeta para hacerlo habitable.

2. *Planeta carente de vida inteligente, habitado por vida salvaje más evolucionada* (grandes animales con cadenas alimentarias establecidas, vegetación desarrollada...).

a. Si la segunda tirada es de 1 el planeta ha sido explorado pero no colonizado.

b. Si es de 2 existe una colonia de alguna organización subversiva fuertemente protegida y escondida.

c. Si es de 3, 4 o 5 un estado estelar a ha establecido colonias de investigación

(3) de explotación (4) o militares (5).

d. Si es de 6 o 7 un estado estelar ha iniciado el proceso de colonización civil bien a pequeña escala (6, los colonos adquieren a título personal parcelas y se trasladan al planeta por su cuenta) o a gran escala (7, grandes corporaciones fletan cruceros para trasladar colonos).

e. Si es de 8 es un planeta abandonado. En el pasado vivió en él una especie inteligente pero por algún motivo ha desaparecido dejando solo restos arquitectónicos en el mejor de los casos (para calcular el nivel de dicha sociedad vuelve a tirar un dado e ignora los resultados menores que 3).

3. *Planeta con un estado primitivo básico.* Una (segunda tirada menor o igual que 5) o varias especies inteligentes (segunda tirada igual a 6 o 7, dos especies o igual a 8, tres especies) han evolucionado en el planeta y se encuentran en una fase similar a la edad de piedra.

a. Si la segunda tirada es de 1 la especie es descendiente de otra especie anterior más desarrollada pero por algún motivo ha degenerado (guerra, epidemia...). Vuelve a tirar un dado e ignora los resultados menores que 5 para determinar el nivel de la especie original.

b. Si la segunda tirada es de 2 un estado estelar ha iniciado un proceso de estudio y examen con la nueva especie sin presentarse a la misma.

c. Si la segunda tirada es de 3 o 4 un estado estelar ha entrado en contacto con la especie del planeta con el objetivo de iniciar una colonización pacífica. Dicho contacto puede ser religioso (3, los foráneos se presentan así mismo como dioses) o cultural (4, proceso paulatino de educación y formación).

d. Si la segunda tirada es de 5, 6 o 7 un estado estelar ha iniciado un conflicto armado contra los nativos. Dicho conflicto puede ser contra una especie (5), en apoyo de una contra otra (6) o contra todas las especies nativas (7).

e. Si la segunda tirada es de 8 varios estados estelares están combatiendo en el planeta y las distintas especies del mismo toman partido por alguno de los bandos, luchan contra ellos o se intentan mantener al margen.

4. *Planeta con un estado primitivo desarrollado.* Una (segunda tirada menor o igual que 5) o varias especies inteligentes (segunda tirada igual a 6 o 7, dos especies o igual a 8, tres especies) han evolucionado en el planeta y se encuentran en una fase similar a la edad media.

a. Si la segunda tirada es de 1 un estado estelar ha iniciado un proceso de estudio y examen con la nueva especie sin presentarse a la misma.

b. Si la segunda tirada es de 2, 3 o 4 un estado estelar ha entrado en contacto con la especie del planeta con el objetivo de iniciar una colonización pacífica. Dicho contacto puede ser religioso (2, los foráneos se presentan así mismo como dioses) cultural (3, proceso paulatino de educación y formación) o militar (4, se entrena a los nativos como soldados para el estado estelar).

c. Si la segunda tirada es de 5 un estado estelar ha iniciado un proceso de colonización civil en masa, pactando con los nativos la cesión de terrenos del planeta.

d. Si la segunda tirada es de 6 o 7 un estado estelar ha iniciado un conflicto armado contra los nativos. Dicho conflicto puede ser en apoyo de una especie contra otra (6) o contra todas las especies nativas (7).

e. Si la segunda tirada es de 8 varios estados estelares están combatiendo en el planeta y las distintas especies del mismo toman partido por alguno de los bandos, luchan contra ellos o se intentan mantener al margen.

5. *Planeta con un estado industrial básico.* Una (segunda tirada menor o igual que 6) o dos especies inteligentes (segunda tirada igual a 7 u 8 dos especies) han evolucionado en el planeta y se encuentran en una fase similar a la edad moderna.

a. Si la tirada es de 1 es un planeta abandonado. A causa de un conflicto interno la población del mismo ha quedado destruida quedando solo restos

arquitectónicos.

b. Si la segunda tirada es de 2, 3 o 4 un estado estelar ha entrado en contacto con la especie del planeta con el objetivo de iniciar una colonización pacífica. Dicho contacto puede ser tecnológico (2, los foráneos ceden tecnología a cambio de materias primas) cultural (3, proceso paulatino de educación y formación) o militar (4, se entrena a los nativos como soldados para el estado estelar).

c. Si la segunda tirada es de 5 un estado estelar ha iniciado un proceso de adhesión del planeta, que pasara a formar parte del estado estelar como un protectorado.

d. Si la segunda tirada es de 6 o 7 un estado estelar ha iniciado un conflicto armado contra los nativos. Dicho conflicto puede ser en apoyo de una especie contra otra (6) o contra todas las especies nativas (7).

e. Si la segunda tirada es de 8 varios estados estelares están combatiendo en el planeta y las distintas especies del mismo toman partido por alguno de los bandos, luchan contra ellos o se intentan mantener al margen.

6. *Planeta con un estado industrial desarrollado.* Una (segunda tirada menor o igual que 6) o dos especies inteligentes (segunda tirada igual a 7 u 8 dos especies) han evolucionado en el planeta y se encuentran en una fase similar a la era de la información.

a. Si la tirada es de 1 los nativos del estado industrial han logrado comunicarse con un estado estelar. Este ha enviado emisarios para iniciar un proceso de estudio y examen de la nueva especie.

b. Si la segunda tirada es de 2, 3 o 4 un estado estelar ha entrado en contacto con la especie del planeta con el objetivo de iniciar una colonización pacífica. Dicho contacto puede ser tecnológico (2, los foráneos ceden tecnología a cambio de materias primas) cultural (3, proceso paulatino de educación y formación) o militar (4, se entrena a los nativos como soldados para el estado estelar).

c. Si la segunda tirada es de 5 un estado estelar ha iniciado un proceso de adhesión del planeta, que pasara a formar parte del estado estelar como un protectorado.

d. Si la segunda tirada es de 6 o 7 un estado estelar ha iniciado un conflicto armado contra los nativos. Dicho conflicto puede ser en apoyo de una especie contra otra (6) o contra todas las especies nativas (7).

e. Si la segunda tirada es de 8 varios estados estelares están combatiendo en el planeta y las distintas especies del mismo toman partido por alguno de los bandos, luchan contra ellos o se intentan mantener al margen.

7. *Planeta con un estado estelar básico.* Una (segunda tirada menor o igual que 6) o dos especies inteligentes (segunda tirada igual a 7 u 8 dos especies) han evolucionado en el planeta y tienen a su disposición el motor de salto que les permite moverse entre los sistemas de su sector.

a. Si el resultado es tres o menor el planeta es una colonia desarrollada del planeta base del estado estelar ubicado en el mismo sector, si existiese. Se podrá efectuar una nueva tirada ignorando los resultados mayores que 6 para determinar como se colonizo el sistema.

b. Si el resultado es cuatro o cinco el planeta es una colonia desarrollada del planeta base del estado estelar que se ha escindido de este (4, conflicto armado aun permanente o 5, escisión pacífica), si existiese. Se podrá efectuar una nueva tirada ignorando los resultados mayores que 6 para determinar como se colonizo el sistema.

c. Si el resultado es 6 o mayor es el planeta base del estado estelar.

8. *Planeta con un estado estelar desarrollado.* Una (segunda tirada menor o igual que 6) o dos especies inteligentes (segunda tirada igual a 7 u 8 dos especies) han

evolucionado en el planeta y tienen a su disposición el motor de hipersalto que les permite moverse entre los distintos sectores de la galaxia.

- a. Si el resultado es cuatro o menor el planeta es una colonia desarrollada del planeta base del estado estelar ubicado en el mismo sector (1 o 2, si existiese) o proveniente de otro sector (3 o 4). Se podrá efectuar una nueva tirada ignorando los resultados mayores que 6 para determinar como se colonizo el sistema.
- b. Si el resultado es cinco el planeta es una colonia desarrollada del planeta base del estado estelar que se ha escindido de este mediante un conflicto armado aun permanente. Se podrá efectuar una nueva tirada ignorando los resultados mayores que 6 para determinar como se colonizo el sistema.
- c. Si el resultado es 6 o mayor es el planeta base del estado estelar.

De existir varios estados estelares se echara a suerte quien ejerce su influencia en los estados menos desarrollados. Es bueno que como mínimo en cada sector exista un estado estelar básico y se incluya la influencia de algún estado estelar desarrollado aunque no disponga de colonias desarrolladas en el sector.

Se recomienda efectuar primero las tiradas de situación planetaria y según sus resultados decidir la influencia de cada estado estelar sobre el resto de estados del sector. Siempre que la segunda tirada implique la influencia de un estado estelar el Dj efectuara una tirada para determinar que estado estelar o estados son los que están actuando en el planeta menos desarrollado.

Por ultimo el Dj asignara un nombre a cada uno de los sistemas habitables que formen el sector y a las distintas especies que lo habiten para poder diferenciarlos en futuras aventuras y el sector estará listo para que los Pjs lo exploren. Los sistemas inhabitables y los cuadrantes pueden nombrarse con cifras o iniciales para su identificación.



Ejemplo:

El Dj efectúa las tiradas para describir la situación planetaria de los sistemas habitables del sector Éufrates. Así lanza 1d8 cinco veces sacando: 7, 2, 4, 3 y 1.

Como resultado en el sector aparece un sistema estelar básico y puesto que el Dj desea incluir la presencia del Orden Estelar en el sector por la ambientación de la partida incluye la influencia de un estado estelar desarrollado de otro sector galáctico.

Así decide que la influencia en el sector del Orden Estelar sea menor por la distancia (en 1d8 resultados 1, 2 y 3) y del sistema estelar básico ubicado en el sector sea algo mayor (resultados 4, 5, 6, 7 y 8 en 1d8).

A continuación hace las tiradas de relaciones entre sistemas:

- Primer resultado: (7, Sistema Estelar Básico). En cuanto a la Federación Naarita el Dj lanza de nuevo el dado y obtiene un 7. El sistema está habitado por dos especies (naaritas y tenamos) y es el planeta base de la federación (de haber salido un resultado menor de 6 se hubieran ignorado los supuestos de planeta colonial ya que en el sector no existen otros sistemas estelares básicos que puedan ser su planeta base).

- Segundo resultado (2, Planeta salvaje evolucionado). En Radamarn existe una colonia minera (segunda tirada 4) perteneciente a la Federación Naarita (tirada de influencia de 6).

- Tercer resultado (4, Planeta primitivo desarrollado). En Yelos los nativos ugaritas han llegado a un acuerdo con la Federación Naarita (influencia de 7) cediéndole grandes zonas deshabitadas (segunda tirada de 5). El exceso de población naarita ya tiene donde emigrar.

- Cuarto resultado (3, Planeta primitivo básico). En Toasan el Orden Estelar (tirada de influencia de 2) está atacando (segunda tirada de 5) a los nativos taonitas (¿por qué motivos? ¿por qué lo permite la Federación Naarita?...).

- Quinto resultado (1, Planeta salvaje no evolucionado). Por último en Corellia el Orden Estelar (tirada de influencia de 1) ha establecido una colonia militar (segunda tirada de 7).

El sector ya está terminado para que los Pjs puedan explorarlo a su gusto. El Dj puede incluir más datos como bases estelares, astilleros, singularidades cósmicas, y otros, así como desarrollar ideas de aventuras para los personajes.

Quizá el Orden Estelar destine a los Pjs a Toasan y puedan descubrir porque el Orden esta en conflicto con sus nativos... A lo mejor ocurre un desastre en las minas de Radamarn y la Federación Naarita les solicita ayuda... Quizá alguien descubra un extraño artilugio en uno de los sistemas inhabitados... O de un cuadrante vacío llegue una extraña llamada codificada y alguien deba ir a explorar...

Representación grafica del sector

Si el Dj lo desea puede representar físicamente el sector o parte de un sector de juego empleando una cuadrícula hexagonal. Cada hexágono representa un cuadrante del sector y mediante diversos símbolos puede marcar los sistemas inhabitables y habitables, así como la situación planetaria de estos últimos (marcando las fronteras entre estados estelares, zonas inexploradas...).

Nota Final del Autor (amoskeda@hotmail.com):

Se permite la reproducción y distribución libres de este juego bajo las siguientes condiciones:

- a). Que el juego se reproduzca y se distribuya íntegramente, incluyendo este mensaje.
- b). Que se distribuya únicamente de forma gratuita, o con el único coste de la reproducción.

