

STAR TREK™

ADVENTURES



KOBAYASHI MARU

JO KREIL

CRÉDITOS

FAM

1670

5670

8132

386

DISEÑO DE SISTEMA

Nathan Dowdell

DIRECTOR DE PROYECTO

Jim Johnson

AUTOR

Jo Krell

EDITOR

Jim Johnson

DISEÑO DE PORTADA

Richard L. Gale

DISEÑO GRÁFICO

Matthew Conbern

MAQUETACIÓN

Roxane Thompson

OFICIAL JEFE CREATIVO

Chris Birch

OFICIAL JEFE DE OPERACIONES

Rita Birch

DIRECTOR GENERAL

Cameron Dicks

RESPONSABLE DE DESARROLLO

Rob Harris

RESPONSABLE DE PRODUCCIÓN

Sam Webb

RESPONSABLE ARTÍSTICO

Jon Webb

GESTIÓN DE PRODUCCIÓN

Peter Grochulski y Steve Daldry

PRODUCCIÓN DE VÍDEO

Steve Daldry

DIRECCIÓN DE VENTAS Y MARKETING

Rhys Knight

ASISTENTE AL DIRECTOR DE VENTAS

Cole Leadon

RELACIONES PÚBLICAS

Lloyd Gyan

ATENCIÓN AL CLIENTE

Shaun Hoking

POR CBS

Marian Cordry y Brian Lady

CRÉDITOS EDICIÓN EN CASTELLANO

Traducción: Ismael de Felipe
Maquetación: Vanessa García



22

1370

101

ND

MODIPHIOUS™
ENTERTAINMENT

FFFO™

Holocubierta

Publicado por Holocubierta Ediciones, S.L.

INFO@HOLOCUBIERTA.COM
WWW.HOLOCUBIERTA.COM
WWW.MODIPHIOUS.COM

STARTREK.COM

El Sistema 2d20 y los logotipos de Modiphius son marcas registradas de Modiphius Entertainment Ltd. 2020. Todo el texto sobre el Sistema 2d20 es marca registrada de Modiphius Entertainment Ltd. Cualquier uso no autorizado de estas marcas registradas es ilegal. Cualquier nombre que sea marca comercial se usa de forma ficticia, sin intención de vulnerar ningún derecho. Esta es una obra de ficción. Cualquier parecido con personas y sucesos reales, pasados o presentes, es mera coincidencia salvo por las personas y sucesos que se presenten en su contexto histórico. TM y © 2020 CBS Studios Inc. © 2020 Paramount Pictures Corp. STAR TREK y las marcas y logotipos relacionados son marcas comerciales de CBS Studios INC. Todos los derechos reservados. Ilustraciones y gráficos © y TM CBS Studios Inc. Todos los derechos reservados, salvo el logotipo de Modiphius, que es © de Modiphius Entertainment Ltd.

SW

845

21

3290

KOBAYASHI MARU

POR JO KREIL



SUMARIO

01.10	SINOPSIS	002
01.20	ACTO 1: COMENZANDO LA PRUEBA	003
01.30	ACTO 2: EL KOBAYASHI MARU	004
01.40	ACTO 3: LA PRUEBA	006
01.50	CONCLUSIÓN	008
02.10	PERSONAJES PREGENERADOS	009

AS

72

107

3391

KOBAYASHI MARU

SINOPSIS

El *Kobayashi Maru* es la prueba más importante para aquellos en la Flota que desean entrar en la división de mando y seguir una gratificante carrera como capitán de la Flota Estelar. Este examen presenta a los cadetes un escenario imposible de derrotar, algo que podría ocurrir en el campo de batalla. Como capitán de la Flota Estelar tendrán que afrontar retos muy difíciles, y algunos no tendrán una solución correcta.

Esta aventura asume que los Personajes Jugador son cadetes en la Academia de la Flota Estelar, cada uno de ellos como parte de la rama de mando en cualquiera de las divisiones en las que se hayan especializado. Se han incluido unos personajes pregenerados, aunque esta aventura también puede ser el comienzo de una campaña centrada en la época de la serie original (2200 aprox.) donde los nuevos cadetes eran asignados a naves estelares.

Lo ideal es que haya un cadete en cada uno de los siguientes departamentos: Mando, Navegación, Táctica, Ingeniería y Ciencia. Los puestos más importantes durante esta prueba son Mando, Navegación y Táctica, el resto serían opcionales. En cualquier caso, los puestos que no estén cubiertos podrían ser ocupados por PNJ o personajes pregenerados que no estén siendo usados. Por otro lado, los PNJ incluidos, como el problemático cadete *hacker*, pueden ser fácilmente reubicados en una posición diferente.

Durante este escenario de entrenamiento, también se podrán dar cosas que hacer a otros departamentos (como comunicaciones o médico) que estén en grupos más grandes.

En el Acto Uno, los personajes tendrán la oportunidad de conocer al resto de sus compañeros cadetes, así como a su instructor asignado para el examen. Los cadetes que estén más atentos podrán darse cuenta de que uno de ellos está mirando las especificaciones de la prueba.

El Acto Dos y Tres engloban el escenario *Kobayashi Maru*, con los cadetes enfrentándose la clásica situación imposible de derrotar. Sin embargo, durante el examen, podrán darse cuenta de que uno de los cadetes está intentando hacer trampas manipulando la programación de la simulación. Los cadetes tendrán, en ese momento, que hacer una difícil decisión: Hacer trampas y unirse al *hacker* o bien impedirlo. En cualquier caso, durante toda la prueba estará el instructor observándoles. Su carrera dentro de la Flota Estelar dependerá de sus decisiones.

DIRECTRICES

Además de la Primera Directriz, el resto son bastante simples. Los personajes deberán superar el examen del *Kobayashi Maru*. El escenario es difícil pero bastante simple: rescatar a la tripulación y pasajeros de una nave estelar que se ha quedado varada en territorio klingon, mientras intentan evitar un conflicto político.

En la realidad, la Directriz de esta prueba no es otra que ver cómo reaccionan los cadetes a una situación invencible. No hay ninguna forma de llevar a cabo un rescate con éxito en el *Kobayashi Maru*; la clave es ver cómo se desenvuelven los cadetes y dirigen su nave estelar en una situación tan difícil y estresante.

El Director de Juego comienza esta misión con 3 puntos de amenaza por cada Personaje Jugador en el grupo.

LA ENTERPRISE DEL AYER

Esta misión ha sido diseñada para ser una aventura independiente, aunque también puede ser utilizada en campañas localizadas en la serie original. Además, puede ser modificada fácilmente para que funcione adecuadamente en cualquier otra era. Aquí tienes algunas opciones:

Localizando el *Kobayashi Maru* en la época de las películas de la serie original: Esta prueba se muestra en la película *Star Trek II: La Ira de Khan* y ofrece una buena representación de lo que sería el escenario. Como el S.S. *Kobayashi Maru*, la nave estelar que dio el nombre al examen más adelante, no se perdió hasta el año 2245, este escenario no está presente en la era de *Enterprise*.

Sin embargo, los eventos que vivieron ayudaron a diseñar el actual escenario donde la *Enterprise* original intentó rescatar al carguero *Kobayashi Maru*. Durante el rescate, tres pájaros de presa klingon desactivaron su camuflaje y destruyeron el carguero, obligando a la *Enterprise* a retirarse. Este evento fue la base para el escenario invencible, una situación donde el capitán Archer tuvo que tomar una difícil decisión en la que tuvo que ponderar las vidas de todos los implicados.

Como esta es una situación que, muy probablemente, tenga que vivir un capitán de una nave estelar, la Flota Estelar decidió que sería el examen perfecto para evaluar las habilidades de los cadetes.

La simulación fue rápidamente compilada en la Academia, y ha sido modificada y reprogramada cada vez que un cadete la realiza e intenta buscar una solución única. Es posible que, en esta aventura, los cadetes de los jugadores sean los primeros en probar esta simulación de entrenamiento después de los eventos históricos.

En la era de la *Nueva Generación*, el escenario no ha cambiado demasiado, con algunas excepciones. La tecnología está más actualizada, empleando naves más modernas e incluso algunos hologramas. Debido al aumento de las hostilidades, se ha sustituido al Imperio Klingon, con quienes se ha forjado una nueva paz, por el Imperio Estelar Romulano.

Por otro lado, se ha impulsado el uso más habitual de hologramas para ocupar los puestos de la tripulación del puente, e incluso se ha utilizado una holocubierta programada en lugar de los instructores. Esta práctica ha sido rechazada por algunos de los más antiguos profesores de la Academia de la Flota Estelar, que piensan que la experiencia debe resultar tan real como sea posible. Afirman que los cadetes deben ser capaces de tomar decisiones rápidamente mientras que los instructores deben estar presentes para reaccionar adecuadamente a las maniobras que realice el capitán durante el entrenamiento.

KOBAYASHI MARU

ACTO 1: COMENZANDO LA PRUEBA

“Diario de cadete, fecha estelar 7856.5. Ya ha llegado el momento que he estado esperando durante todos mis años de entrenamiento en la Academia: la prueba del Kobayashi Maru. Este es el examen que determinará si soy lo suficientemente capaz y competente para comandar, algún día, mi propia nave estelar. Estoy, en una sola palabra, aterrado, pero sé que necesito mostrar mi lado más fuerte. Muchos antes que yo han realizado esta prueba y ahora es mi momento. Espero poder hacer historia hoy”.

ESCENA 1: CONFIGURANDO EL ESCENARIO

Los Personajes Jugador se reúnen en el hall de la Academia de la Flota Estelar para prepararse para su mayor reto en sus carreras, el escenario del *Kobayashi Maru*. Este es el examen que determinará si están preparados, o no, para servir como tripulación en el puente de una nave estelar o una estación espacial. Este es el momento en el que pueden aprovechar para saber más de ellos, presentarse al instructor y también conocer al cadete Stoleman.

Stoleman puede servir no solo como potencial antagonista de los Personajes Jugador, si no también como parte de la decisión moral que deberán tomar, una que afectará muy profundamente en sus carreras en la Flota Estelar.

Los cadetes deberían tener la oportunidad de presentarse y describirse a sí mismos, y de conocer al resto si no lo habían hecho anteriormente. Mientras conversan entre ellos, el cadete Stoleman aparecerá. Es un tipo larguirucho y tímido, y explicará que también va a hacer la prueba y que servirá como oficial de comunicaciones durante el escenario de entrenamiento.

Stoleman se mostrará nervioso, aunque no resultará extraño teniendo en cuenta la situación en la que se encuentran. Conversará lo mínimo e intentará aislarse en sí mismo. Un éxito en una **Tarea de Perspicacia + Seguridad** con Dificultad de 1 mostrará que hay algo más allá del examen que le hace estar tan nervioso. Incluso cuando habla, mira al suelo y al PADD que lleva en la mano y que parece estudiar con detenimiento cada vez que piensa que nadie le está mirando. Los cadetes podrán intentar sonsacarle el por qué está tan nervioso, pero justo antes de que puedan hacerlo aparece el instructor.

Se trata de un vulcano llamado teniente Saurk. Un profesor estricto y sin sentimientos. Un observador silencioso que permitirá a los cadetes tomar sus propias decisiones para bien, o para mal, sin hacer otra cosa más que tomar notas en su PADD. Si bien los Personajes Jugador podrán encontrar esto algo frustrante, es a él a quién tienen que convencer para ganarse un puesto en una nave estelar.

El teniente Saurk hace su entrada y espera unos segundos a que los cadetes se callen y le atiendan antes de empezar a hablar.

“Soy el teniente Saurk y seré su instructor en la prueba del Kobayashi Maru. Si consiguen superarla, se les permitirá graduarse y servir como un miembro en la élite de la vía de mando. No todo el mundo posee las cualidades para ser capitán de la Flota Estelar, pero este es su primer paso en un viaje muy largo. Tienen diez minutos para prepararse, después síganme al interior y comenzaremos”.

Sin decir nada más, el Tte. Saurk pasará a través de la puerta a la zona de entrenamiento.

NOTA PARA EL DIRECTOR DE JUEGO: Si estás integrando este escenario en una campaña y el puesto de comunicaciones está ocupado por otro Personaje Jugador, mueve a Stoleman a cualquier otro puesto en el puente. Lo único que se requiere es que esté presente y tenga opción de piratear el sistema.

CADETE ERIC STOLEMAN [PNJ NOTABLE]

El cadete Eric Stoleman es un joven con aspecto de comadreja. Tiene un pelo rojo y lacio, de los que destacan entre la multitud. Es bastante reservado, aunque alguien que haya compartido clases con él sabrá que es bueno con las computadoras. Sus padres son diplomáticos, destinados en San Francisco, aunque se ven raramente. Da la sensación de que Stoleman se ha criado él solo.

RASGOS: Humano

ATRIBUTOS

CONTROL 09

OSADÍA 11

PRESENCIA 07

FORMA FÍSICA 09

PERSPICACIA 09

RAZÓN 09

DISCIPLINAS

MANDO 01

SEGURIDAD 03

CIENCIA 02

PILOTAJE 01

INGENIERÍA 02

MEDICINA 00

ESPECIALIDADES: Espionaje, pirateo informático.

ESTRÉS: 12

RESISTENCIA: 0

ATAQUES:

► Ataque sin armas (Cuerpo a Cuerpo, 4▲, Derribo, 1M, No letal).

KOBAYASHI MARU

ACTO 2: EL KOBAYASHI MARU

“*Diario del capitán, anexo. Hemos comenzado el escenario del Kobayashi Maru. Estoy nervioso; esta será mi primera vez, aunque espero que no la última, en la silla del capitán. No sabemos qué esperar, aunque supongo que estamos todo lo preparados que podemos estar.*”

ESCENA 1: AL RESCATE

El Tte. Saurk permitirá a los cadetes ubicarse en sus posiciones repartidas por el puente. El escenario comenzará en el momento en el que estos entran en la habitación. Saurk les dejará que se familiaricen con los controles y herramientas con las que han estado practicando estas últimas semanas. El área de entrenamiento está diseñada para que sea exactamente igual a una nave estelar, aunque la pantalla principal es un monitor que muestra imágenes programadas. La simulación entera funciona gracias a un potente ordenador programado para responder a cualquier acción que los cadetes puedan usar o intentar para superar el escenario.

Fuera de la vista hay un pequeño grupo de técnicos en unas consolas. Su trabajo es monitorizar la prueba y ajustar el escenario adaptándolo a las acciones de los cadetes.

Una vez que los cadetes se han colocado en sus puestos, se escucha un familiar silbido indicando que una transmisión entrante ha llegado. Stoleman responde y revisa algunos reportes antes de comunicar el siguiente mensaje:

“Capitán, hemos recibido una llamada de emergencia del Kobayashi Maru. Han perdido la energía y se encuentran a la deriva al borde de la Zona Neutral. Se adentran en espacio klingon y solicitan asistencia inmediata.”

Los cadetes tendrán poco tiempo para actuar. Lo ideal es que pongan rumbo de interceptación y lleguen lo más rápido posible a máxima velocidad warp. El Tte. Saurk no dará ninguna recomendación ni consejo ni en esta ni ninguna otra parte de la prueba (es cosa de los PJ tomar sus propias decisiones). El rumbo debe ser programado de forma inmediata para llegar a la zona del conflicto. El oficial de navegación debe realizar una **Tarea de Razón + Pilotaje** con Dificultad 1 (si navegación no está controlado por un jugador, el piloto puede hacer la tirada). Fallar la Tarea significa que el cadete acaba situando la nave justo en el interior de la Zona Neutral, lo que provocará que los klingon lleguen antes de lo esperado.

Tan pronto la nave sale de velocidad warp, los personajes verán la *Kobayashi Maru* flotando inerte en el espacio. La nave no responderá a ninguna comunicación. Será necesario un escaneo para averiguar su estado actual.

Dependiendo si el cadete utiliza los sensores de corto o largo alcance, se aplicará una dificultad y se determinará qué puede ser descubierto. Si está utilizando los sensores de corto alcance, una tirada exitosa de **Perspicacia + Ciencia** de Dificultad 0 indicará que el *Kobayashi Maru* ha derivado hasta la Zona Neutral. No hace falta ninguna tirada para saber qué es lo que significa algo así; la nave no puede entrar en la Zona Neutral sin violar el frágil tratado entre la Federación y el Imperio Klingon. Esto podría significar la guerra. Por otro lado, los sensores mostrarán que la nave está sin energía. Se detectan quince formas de vida, pero no aguantarán mucho ya que el sistema de soporte vital se está agotando al no tener energía.

Si el cadete utiliza los sensores de largo alcance, con una tirada de **Perspicacia + Ciencia** con Dificultad 3, también podrá descubrir algo mucho más importante. Los sensores captan las firmas energéticas provenientes de tres pájaros de presa klingon. Su localización es desconocida, pero sin duda están observando al *Kobayashi Maru*. Lo que ocurra después, depende de los cadetes (ver Acto 3).

ESCENA 2: UN TRAJIDOR A BORDO

Mientras los personajes están escaneando la región, déjales hacer una **Tarea de Control + Ingeniería o Seguridad** con una Dificultad de 1. Si la superan, se darán cuenta de que hay una sección de la copia de seguridad de los sistemas que está siendo modificada con algunas de sus funciones siendo transferidas a través de comunicaciones. Si profundizan, podrán ver que ¡el programa básico del escenario está siendo reescrito delante de sus propios ojos!

Si miran hacia comunicaciones, no verán al Cadete Stoleman haciendo nada inusual en su consola. Sin embargo, esto es porque ha instalado un microchip en el lector de su terminal. El programa está siendo ejecutado a través del microchip. Un cadete podría intentar una **Tarea de Perspicacia + Seguridad** con Dificultad 0 (hay poco que Stoleman pueda hacer para esconderlo) para darse cuenta del microchip conectado al lector de la consola.

El programa en el chip parece bastante sencillo, aunque su objetivo resulta más que obvio: si se carga del todo, cambiará el código de los pájaros de presa klingon que están esperando ocultos, debilitando las capacidades que tienen programadas. A tal efecto, esto hará que el escenario se pueda completar ya que los pájaros de presa no podrán levantar sus escudos ni activar sus armas, haciéndoles vulnerables.

Los Personajes Jugador tendrán que tomar una decisión puramente moral, aquí y ahora. Podrán no decir nada y dejar que el programa se ejecute dándoles ventaja, derrotando fácilmente a los klingon y consiguiendo la victoria, o pueden delatar a Stoleman. Si se enfrentan a Stoleman, en primera instancia dirá que no está haciendo nada malo.

Aunque podrán justificar lo contrario en cuanto uno de los cadetes coja el chip de la consola. Cuando le hayan atrapado, no dirá nada y agachará la cabeza. El personaje que actúe como capitán podrá notificarlo al Tte. Saurk que, inmediatamente, llamará a los oficiales de Seguridad que se llevarán al cadete Stoleman. El resto de cadetes deberán continuar con el escenario en el Acto 3.

Alternativamente, los cadetes pueden intentar compilar un *firewall* para detener la ejecución del programa de Stoleman. Esto requiere una **Tarea de Osadía + Ciencia** con una Dificultad de 2. Si lo consiguen desactivarán el programa de Stoleman. Pueden continuar con la prueba como se indica en el Acto 3.

Mientras todo esto ocurre, el Tte. Saurk observa en silencio. Espera ver qué van a hacer los cadetes. Si delatan a Stoleman, pasarán esta parte del examen. Si deciden no delatarle, pero detienen el programa también lo habrán superado. Si deciden apoyarle y hacer trampas, les pedirán explicaciones más adelante lo que los puede llevar a ser expulsados de la Academia, dependiendo de sus respuestas.

Un personaje puede indicar que el Capitán Kirk también hizo trampas. En ese caso Saurk les dirá que si bien Kirk, efectivamente, hizo trampas, lo que no hizo fue arrastrar a sus compañeros a hacerlas. El cadete Stoleman se ha cobijado tras el apoyo del resto de sus compañeros cadetes en un esfuerzo para ganar reconocimiento y gloria para él mismo.

U.S.S. ENTERPRISE

RASGOS: Nave de entrenamiento para cadetes, Clase Constitution (Explorador multipropósito)

SISTEMAS

ARMAMENTO 08

ESTRUCTURA 08

ORDENADORES 07

COMUNICACIONES 07

MOTORES 08

SENSORES 08

DEPARTAMENTOS

MANDO 03

SEGURIDAD 03

CIENCIA 03

PILOTAJE 02

INGENIERÍA 02

MEDICINA 02

ENERGÍA: 8

ESCALA: 4

ESCUDOS: 11

RESISTENCIA: 4

ATAQUES:

- ▶ Batería de fásers (Energía, Alcance Medio, 8▲, Versátil 2).
- ▶ Torpedos de Fotones (Torpedo, Alcance Largo, 6▲, Eficaz).
- ▶ Rayo Tractor (Fuerza 3).

REGLAS ESPECIALES:

- ▶ **Diseño Robusto:** Esta nave tiene una construcción resistente y fácil de reparar. La Dificultad para todas las Tareas para reparar la nave es reducida en 1, con un mínimo de 1.
- ▶ **Laboratorios modulares:** Esta nave tiene una gran cantidad de salas multitarea vacías. Al comienzo de una aventura, la tripulación puede decidir qué tipo de laboratorios se deben instalar lo que le dará una Ventaja que se aplicará a cualquier trabajo realizado en dichos laboratorios.

PÁJARO DE PRESA CLASE B'REL

RASGOS: Pájaro de presa klingon

SISTEMAS

ARMAMENTO 08

ESTRUCTURA 07

ORDENADORES 09

COMUNICACIONES 08

MOTORES 07

SENSORES 09

DEPARTAMENTOS

MANDO 01

SEGURIDAD 02

CIENCIA 02

PILOTAJE 04

INGENIERÍA 02

MEDICINA 02

ENERGÍA: 7

ESCALA: 3

ESCUDOS: 9

RESISTENCIA: 3

TRIPULACIÓN: Experta (Atributos, 10; Disciplinas, 3).

ATAQUES:

- ▶ Cañones Disruptores (Energía, Alcance Corto, Daño 7▲, Cruel 1).
- ▶ Torpedos de Fotones (Torpedo, Alcance Largo, 5▲, Eficaz).
- ▶ Rayo Tractor (Fuerza 2).

REGLAS ESPECIALES:

- ▶ **Dispositivo de ocultación:** Permite a la nave ocultarse a la vista. Operar el dispositivo requiere una **Tarea de Control + Ingeniería** con una Dificultad de 2, asistido por **Motores + Seguridad** de la nave.
- ▶ **Sistema de Control Reactivo Mejorado (Talento):** Cuando la presencia de obstáculos o amenazas aumente la Dificultad de una Tarea para mover o maniobrar la nave, dicha Dificultad se reducirá en 1 (pero la Dificultad nunca será inferior a la normal para dicha Tarea).

KOBAYASHI MARU

ACTO 3: LA PRUEBA

ESCENA 1: EL ESCENARIO INVENCIBLE

El capitán y la tripulación del puente tienen una dura decisión que tomar. El *Kobayashi Maru* está varado sin energía en la Zona Neutral. Entrar en la zona desencadenará un incidente interestelar: la guerra entre la Federación y el Imperio Klingon. La tripulación del *Kobayashi Maru* no sobrevivirá durante mucho tiempo, y si los klingon no han llegado ya, no tardarán en hacerlo.

Hay muchas opciones disponibles para que los cadetes afronten esta situación. Las soluciones y acciones más obvias se presentan a continuación, con las consecuencias que tendrán.

Si el plan de los cadetes no está contemplado, el Director de Juego deberá improvisar una reacción él mismo. Solo hay una cosa que debe tener en mente: da igual lo que los cadetes hagan, el plan siempre acabará fallando. Puede resultar duro, especialmente para una partida de rol de mesa, pero esa es la esencia del escenario del *Kobayashi Maru*: poner a los jugadores ante una prueba imposible de derrotar, algo que un capitán de una nave estelar podría encontrarse en sus aventuras. Además, les ayudará a pensar más allá de las reglas establecidas y sacarles de su zona de confort. El reto para el Director de Juego es intentar hacer que la experiencia sea divertida para los Jugadores.

ENCUENTRO: RESCATAR LA KOBAYASHI MARU

Aunque los cadetes no están en peligro real, el puente está configurado para reaccionar a los “daños de combate” usando tecnología futura y algunos trucos más tradicionales. Las consolas explotarán y chisporrotearán o los asientos se moverán con fuerza para lanzar a la gente al suelo. A pesar de ser una simulación, siéntete libre de emular cualquier daño que reciba la nave en el combate, como si fuera una batalla real.

Opciones: Salvando la Kobayashi Maru

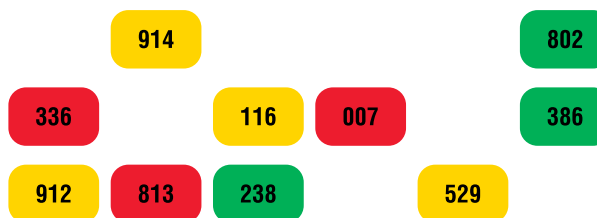
A continuación, encontrarás diferentes acciones que pueden tomar los cadetes en su esfuerzo por rescatar la *Kobayashi Maru* y, de esa forma, “ganar” la prueba. El examen es muy abierto, haciendo imposible recopilar todas las opciones que los cadetes pueden intentar, pero las más obvias están listadas más adelante. Muchos capitanes de la Flota Estelar han sido felicitados por salirse de lo habitual, y hay pocas razones para pensar que los cadetes no vayan a preparar planes diferentes, que puedan derivar en el mismo resultado.



- ▶ **Diplomacia:** El capitán cadete puede decidir abrir las comunicaciones con los klingon solicitando permiso para rescatar a la indefensa tripulación del *Kobayashi Maru*. Durante un rato solo se escuchará un silencio antes de que los klingon respondan. Su respuesta será corta y contundente: *“Esta nave, y todo lo que hay a bordo, se ha adentrado en espacio klingon. Por lo tanto, son desde ahora mismo propiedad del Imperio Klingon. Su solicitud ha sido denegada, capitán”*.
- ▶ **Transporte:** El capitán cadete puede ordenar a un equipo de ingeniería intentar transportar la tripulación a bordo de su nave. Escanear el *Kobayashi Maru* determinará que sería imposible bloquear a la tripulación para el transporte debido a los graves daños y emisiones que tiene la nave. Podría ser posible si se acercan al carguero, pero eso significaría adentrarse en la Zona Neutral.
- ▶ **Rayo Tractor:** La tripulación podría decidir capturar la nave con el Rayo Tractor y remolcar la *Kobayashi Maru* de vuelta al espacio de la Federación. Sin embargo, tan pronto como realicen el intento, las naves klingon se harán visibles y atacarán el dañado carguero, destruyéndolo con una única salva. El capitán klingon llamará a los cadetes y les dirá: *“Han robado en el espacio klingon. Consideramos esto un acto de piratería y una violación del tratado. Ríndanse de inmediato o afronten las consecuencias”*. Si el capitán se rinde, cualquier PNJ de la tripulación amenazará con amotinarse *“No podemos permitir que una nave de la Federación caiga en manos klingon”*. Los cadetes deberán calmar cualquier motín potencial o buscar otra solución. Si rechazan la rendición, los klingon atacarán.
- ▶ **Entrar en la Zona Neutral:** Tan pronto entren en la Zona Neutral, los klingon atacarán. Por cada nave klingon destruida, aparecerán dos más saliendo de velocidad warp. Los personajes, tarde o temprano, se verán superados y derrotados.

- ▶ **Una decisión dura:** La decisión más difícil es dejar la tripulación del *Kobayashi Maru* morir. Esta es, probablemente, la elección más dura que un capitán de una nave estelar jamás tenga que tomar. Por otro lado, es la que le reportará mayor recompensa durante la prueba. Para evaluar su sinceridad, un PNJ del puente se alzaría protestando y amenazará con un motín, rechazando la idea de dejar morir a los tripulantes del carguero. El capitán deberá intentar argumentar esta decisión, algo que no será sencillo.
- ▶ **El sacrificio final:** La última, y también extremadamente difícil de tomar, decisión para un capitán de la Flota Estelar, es sacrificar su propia nave. Esto se realizaría fijando un rumbo para autodestruirse justo donde se encuentran las naves klingon. Aún así, deberán elaborar un plan para rescatar la tripulación de la *Kobayashi Maru*, quizá enviando una lanzadera antes de activar el sistema de autodestrucción. Si no hacen algo, la nave será destruida junto a la *Kobayashi Maru*.

Estas son las soluciones más habituales al examen del *Kobayashi Maru*, pero siempre se han contado historias de cómo capitanes de la Flota Estelar lo afrontaron con soluciones realmente creativas. El Director de Juego no debería disuadir a los Personajes si exponen un plan por muy alocado que parezca. Sin embargo, debe tener en cuenta que todas las apuestas están en su contra y no debería reparar en gastar toda la Amenaza que se haya generado durante la aventura, para hacer este escenario tan excitante y frenético como le sea posible.



KOBAYASHI MARU

CONCLUSIÓN

CONCLUSIONES

Al final del escenario, el Tte. Saurk parará la simulación. Si los Personajes no hicieron nada cuando descubrieron que el cadete Stoleman estaba haciendo trampa, preguntará al respecto. El instructor lo ha sabido todo el tiempo. Los cadetes serán juzgados por sus superiores en la Academia. No solo han fallado el *Kobayashi Maru*, sino que también pueden acabar expulsados.

Sin embargo, si no lo descubrieron, el Tte. Saurk revelará lo que ha pasado y dos oficiales de Seguridad aparecerán para llevarse escoltado al cadete Stoleman. El instructor, en cualquier caso, les indicará con dureza que deben estar siempre atentos cuando se está al mando de una nave estelar, aunque no habrán fallado el examen.

El que los cadetes pasen o fallen el escenario depende de cómo reaccionaron durante la duración del mismo. Para superarlo se entiende que han hecho varias cosas: Encontrar una solución creativa para solventar el problema del *Kobayashi Maru* (independientemente de si esta tuvo éxito o no) y han sabido reaccionar adecuadamente en una situación invencible.

Comenzar un incidente interestelar o asumir de forma poco profesional su derrota, son cosas que pueden llevarlos al fracaso. Sin embargo, se les puede permitir repetir el examen siempre que su rendimiento no haya sido catastrófico (como, por ejemplo, haciendo trampas).

CONTINUADO LOS VIAJES...

Los eventos del escenario del *Kobayashi Maru* podría ser el comienzo de una campaña en la que los cadetes continúan sus carreras en la Flota Estelar. Hacia dónde se dirija la campaña ya es cosa del Director de Juego, pero algunas opciones podrían ser: Si los cadetes actuaron deshonrosamente o intentaron ayudar al cadete Stoleman, podrían haber fallado

el examen e incluso llegar a ser expulsados de la Academia. Quizá se los encuentren más adelante si han acabado formando parte de aquellos que tienen la peor reputación, como Harry Mudd o los piratas Orion.

Asumiendo que han pasado la prueba, los cadetes podrían ser destinados a servir a bordo de la misma nave estelar o estación espacial. Quizá comiencen como alférez, participando en varios equipos de salida o en las cubiertas inferiores. Deberían darse cuenta de la baja esperanza de vida de los miembros de seguridad y poner un cuidado extra cada vez que sean transportados a un planeta. Quizá, por algún tipo de emergencia, se encuentren de pronto como tripulación de puente en una nave estelar... ¡reclutas sin experiencia al mando de una de las más poderosas muestras de tecnología de la Flota Estelar!

Dependiendo de lo ocurrido durante la prueba, el cadete Stoleman ha podido ser también expulsado de la Academia o, incluso, graduarse finalmente (aunque con una gran mancha en su expediente). Quizá le asignen al mismo departamento que uno de los Personajes Jugadores o aparezca súbitamente en la campaña como un antagonista. Dependerá del Director de Juego si se convierte en un ser egoísta, un enemigo sin remordimientos, un capitán arrogante (que no ha olvidado) de una nave o algo peor. O quizá se haya arrepentido y se convierta en un personaje simpático y recurrente que permita a los personajes darle la oportunidad para redimirse.



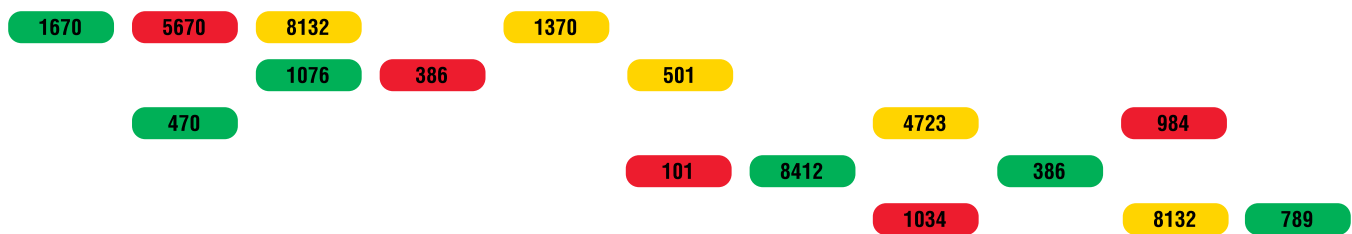
KOBAYASHI MARU

PERSONAJES PREGENERADOS

Se incluyen cinco personajes pregenerados para que puedas usarlos en esta aventura durante unas jornadas o un escenario suelto. Esta aventura puede fácilmente ser jugada por personajes creados por los jugadores, un interesante comienzo para una campaña en la Academia de la Flota estelar, o una campaña en la que los personajes están justamente comenzando sus carreras.

Esta aventura también puede ser jugada como un recuerdo pasado para mostrar cómo se conocieron los Personajes Jugador. Ten en cuenta que ninguno de los personajes tiene ataques a distancia ya que durante la prueba del *Kobayashi Maru* no se entrega ningún arma.

Cada personaje ha sido construido siguiendo las instrucciones y guías del libro básico de *Star Trek Adventures* y en todos se ha escogido “joven oficial” en el Paso Cinco: Carrera. Los nombres completos y el género de cada personaje han sido obviados para que puedan ser los jugadores quienes lo ajusten a sus preferencias.



CADETE BERRET [MANDO]

El cadete Berret ha vivido toda su vida en naves estelares ya que sus dos padres eran miembros de la Flota Estelar: su padre era piloto y su madre sirvió como oficial científico. Berret busca enorgullecer a su familia uniéndose a la Flota Estelar con el sueño de llegar a sentarse en la silla de capitán de su propia nave estelar.

RASGOS: Humano

VALORES:

- ▶ Una nave estelar es un hogar, su tripulación una familia.
- ▶ Debo ser el orgullo de mi familia.
- ▶ Añoro la vida a bordo de una nave estelar.
- ▶ Puedo ser un excelente capitán si sigo el protocolo.

ATRIBUTOS

CONTROL 10

OSADÍA 10

PRESENCIA 09

FORMA FÍSICA 09

PERSPICACIA 09

RAZÓN 09

DISCIPLINAS

MANDO 04

SEGURIDAD 03

CIENCIA 02

PILOTAJE 03

INGENIERÍA 03

MEDICINA 01

ESPECIALIDADES: Astronavegación. Inspiración. Liderazgo. Protocolo de la Flota Estelar. Reconocimiento de naves. Dinámicas de equipo.

ESTRÉS: 12

RESISTENCIA: 0

ATAQUES:

- ▶ Ataque sin armas (Cuerpo a Cuerpo, 4▲, Derribo, 1M, No letal).

TALENTOS:

- ▶ **Espíritu explorador:** Puede gastar un punto de Determinación para añadir tres puntos de Inercia a la reserva común.
- ▶ **Precavido (Mando):** Siempre que Berrett intente una Tarea de Mando y compre uno o más d20 gastando inercia, puede repetir un d20.
- ▶ **Reducir la tensión:** Cuando emprendas una Tarea para convencer a alguien de no actuar con violencia, puedes añadir 1d20 adicional a tu reserva de dados.
- ▶ **Potencial latente:** Debido a su inexperiencia, Berret no puede tener ningún Atributo por encima de 11 y ninguna Disciplina por encima de 4. Siempre que Berrett tenga éxito en una Tarea en la cual haya comprado uno o más dados extra con Inercia o Amenaza, tirará 1▲. Berrett recibe un bonificador a la inercia igual al resultado del dado y añade un punto a la Amenaza si el resultado es un Efecto.

CADETE T'SAI [NAVEGACIÓN]

El cadete T'Sai creció en Vulcano donde estudio diferentes ciencias y la cultura vulcana. Sin embargo, T'Sai descubrió que su verdadera pasión era pilotar. Cuando se encontraba a los mandos de una nave o vehículo sentía una pasión y afloraban unos sentimientos que los vulcanos normalmente solían reprimir. Si bien T'Sai permanece lógico y controla la mayoría de sus emociones, le gusta sentirse libre de experimentar esas emociones cuando vuela.

RASGOS: Vulcano

VALORES:

- ▶ Las necesidades de muchos se anteponen a las de unos pocos.
- ▶ Cuando piloto, puedo ser ilógico y confiar en mis sentimientos.
- ▶ Pilotar una nave estelar es de una importancia máxima para el éxito de una misión.
- ▶ La ciencia es importante, pero pilotar es lo que realmente disfruto.

ATRIBUTOS

CONTROL 11

OSADÍA 09

PRESENCIA 08

FORMA FÍSICA 10

PERSPICACIA 09

RAZÓN 09

DISCIPLINAS

MANDO 03

SEGURIDAD 02

CIENCIA 03

PILOTAJE 04

INGENIERÍA 02

MEDICINA 02

ESPECIALIDADES: Astrofísica. Acrobacias con vehículos. Dominio de uno mismo. Operaciones de navegación. Sistemas de propulsión. Naves pequeñas.

ESTRÉS: 12

RESISTENCIA: 0

ATAQUES:

- ▶ Ataque sin armas (Cuerpo a Cuerpo, 3▲, Derribo, 1M, No letal).
- ▶ Pinza vulcana (Cuerpo a Cuerpo, 4▲, Intensa, 1M, No Letal).

TALENTOS:

- ▶ **Pinza nerviosa:** Puedes usar Ciencia o Medicina en vez de Seguridad. Incrementará el daño provocado por T'Siar en base a Ciencia o Medicina en vez de Seguridad.
- ▶ **Pasar volando:** Cuando emplees el Uso de Inercia "Tarea Rápida", no aumentes la Dificultad de la segunda Tarea si esta consiste en pilotar una nave o vehículo.
- ▶ **Evasión precisa:** Cuando tengas éxito en una Tarea de "Acción Evasiva", puedes gastar dos puntos de Inercia. Si lo haces, la nave no sufre el aumento de Dificultad para realizar ataques que normalmente conllevaría una Acción Evasiva.
- ▶ **Pericia técnica:** Cuando emprendas una Tarea con la ayuda de los ordenadores o sensores de la nave, puedes repetir 1d20 (que puede ser el dado de la nave).
- ▶ **Potencial latente:** Debido a su inexperiencia, T'Sai no puede tener ningún Atributo por encima de 11 y ninguna Disciplina por encima de 4. Siempre que T'Sai tenga éxito en una Tarea en la cual haya comprado uno o más dados extra con Inercia o Amenaza, tirará 1▲. T'Sai recibe un bonificador a la inercia igual al resultado del dado y añade un punto a la Amenaza si el resultado es un Efecto.

CADETE SASUR [INGENIERÍA]

El cadete Sasur creció en Vulcano siendo sus padres diplomáticos. Fue entonces cuando se dio cuenta del comportamiento ilógico que tienen otras razas y es por eso por lo que se siente mucho más cómodo con el funcionamiento lógico de las máquinas; las emociones son una debilidad que Sasur no está dispuesto a tolerar. Ha pasado el rito del Kolinahr para acercarse lo más posible a la lógica de sus amadas máquinas.

RASGOS: Vulcano

VALORES:

- ▶ Las emociones son una debilidad tanto para humanos como para vulcanos.
- ▶ Las máquinas son lógicas en sus funciones, un rompecabezas que se puede resolver.
- ▶ Los humanos son ilógicos y actúan sin sentido.
- ▶ Las máquinas son superiores a la mayoría de las especies en muchos aspectos.

ATRIBUTOS

CONTROL 10

OSADÍA 10

PRESENCIA 08

FORMA FÍSICA 09

PERSPICACIA 10

RAZÓN 11

DISCIPLINAS

MANDO 02

SEGURIDAD 02

CIENCIA 04

PILOTAJE 02

INGENIERÍA 04

MEDICINA 02

ESPECIALIDADES: Astrofísica. Dominio de uno mismo. Computadoras. Reparación de campos. Transportadores y replicadores. Tecnología warp.

ESTRÉS: 11

RESISTENCIA: 0

ATAQUES:

- ▶ Ataque sin armas (Cuerpo a Cuerpo, 3▲, Derribo, 1M, No letal).

TALENTOS:

- ▶ **Un poco más de energía:** Cuando Sasur tenga éxito en una Tarea de Ingeniería a bordo de tu propia nave, puedes gastar un punto de Inercia para recuperar 1 punto de Energía gastado previamente.
- ▶ **Kolinahr:** Sasur ha realizado el viaje ritual que purga toda emoción. Reduce en 2 la Dificultad de todas las Tareas para resistir la coacción, la intrusión mental, el dolor y demás ataques mentales.
- ▶ **Pericia técnica:** Cuando Sasur emprenda una Tarea con la ayuda de los ordenadores o sensores de la nave, puedes repetir 1d20 (que puede ser el dado de la nave).
- ▶ **Potencial latente:** Debido a su inexperiencia, Sasur no puede tener ningún Atributo por encima de 11 y ninguna Disciplina por encima de 4. Siempre que Sasur tenga éxito en una Tarea en la cual haya comprado uno o más dados extra con Inercia o Amenaza, tirará 1▲. Sasur recibe un bonificador a la inercia igual al resultado del dado y añade un punto a la Amenaza si el resultado es un Efecto.

CADETE SKAV [CIENCIA]

El cadete Skav, como la mayoría de tellaritas, adora las buenas discusiones. Ya desde joven, Skav se habituó a preguntar de todo de forma interminable e insistente. En su adolescencia perdió a parte de su familia en un terremoto, lo que agrió aún más el talante del joven tellarita. Esto también propició que se decantase hacia una carrera de descubrimientos científicos. Skav está impulsado con una única y simple idea: necesita comprender todo. Esto ha provocado que tenga muchos enemigos, pero también muy buenos amigos.

RASGOS: Tellarita

VALORES:

- ▶ Entender el universo es un desafío que debo superar.
- ▶ Me enfurece saber cuántas cosas desconozco.
- ▶ La ciencia es el mejor argumento.
- ▶ Haré cualquier cosa por saber y comprender más cosas.

ATRIBUTOS

CONTROL 08

OSADÍA 10

PRESENCIA 09

FORMA FÍSICA 10

PERSPICACIA 09

RAZÓN 10

DISCIPLINAS

MANDO 02

SEGURIDAD 02

CIENCIA 04

PILOTAJE 02

INGENIERÍA 04

MEDICINA 02

ESPECIALIDADES: Botánica. Computadoras. Debate. Geología, Investigación. Xenobiología.

ESTRÉS: 12

RESISTENCIA: 0

ATAQUES:

- ▶ Ataque sin armas (Cuerpo a Cuerpo, 5▲, Derribo, 1M, No letal).

TALENTOS:

- ▶ **Pericia informática:** Cuando Skav emprenda una Tarea relacionada con la programación o el análisis de un sistema informático, puedes añadir 1d20 a tu reserva de dados.
- ▶ **Análisis minucioso:** Cuando Skav tenga éxito en una Tarea de Perspicacia o Control que forme parte de una Tarea Extendida, puedes ignorar hasta 2 puntos de Resistencia por cada Efecto obtenido.
- ▶ **Aplicado:** Cuando Skav gaste uno o más puntos de Inercia para Obtener Información, puedes realizar una pregunta adicional (en total, no por cada punto de Inercia así gastado).
- ▶ **Potencial latente:** Debido a su inexperiencia, Skav no puede tener ningún Atributo por encima de 11 y ninguna Disciplina por encima de 4. Siempre que Skav tenga éxito en una Tarea en la cual haya comprado uno o más dados extra con Inercia o Amenaza, tirará 1▲. Skva recibe un bonificador a la inercia igual al resultado del dado y añade un punto a la Amenaza si el resultado es un Efecto.

CADETE MCGUILLE [TACTICA]

El cadete McGuille creció en un rancho que poseía su familia en Texas, la Tierra. Deseando tener más y con una creciente necesidad de aventuras, se alistó en la Flota Estelar.

RASGOS: Humano

VALORES:

- ▶ La exploración es la esencia de la humanidad.
- ▶ El espacio es la verdadera frontera final.
- ▶ Uno debe asumir riesgos para obtener resultados.
- ▶ Siempre seré un cowboy en el fondo.

ATRIBUTOS

CONTROL 08

OSADÍA 10

PRESENCIA 09

FORMA FÍSICA 11

PERSPICACIA 09

RAZÓN 09

DISCIPLINAS

MANDO 03

SEGURIDAD 04

CIENCIA 02

PILOTAJE 03

INGENIERÍA 02

MEDICINA 02

ESPECIALIDADES: Trato con animales. Fásers de mano. Combate cuerpo a cuerpo. Investigación. Sistemas tácticos de naves estelares. Tácticas.

ESTRÉS: 18

RESISTENCIA: 0

ATAQUES:

- ▶ Ataque sin armas (Cuerpo a Cuerpo, 5▲, Derribo, 1M, No letal, Cruel 1).

TALENTOS:

- ▶ **Audaz:** Cuando McGuille emprenda una Tarea de Seguridad, y compre uno o más d20 aumentando la Amenaza, puede repetir un único d20.
- ▶ **Buen gancho de izquierda:** Tu Ataque sin armas tiene el Efecto de Daño "Cruel 1".
- ▶ **Resuelto:** McGuille tiene +3 de Estrés.
- ▶ **Potencial latente:** Debido a su inexperiencia, McGuille no puede tener ningún Atributo por encima de 11 y ninguna Disciplina por encima de 4. Siempre que McGuille tenga éxito en una Tarea en la cual haya comprado uno o más dados extra con Inercia o Amenaza, tirará 1▲. McGuille recibe un bonificador a la inercia igual al resultado del dado y añade un punto a la Amenaza si el resultado es un Efecto.