

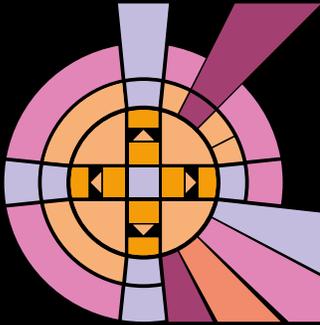
STAR TREK™

ADVENTURES



JUEGO DE ROL
REGLAS DE INICIO RÁPIDO

CRÉDITOS



1732011

DISEÑO DE SISTEMA
NATHAN DOWDELL

DESARROLLO DE LA LÍNEA
DAVE CHAPMAN AND SAM WEBB

AUTORES
NATHAN DOWDELL, IAN LEMKE
Y SAM WEBB

CORRECCIÓN
SCOTT PEARSON

ILUSTRACIÓN DE PORTADA
GUILLEM PONGILUPPI Y JOSEPH DIAZ
ILUSTRACIONES INTERIORES
MARTIN SOBR, STEVE STARK,
CONNOR MAGILL, ALAIN RIVARD,
RODRIGO TOLEDO, CRISTI BALANESCU,
JOSEPH DIAZ Y NICK GREENWOOD

DIRECCIÓN ARTÍSTICA
SAM WEBB

DISEÑO GRÁFICO
MATTHEW COMBEN

MAQUETACIÓN
RICHARD L. GALE

PRODUCCIÓN
CHRIS BIRCH

ASISTENTE DE PUBLICACIÓN
SALWA AZAR
ENCARGADO DE OPERACIONES
GARRY HARPER

ENCARGADO DE PRODUCCIÓN
STEVE DALROY

APOYO DE LA COMUNIDAD
LLOYD GYAN

AGRADECIMIENTOS
GENE RODDENBERRY, JOHN VAN CITTERS,
MARIAN CORDRY, VERONICA HART,
KEITH LOWENADLER, DAYTON WARD
Y SCOTT PEARSON

PRUEBAS DE JUEGO
LAS TRIPULACIONES DE:
USS LEXINGTON
USS VENTURE
USS THUNDERCHILD
USS BELLEROPHON

COORDINACIÓN EDITORIAL
ISMAEL DE FELIPE,
JUAN EMILIO HERRANZ Y
JOSE MANUEL PALACIOS

EDITOR
PABLO JAIME CONILL

EDITORIAL
HOLOCUBIERTA EDICIONES, S.L.

TRADUCCIÓN
VICENTE PONS

CORRECCIÓN
MARIA J. PÉREZ Y EVA VIDAL

MAQUETACIÓN
VANESSA GARCÍA

Holocubierta Ediciones, S.L

Copyright 2018
Todos los derechos reservados

191984

AUX SYS

MODIPHIOUS™ **PARAFON™**
ENTERTAINMENT



Publicado por Holocubierta Ediciones, S.L.

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

STARTREK.COM

Número de Producto de Holocubierta Ediciones: STA000

El Sistema 2d20 y los logotipos de Modiphious son marcas registradas de Modiphious Entertainment Ltd. 2018. Todo el texto sobre el Sistema 2d20 es marca registrada de Modiphious 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 © 2018 CBS Studios Inc. © 2018 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 Modiphious, que es © de Modiphious Entertainment Ltd. 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.

3874-2849222 284 87
8392 2994-66 001



01.10	INTRODUCCIÓN	04
01.20	OPERACIONES BÁSICAS	06
01.30	CONFLICTO	11

REGLAS DE INICIO RÁPIDO

INTRODUCCIÓN

“EXPLORAR NUEVOS Y DESCONOCIDOS MUNDOS, DE BUSCAR NUEVAS FORMAS DE VIDA Y NUEVAS CIVILIZACIONES, DE IR AUDAZMENTE DONDE NADIE HA IDO JAMÁS”.

— CAPITÁN JEAN-LUC PICARD

Bienvenido a la Última Frontera. Se dispone a embarcarse como oficial de la Flota Estelar en una nave de la Federación con rumbo a lo desconocido, a ir audazmente donde nadie ha ido jamás. Como oficial de la Flota Estelar, es usted parte de las personas más preparadas de la Federación: comandantes, pilotos, científicos, ingenieros y doctores. Su nave estelar, de gran velocidad y potencia de fuego, es lo más avanzado en tecnología de exploración espacial y les permitirá, a usted y a su tripulación, investigar nuevas anomalías espaciales y prestar apoyo a mundos de la Federación por toda la galaxia.

Star Trek se desarrolla en un futuro en el que los humanos han establecido una alianza con cientos de planetas para prestarse apoyo mutuo y explorar la galaxia, expandiendo las fronteras del espacio conocido y del saber. Ya no hay escasez de recursos: los replicadores sintetizan comida y

equipo. Gentes de todos los mundos viajan entre sistemas a velocidades superiores a la luz, en curvatura, cruzando sectores enteros del espacio en días o semanas. Los equipos de exploración se teletransportan instantáneamente a la superficie de un planeta o entre naves estelares. El personal de seguridad y las propias naves emplean armas de energía y los escudos protegen del daño a las naves estelares.

La Federación Unida de Planetas está totalmente rodeada de potencias hostiles. En el Cuadrante Alfa, la Unión Cardassiana y la Federación disfrutan de una delicada paz mientras asaltan sus fronteras unos colonos rebeldes que se hacen llamar los Maquis. En el Cuadrante Beta, nuestros aliados del Imperio Klingon son una civilización militarista muy poderosa asentada en un territorio de cientos de años luz de extensión. El Imperio Romulano, que se encuentra un poco más hacia el centro de la galaxia, ha sido nuestro

LO QUE NECESITAS PARA JUGAR

- **Dados de veinte caras:** los d20 se utilizan para resolver Tareas y para generar resultados en algunas de las tablas más grandes. Normalmente, un Jugador tirará dos dados de veinte caras (2d20), pero pueden llegar a tirarse hasta 5d20.
- **Dados de seis caras:** necesitarás media docena, aproximadamente, de los tradicionales dados de seis caras, también llamados d6. Se usan relativamente poco, principalmente para generar resultados en tablas pequeñas. Si se requiere una tirada de más de un dado de seis caras, se indicará como Xd6, donde X es el número de dados necesarios. Así pues, 2d6 indica que se deberían tirar dos dados de seis caras.
- **Contadores:** necesitarás alguna manera de controlar los valores de Inercia y Amenaza (se explicará más adelante). Necesitarás seis contadores, cuentas o fichas de póquer para la Inercia, y en torno a una docena para la Amenaza.
- **Papel, lápices, bolígrafos, etc.:** para anotar Rasgos o dibujar mapas.





adversario durante siglos, desde antes de que se formase la Federación. La Zona Neutral minimiza los conflictos entre la Federación y los romulanos. Y, dada la presencia de un agujero de gusano que conduce al Cuadrante Gamma, a miles de años luz de distancia, el Dominio supone una nueva amenaza para los habitantes de los Cuadrantes Alfa y Beta.

LA FLOTA ESTELAR NECESITA UNA NUEVA TRIPULACIÓN

Star Trek Adventures es un juego de rol que emplea el Sistema 2d20. Esta guía de inicio rápido resume las reglas de este juego de descubrimiento y aventuras en planetas extraños más allá de las estrellas. Deberías leer estas reglas antes de dirigir la misión de ejemplo de la segunda parte de este libreto. La propia misión introduce conceptos clave a medida que se desarrolla.

La siguiente sección aborda las reglas necesarias para librar dicha misión, empezando por una descripción de los perfiles de los oficiales de la Flota Estelar y de cómo se resuelven las Tareas.

DADOS DE DESAFÍO

El tercer tipo de dados es el de los Dados de Desafío, representados en **Star Trek Adventures** por este símbolo: ▲. Estos dados de seis caras se utilizan principalmente para infligir daño y determinar la protección que un personaje recibe por la cobertura. Cada uno tiene cuatro caras con tres posibles resultados (un resultado de 1, un resultado de

2 y dos caras con la punta de flecha de la Flota Estelar, que representa un Efecto) así como dos caras en blanco.

Los Efectos suponen una puntuación de 1 y, además, activan resultados especiales, que dependen de las circunstancias. Normalmente se tira una reserva de Dados de Desafío simultáneamente y se suman sus resultados, por lo que múltiples Dados de Desafío se indican como $X\blacktriangle$, donde X es el número de Dados de Desafío a lanzar. Así pues, $4\blacktriangle$ indica que deben tirarse cuatro Dados de Desafío y sumar sus resultados.

Si no tienes a tu disposición Dados de Desafío, puedes emplear dados normales de seis caras: considera que los resultados de 3 y 4 son caras en blanco y que los 5 y 6 son Efectos.

TABLA DE RESULTADOS DE DADOS DE DESAFÍO

RESULTADO DEL D6	RESULTADO DEL DADO DE DESAFÍO
1	1
2	2
3	0
4	0
5	1, más un Efecto
6	1, más un Efecto

Ejemplo: el teniente comandante Data impacta a un dron borg con una descarga de su faser y tira un daño de $6\blacktriangle$. Obtiene un 1, un 2 y un Efecto, así como tres caras en blanco, para un resultado total de 4 y la posibilidad de activar un Efecto.

REGLAS DE INICIO RÁPIDO

OPERACIONES BÁSICAS

La siguiente sección cubre las reglas principales de **Star Trek Adventures** que se emplearán a lo largo del juego. Estas reglas son las bases para las demás reglas del juego y todo Jugador debería tener una comprensión básica de estos conceptos durante la partida.

PERSONAJES

Cada personaje posee diversas características que reflejan su desarrollo de diversos **Atributos** físicos y mentales, así como su dominio de diferentes **Disciplinas**.

ATRIBUTOS

Un personaje tiene seis Atributos con valores comprendidos entre 7 y 12.

- **Control:** la autodisciplina, coordinación y capacidades motoras precisas de un personaje.
- **Forma Física:** la fuerza y resistencia físicas de un personaje.
- **Osadía:** la valentía de un personaje o su capacidad para pensar rápido o actuar sin vacilación.
- **Perspicacia:** la comprensión de un personaje sobre su entorno y otras personas.
- **Presencia:** la personalidad de un personaje y su capacidad para llamar la atención o inspirar respeto.
- **Razón:** la capacidad de un personaje para aplicar la lógica y resolver problemas.

DISCIPLINAS

Un personaje tiene seis Disciplinas, que se deben a su formación en la Flota Estelar.

- **Mando:** la capacidad de un personaje para dirigir a una tripulación o liderar un equipo.
- **Pilotaje:** la capacidad de un personaje para controlar una nave estelar o vehículo terrestre.
- **Seguridad:** la capacidad de un personaje para investigar o defenderse.
- **Ingeniería:** la capacidad de un personaje para resolver problemas técnicos o mecánicos.

- **Ciencia:** el conocimiento y comprensión de un personaje sobre el universo.
- **Medicina:** la capacidad de un personaje para sanar a otros o tratar enfermedades.

ESPECIALIDADES

Las **Especialidades** representan materias específicas de las que el personaje sabe más o tiene más experiencia. Estas Especialidades pueden ser cualquier campo de conocimiento y se aplican a cualquier combinación de **Atributo+Disciplina** en que puedan resultar relevantes para la Tarea.

Ejemplos: Actividad extravehicular, Astrofísica, Astronavegación, Cibernética, Combate cuerpo a cuerpo, Dinámica de campo de curvatura, Diplomacia, Enfermedades infecciosas, Espionaje, Exo-tectónica, Fásers de mano, Fenómenos espaciales, Genética, Mecánica cuántica, Operaciones de timón, Sistemas tácticos de a bordo, Transportes y replicadores, Virología, Xenobiología.

TAREAS

Cuando un personaje intenta llevar a cabo una actividad en la que el resultado sea dudoso o en la que el fracaso tenga relevancia, el personaje emprende una Tarea.

EMPRENDER UNA TAREA

Una Tarea implica los Atributos, Disciplinas y Especialidades de un personaje y requiere tirar dos o más d20.

1. El Director de Juego decide qué Atributo y qué Disciplina son apropiados para la Tarea que esté intentando realizar el personaje, así como si alguna de las Especialidades del mismo es aplicable. Puede que esto venga definido por las reglas o que el Jugador proponga una combinación, pero el Director de Juego tiene la última palabra. Se suman el Atributo y la Disciplina elegidos para obtener el **Número Objetivo** de la Tarea.
2. El Director de Juego establece la **Dificultad** de la Tarea. Normalmente será un número del 0 al 5 pero, en algunos casos extremos, puede ser superior. La Dificultad es el número de éxitos que el Jugador debe obtener al tirar los d20 para completar la Tarea de forma efectiva.
3. El Jugador toma 2d20 y puede optar por adquirir hasta tres d20 adicionales gastando **Inercia**, aumentando la **Amenaza** o usando **Determinación** (ver "Mejorar las



Probabilidades”, más adelante). Una vez adquiridos dados adicionales (si tal es el caso), el jugador lanza su reserva de dados.

4. Cada dado que genere un resultado igual o inferior al Número Objetivo proporciona un único éxito.
 - A. Si se puede aplicar una Especialidad, cada dado que genere un resultado igual o inferior a la Disciplina empleada proporciona dos éxitos. No hay ningún beneficio adicional por contar con más de una Especialidad aplicable a determinada situación.
 - B. Si no hay Especialidades aplicables, cada dado que genere un 1 proporciona dos éxitos.
 - C. Cada dado que consiga un 20 provoca una Complicación (ver **Complicaciones** más adelante).
5. Si el número de éxitos obtenidos iguala o supera la Dificultad de la Tarea, esta se completa de manera efectiva. Si el número de éxitos es inferior a la Dificultad de la Tarea, esta se considera un fracaso. Cualquier éxito que exceda la Dificultad de la Tarea se convierte en **Inercia** (puedes encontrar las reglas detalladas de Inercia en la página 83 del manual básico de **Star Trek Adventures**).
6. El Director de Juego describe el resultado de la Tarea, y si esta se completó de manera efectiva, el Jugador puede gastar Inercia para mejorar el resultado en las circunstancias adecuadas. Tras esto, se aplican los efectos de cualquier Complicación.

Ejemplo: *Scotty está intentando obtener más energía de los motores de la Enterprise. Su Número Objetivo es su Atributo de Control (11) más su Disciplina de Ingeniería (4), lo que da un total de 15; tiene una Especialidad en Propulsión de Naves Estelares y la Tarea tiene una Dificultad de 2. Tira 2d20, en los que obtiene un 4 y un 19. El 4 proporciona dos éxitos (gracias a su Especialidad), mientras que el 19 no aporta ninguno. Con dos éxitos, Scotty logra su objetivo.*

RASGOS

Los lugares, personajes y situaciones pueden tener cualquier característica y particularidad, y estas diferencias se reflejan en el juego en forma de **Rasgos**. Cada Rasgo es una única palabra o breve frase que describe un hecho significativo sobre aquello a lo que esté ligado el Rasgo y permanece en juego mientras dicha palabra o frase esté activa y se aplique sobre la escena, personaje o lugar al que se refiere.

Los Rasgos tendrán uno de los siguientes efectos:

- El Rasgo no interfiere en la actividad y no tiene efecto alguno.
- El Rasgo es beneficioso, permite que la actividad se realice cuando normalmente no fuera posible hacerlo o reduce la Dificultad en uno. Las Ventajas son un tipo de Rasgo que solo tiene este efecto.
- El Rasgo es perjudicial, impide que la actividad se realice cuando normalmente tal vez fuera posible o aumenta la Dificultad en uno. Las Complicaciones son un tipo de Rasgo que solo tiene este efecto.

VENTAJAS

Una Ventaja es un Rasgo de carácter positivo o beneficioso que nunca tendrá efectos perjudiciales para sus propietarios.

COMPLICACIONES

Una Complicación es un Rasgo siempre negativo o problemático que nunca tendrá efectos beneficiosos para sus propietarios.

***Ejemplo:** el doctor McCoy intenta realizar una complicada cirugía cardiovascular al embajador Sarek. La operación tiene una Dificultad básica de 2, pero hay otros factores. Para empezar, Sarek es un vulcano y los conocimientos de McCoy sobre la fisiología vulcana son limitados, lo que aumenta la Dificultad en 1. Para continuar, sin un donante de sangre vulcana, la operación no se puede llevar a cabo; no obstante, esta Complicación se supera cuando Spock dona sangre para el procedimiento. Para terminar, la Enterprise está **Bajo Ataque**, lo que resulta, sin duda, perjudicial y aumenta la Dificultad a 4. En conjunto, estas circunstancias elevan la Dificultad a 4. Afortunadamente, McCoy cuenta con los medios de la enfermería de la Enterprise y la ayuda de la enfermera Chapel.*

MEJORAR LAS PROBABILIDADES

Star Trek Adventures ofrece varias opciones a los jugadores para que puedan aumentar sus posibilidades de éxito adquiriendo d20 adicionales para tirar en una Tarea:

- **Ayuda:** uno o más personajes pueden ayudar en la Tarea. Cada personaje que intente ayudar tira 1d20, tomando como número objetivo la suma de su propio Atributo y Disciplina. Todo éxito que obtengan se añade a los éxitos de la Tarea, aportando un éxito al personaje que la emprende. Será el Director de Juego quien determine cuantos personajes pueden ayudar.
- **Inercia:** el uso Crear Oportunidad permite que un personaje adquiera dados adicionales gastando Inercia, lo que representa la coordinación, el trabajo en equipo y el aprovechamiento de los éxitos anteriores.

- **Amenaza:** se puede pagar el uso de Crear Oportunidad añadiendo Amenaza en lugar de gastar Inercia, lo que representa la asunción de riesgos o actuar imprudentemente.

- **Determinación:** cuando se gasta Determinación el personaje añade un único d20 adicional a la Tarea. Este dado se considera automáticamente un 1 (por lo que genera dos éxitos). La Determinación solo se puede gastar en determinadas circunstancias, tal y como se describe en la página 9 (y con más detalle en la página 87 del manual básico de **Star Trek Adventures**).

- **Talentos:** algunos Talentos a los que puede acceder un personaje proporcionarán d20 adicionales en determinadas circunstancias. Para aprovecharlos solo hace falta que se dé una situación oportuna pero siguen teniéndose en cuenta de cara a la cantidad de d20 adicionales que se pueden adquirir.

El Director de Juego tiene menos opciones de adquirir d20 adicionales para los Personajes No Jugadores: puede gastar puntos de Amenaza para añadir dados a la tirada de Tarea de un Personaje No Jugador, y normalmente estos no tienen Determinación.

INERCIA

Cuando un personaje emprende una Tarea y obtiene una cantidad de éxitos superior a la Dificultad, los éxitos sobrantes se convierten en Inercia, un recurso valioso que permite a los personajes completar la Tarea más rápido, de forma más concienzuda de lo normal u obtener beneficios adicionales. Cada éxito por encima de la Dificultad de una Tarea se convierte en un punto de Inercia que el personaje puede emplear inmediatamente, guardar para más adelante o una combinación de ambas.

Los jugadores pueden acumular un máximo de 6 puntos de Inercia, no más.

TAREAS DE DIFICULTAD CERO

Ciertas circunstancias pueden reducir la Dificultad de una Tarea, lo que puede llegar a dejarla a cero. En otros casos, una Tarea puede ser tan sencilla que no requiera ninguna tirada de dados. Son las llamadas Tareas Simples. Si la Dificultad de una Tarea es 0, no requiere lanzamiento alguno: se considera automáticamente superada con cero éxitos, sin arriesgarse a sufrir Complicaciones. Sin embargo, al no realizarse ninguna tirada, no se puede generar Inercia (ni siquiera Inercia adicional debida a Talentos, situaciones especialmente ventajosas, etc.) y el personaje tampoco puede gastar Inercia en la Tarea.

A discreción del Director de Juego, un personaje sigue pudiendo realizar una tirada contra una Dificultad de cero y generar Inercia con normalidad (como se requieren cero éxitos, cada éxito generado es Inercia) pero eso también conlleva el riesgo habitual de sufrir Complicaciones. Esta clase de Tareas de Dificultad cero puede resultar útil si es importante conocer el grado de éxito de un personaje y no hay posibilidades de fracaso.

AMENAZA

Aunque no sea algo con lo que los Jugadores vayan a interactuar directamente, la Amenaza es un elemento integral de *Star Trek Adventures*. El Director de Juego la emplea para alterar las escenas, dar más poder a los Personajes No Jugadores y, en general, para que la situación se vuelva más peligrosa. Los Jugadores pueden añadir puntos de Amenaza a la reserva en lugar de gastar Inercia.

DETERMINACIÓN

Cualquier jugador puede recurrir a la **Determinación** citando uno de sus Valores. El Jugador debe justificar cómo se aplica el Valor a la situación actual. El gasto de un punto de Determinación aporta uno de los siguientes beneficios:

- **Oportunidad Perfecta:** el personaje puede gastar un punto de Determinación para obtener un d20 adicional. Este d20 adicional se diferencia de la mayoría en que se considera que siempre saca un 1 y, por tanto, genera dos éxitos automáticamente. Se sigue aplicando el límite normal a la cantidad de d20 que se pueden adquirir para una Tarea.
- **Momento de Inspiración:** se puede gastar un punto de Determinación para repetir todos los dados de la reserva de un personaje.
- **Arranque de Actividad:** el personaje puede realizar inmediatamente otra Tarea en cuanto se haya resuelto la actual.
- **Así Sea:** el personaje crea inmediatamente una Ventaja que se aplica a la escena actual.

EJEMPLOS DE USOS DE INERCIA

Las maneras más habituales de utilizar Inercia se listan a continuación. Los usos Inmediatos de Inercia se pueden realizar en cualquier momento. Los usos Repetibles de Inercia se pueden obtener varias veces para una misma situación:

- **Crear Ventaja:** gastar dos puntos de Inercia establece una nueva Ventaja (o neutraliza una Complicación) además de los posibles efectos que pueda haber tenido la Tarea.
- **Crear Oportunidad (Inmediata, Repetible):** añade d20 a una Tarea. La decisión de adquirir dados adicionales se debe tomar antes de tirar la reserva de dados. El primer dado cuesta un punto de Inercia, el segundo cuesta otros dos y el tercero cuesta tres más (para un total de 6 puntos de Inercia).
- **Crear Problema (Inmediata, Repetible):** un personaje puede optar por complicar las cosas a un oponente, aumentando la Dificultad de una única Tarea en 1 por cada dos puntos de Inercia así gastados. La decisión de aumentar la Dificultad de una Tarea se debe tomar antes de que se tire ningún dado para dicha Tarea.
- **Obtener Información (Repetible):** cada punto de Inercia así gastado se puede utilizar para hacer una única pregunta al Director de Juego acerca de la situación actual. El Director de Juego debe responder a la pregunta con sinceridad.



Ejemplo: Spock está intentando desvelar una conspiración. Sospechando que alguien ha manipulado los ordenadores de la Enterprise, se dispone a comprobar su hipótesis. Se trata de una **Tarea de Razón + Ingeniería**, en la que aplica su Especialidad de Ordenadores, con una Dificultad de 3. Dada la Dificultad y la urgencia de la situación, Spock adquiere 1d20 adicional para la Tarea. Como Spock está motivado por su Valor "La lógica es el principio de la sabiduría, no el fin", puede utilizar uno de sus puntos de Determinación para que le sea de ayuda en esta Tarea, cosa que hace para adquirir 1d20 adicional que saca automáticamente un 1.

AMENAZA

En una sesión de juego, el Director acumulará Amenaza y la gastará para causar problemas a los Personajes Jugadores. Así, la Amenaza imita el aumento y caída de la tensión que se experimenta a lo largo de una historia y que culmina en un clímax final que agota la reserva de Amenaza.

El Director de Juego empieza la partida con dos puntos de Amenaza por cada Jugador. Podrá obtener Amenaza en las circunstancias siguientes:

- **Inercia Inmediata:** cuando el personaje realiza un gasto inmediato de Inercia (como adquirir d20 adicionales), puede pagar ese coste sumando un punto de Amenaza por cada punto de Inercia que normalmente habría gastado.
- **Complicaciones:** cuando un personaje sufre una o más Complicaciones como resultado de una Tarea, el Jugador o el Director de Juego puede optar por hacer que la Complicación no se haga efectiva a cambio de añadir dos puntos a la reserva de Amenaza.

- **Circunstancias Amenazantes:** el entorno o las circunstancias de una nueva escena pueden ser lo bastante amenazantes como para aportar uno o dos puntos a la reserva de Amenaza automáticamente.

- **Inercia de un Personaje No Jugador:** los Personajes No Jugadores a los que les sobre Inercia no pueden acumularla como los Personajes Jugadores, pues no cuentan con una reserva de Inercia. En lugar de eso, un Personaje No Jugador puede gastar esa Inercia para aumentar la Amenaza, lo que aporta la Inercia no gastada a la reserva de Amenaza.

Por su parte, el Director de Juego puede gastar Amenaza de las siguientes formas:

- **Inercia de un Personaje No Jugador:** los Personajes No Jugadores pueden gastar Amenaza de las mismas maneras en que los Personajes Jugadores emplearían la Inercia.

- **Gastos de Amenaza de Personajes No Jugadores:** ante cualquier acción o elección en la que un Personaje Jugador añadiría uno o más puntos de Amenaza, un Personaje No Jugador que realice la misma acción o elección debe gastar una cantidad equivalente de puntos de Amenaza.

- **Complicaciones de Personajes No Jugadores:** si un Personaje No Jugador sufre una Complicación, el Director de Juego puede evitarla gastando dos puntos de Amenaza.

- **Complicación:** el Director de Juego puede crear una Complicación gastando dos puntos de Amenaza.

- **Refuerzos:** el Director de Juego puede introducir Personajes No Jugadores adicionales en una escena. Los Personajes No Jugadores Menores cuestan un punto, mientras que los Personajes No Jugadores Notables cuestan dos.

- **Efectos Ambientales:** el Director de Juego puede activar o generar problemas relacionados con el entorno gastando Amenaza.

TOXICOLOGÍA

END	122	567-28 2037	
EXO	110	3077 3108-44 1045	
RAD	55	33 2795-72 5100	4783
		302 4300-26 0066	
		378-33 0235	37947
ORG	17	11-40 3016	300369
	19	202-12 7734	6411
			340

12-3788	12-3788	17-2880
19-3300	19-3300	21-5540

REGLAS DE INICIO RÁPIDO

CONFLICTO

ENCUENTROS

Los oficiales de la Flota Estelar siempre hacen lo posible por evitar la violencia y el conflicto, por buscar una solución diplomática mientras exista esa posibilidad. Sin embargo, siempre hay situaciones en que la diplomacia falla y el personal de la Flota Estelar tiene que defenderse.

ASALTOS Y TURNOS

El combate se resuelve por Asaltos y Turnos.

En cada Asalto, cada personaje que participe en un encuentro recibirá un Turno. Al inicio del conflicto, el Director de Juego escoge un solo personaje, que resolverá su primer Turno. Normalmente será un Personaje Jugador, salvo que haya alguna razón por la que un Personaje No Jugador deba actuar primero.

El orden de acción se alterna entre los Personajes Jugadores y los Personajes No Jugadores hasta que todos hayan tenido un Turno. Entonces empieza el siguiente Asalto y el primero en actuar será un personaje del bando que no llevase a cabo el último Turno.

ZONAS Y DISTANCIAS

El terreno que rodea a los personajes define las Zonas. Tener localizado a un personaje puede ser solo algo descriptivo. Un enemigo puede estar “detrás de la terminal de control” o “de pie junto a la lanzadera”. La ventaja es que se puede emplear un lenguaje natural y conceptos intuitivos en lugar de términos de juego específicos, y además evita tener que llevar un control minucioso de las distancias cuando haya presentes muchos personajes.

El movimiento y los ataques a distancia requieren una cierta medida de las distancias para que tengan sentido. En combate, la ubicación relativa de las zonas marca la distancia. Para mayor simplicidad y fluidez, la distancia se mide en cuatro categorías y un estado.

- El estado de **Alcance** se da cuando un objeto o personaje está al alcance de la mano del personaje activo. Es necesario estar a Alcance para realizar un ataque cuerpo a cuerpo. Estar al Alcance de un enemigo es problemático y dificulta la acción, lo que suma un +1 a la Dificultad de cualquier Tarea que no sea un Ataque Cuerpo a Cuerpo.

- La distancia **Corta** se define como la zona en la que se encuentra el personaje en determinado momento. Moverse a Corta distancia es algo sencillo. Básicamente, una distancia Corta es de 0 zonas.
- La distancia **Media** se define como cualquier zona adyacente a la zona actual del personaje. La distancia Media es de 1 zona.
- La distancia **Larga** se define como la de aquellos objetos y criaturas que estén a 2 zonas de distancia de la zona actual del personaje. La distancia Larga es de 2 zonas.
- La distancia **Extrema** es la de cualquier criatura u objeto que esté a más que Larga distancia. La distancia Extrema es de 3 o más zonas.

ACCIONES EN CONFLICTO

En un Turno de Combate, un personaje puede emprender una única Tarea y varias Acciones Menores. Un personaje puede realizar una Acción Menor por Turno gratuitamente. Cada Acción Menor posterior a la primera cuesta un punto de Inercia (Inmediato). Cada Acción Menor solo se puede realizar una vez por Turno.

ACCIONES MENORES

- Apuntar:** el personaje puede repetir un único d20 en un Ataque que realice antes del inicio de su próximo Turno.
- Sacar Objeto:** el personaje puede coger un objeto a Alcance, sacar un arma u otro objeto que lleve encima o guardado entre sus cosas.
- Cuerpo a Tierra:** el personaje se deja caer inmediatamente, ofreciendo un blanco más pequeño. Un personaje no puede Levantarse y echarse Cuerpo a Tierra en el mismo Turno.
- Interactuar:** el personaje interactúa con un objeto de su entorno. Las interacciones especialmente complejas pueden requerir una Tarea en lugar de una Acción Menor.
- Desplazarse:** el personaje se desplaza a cualquier punto a distancia Media. Esta acción menor no se puede realizar si el personaje realiza una Tarea que implique movimiento.



- **Prepararse:** el personaje se prepara para una Tarea o invierte algo de tiempo para organizarse. Algunas Tareas requieren que se realice esta Acción Menor antes de poder emprenderlas.
- **Levantarse:** si el personaje está cuerpo a tierra, puede realizar esta acción para levantarse, con lo que pierde todas las ventajas y desventajas de estar en tierra. Un personaje no puede Levantarse y echarse Cuerpo a Tierra en el mismo Turno.

TAREAS EN COMBATE

- **Ayudar:** el personaje realiza alguna actividad que proporciona ventaja a un aliado. El personaje designa a un aliado con el que pueda comunicarse y le ayuda en su Tarea.
- **Atacar:** el personaje ataca a un enemigo o a otro objetivo viable.
- **Crear Ventaja:** el personaje genera alguna circunstancia favorable o elimina una Complicación.
- **Dirigir:** esta acción solo está disponible para un oficial al mando. El personaje escoge a otro personaje presente, que puede intentar una única Tarea de inmediato para la que se considera que tiene la ayuda del personaje al mando.
La Tarea Dirigir solo se puede realizar una vez por escena.
- **Defender:** el personaje busca una posición defendible, se concentra en su entorno o se prepara ante un ataque de algún otro modo.
- **Pasar:** el personaje decide no emprender ninguna Tarea.
- **Preparar:** el personaje declara que espera que se produzca una situación o suceso específicos antes de emprender una Tarea.
- **Recuperarse:** el personaje se agazapa tras alguna cobertura y emprende una **Tarea de Forma Física + Mando de Dificultad 2**. El personaje obtiene un punto de Resistencia adicional por cada Efecto que consiga en los Datos de Cobertura y se restaura su capacidad de *Evitar una Herida*. El personaje puede recuperar dos puntos de Estrés por cada punto de Inercia gastado (Repetible).
- **Esprintar:** el personaje emprende una **Tarea de Forma Física + Seguridad, Dificultad 0**. En caso de éxito, se desplaza una zona (a cualquier punto a distancia Media) y una zona adicional por cada punto de Inercia que gaste (Repetible).
- **Primeros Auxilios:** el personaje intenta estabilizar a un personaje Herido que esté a su Alcance.
- **Otras Tareas:** se puede realizar una amplia gama de Tareas diversas en combate, los límites quedan a discreción del Director de Juego.

ATAQUES Y DAÑO

El procedimiento para realizar un ataque es el siguiente:

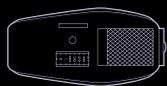
- 1. El atacante escoge el arma con la que pretende atacar.** Puede ser un arma cuerpo a cuerpo (donde se incluyen también los ataques sin armas) o un arma a distancia.
- 2. El atacante designa a un objetivo viable para dicha arma.** Un arma cuerpo a cuerpo solo se puede emplear para atacar a enemigos y objetos a Alcance. Las armas a distancia se pueden utilizar para atacar a enemigos visibles para el atacante.
- 3. El personaje declara si el ataque pretende ser Letal o No Letal.** Si el ataque es Letal, los Personajes Jugadores añaden un punto a la reserva de Amenaza y los Adversarios lo gastan.
- 4. El atacante realiza una Tarea, determinada según el tipo de ataque:**
 - A.** Para un Ataque Cuerpo a Cuerpo, el atacante emprende una **Tarea de Osadía + Seguridad** con una Dificultad de 1, enfrentada a la **Osadía + Seguridad** (también con Dificultad 1) del oponente. Si el objetivo gana la Tarea Enfrentada, se considera que es él quien ha realizado un Ataque con éxito.
 - B.** Para un Ataque a Distancia, el atacante emprende una **Tarea de Control + Seguridad** con una Dificultad de 2. No es una Tarea Enfrentada. La Dificultad de esta Tarea aumenta en +1 si hay un enemigo a Alcance del atacante. El Margen de Complicación del Ataque aumenta en 1 si hay criaturas a Alcance del objetivo. Una Complicación puede indicar que una de dichas criaturas también ha recibido los efectos del ataque.
- 5. Si el ataque tiene éxito, el atacante inflige daño.** Tira la cantidad de \blacktriangle que corresponda al valor de daño. El resultado es la cantidad de daño que causa el ataque o amenaza.

- 6. Si el objetivo tiene Datos de Resistencia (\blacktriangle por cobertura, etc.) se tiran y se suma el total a la Resistencia permanente que pueda tener el personaje.** La suma es la Resistencia total del personaje contra ese ataque.
- 7. Se reduce el daño total obtenido en uno por cada punto de Resistencia total.** Si queda uno o más puntos de daño tras dicha reducción, el objetivo pierde un punto de Estrés por cada punto de daño restante. El objetivo también puede sufrir una Herida si se dan una o más de las condiciones siguientes. Si se producen dos de las condiciones siguientes, el personaje sufre dos Heridas.
 - A.** Si el personaje sufre cinco o más puntos de daño de un mismo ataque o amenaza tras aplicar las reducciones por Resistencia, el personaje sufre una Herida.
 - B.** Si un ataque o amenaza reducen el Estrés de un personaje a 0, este sufre una Herida.
 - C.** Si el personaje tenía 0 puntos de Estrés antes de un ataque o amenaza y este inflige uno o más puntos de daño, el personaje sufre una Herida.

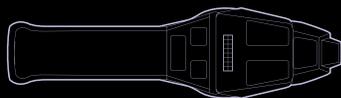
Cuando un personaje sufre una Herida queda incapacitado y no puede realizar ninguna Acción Menor ni emprender ninguna Tarea durante el resto de la escena. Si un personaje ya ha sufrido una Herida no letal y luego sufre otra Herida (de cualquier clase), esta pasa a considerarse letal. Si un personaje ya ha sufrido una Herida letal, la siguiente le matará inmediatamente.

Cuando un personaje sufre una Herida puede escoger *Evitar una Herida* para impedir que se produzca, apartándose en el último instante, poniéndose a cubierto o evitándola de algún otro modo. Cuando un personaje opta por *Evitar una Herida*, debe gastar dos puntos de Inercia (Inmediato). Opcionalmente, un personaje puede *Evitar una Herida* sufriendo una Complicación (una herida menor, un daño colateral, etc.). Un personaje solo puede *Evitar una Herida* una vez por escena, pero puede recuperar la capacidad de *Evitar una Herida* superando una Tarea de Recuperar.

FÁSERS



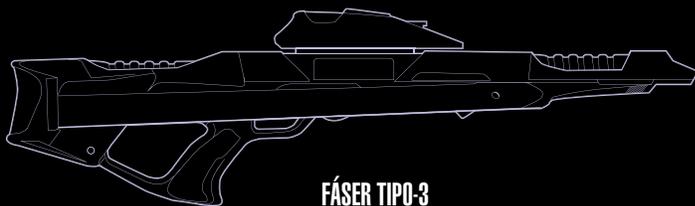
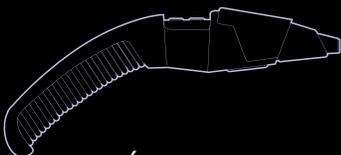
FÁSER TIPO 1



FÁSER TIPO-2



FÁSER TIPO-3



DIAGRAMA

Un personaje que tenga éxito en un Ataque Cuerpo a Cuerpo, ya fuera el atacante o el defensor, puede dejar de estar al Alcance de su oponente en lugar de infligir daño. El personaje se libra de su oponente en lugar de atacar.

USOS DE INERCIA EN COMBATE

La Inercia es un recurso táctico clave en combate. Cuando un personaje genera Inercia en combate, tiene disponibles múltiples opciones que pueden ayudarlo a derrotar a sus enemigos, fortalecer a sus aliados y aumentar sus propias capacidades.

La tabla que aparece más abajo ofrece algunas de las opciones disponibles para un personaje cuando este genera uno o más puntos de Inercia en combate. Estas opciones se añaden a los usos normales de Inercia y a los que puedan crear los Jugadores y el Director de Juego.

En Coste, donde se indique una cifra con una “R”, significa que es un uso Repetible. Si el coste se acompaña de una “I”, significa que el uso es Inmediato. Si no se indica ninguna de las dos, ese uso de Inercia solo se puede emplear una vez por Asalto como máximo.

TIPOS DE ATAQUE

Las armas y demás formas de ataque, así como el daño causado por las amenazas, tienen rasgos comunes y valores que determinan sus efectos concretos. Los elementos clave de un arma son su tipo, su valor de daño, su tamaño y cualquier cualidad que posea que pueda influir en su uso.

- **Tipo:** será Cuerpo a Cuerpo o A Distancia, lo que determina cómo se usa el arma.
- **Valor de Daño:** será un número de ▲ y puede tener uno o más Efectos de Daño que se activen cuando se obtienen Efectos en la tirada del Dado de Desafío. Todas las armas reciben una cantidad de ▲ adicionales a su daño igual a la Disciplina de Seguridad del usuario.

- **Tamaño:** las armas serán a una mano (1M) o a dos manos (2M). Un arma 2M se puede emplear a una mano para realizar un Ataque, pero la Dificultad del mismo aumenta en 1.

- **Cualidades:** son reglas adicionales que indican otras restricciones o beneficios que se aplican al empleo del arma.

EFFECTOS DE DAÑO

Las capacidades siguientes proporcionan beneficios adicionales si se obtiene un Efecto en los ▲ (ver **Dados de Desafío**, página 5). Cuando se obtengan uno o más Efectos, se activan todos los Efectos de Daño que posea el ataque.

- **Área:** el ataque actúa sobre un área mayor y puede afectar a varios objetivos a la vez. El ataque afecta automáticamente a cualquier personaje u objeto que pueda sufrir daño que esté a Alcance del objetivo inicial, y a un objetivo adicional a distancia Corta del objetivo inicial por cada Efecto obtenido, empezando por el más cercano (a discreción del Director de Juego). Si se obtienen una o más Complicaciones al usar un ataque de Área, el Director de Juego puede optar por hacer que un aliado en la zona se vea afectado por el ataque. No se puede alcanzar a un objetivo si normalmente habría sido más difícil atacarle a él que al objetivo inicial.

- **Cruel X:** el Ataque inflige X de daño adicional por cada Efecto obtenido.

- **Derribo:** si se obtienen uno o más Efectos en este Ataque, el objetivo queda postrado. El objetivo puede resistir este efecto aumentando la Amenaza en tantos puntos como Efectos obtenidos (en el caso de los PNJ, se gastan puntos de Amenaza en lugar de aumentarla).

- **Intensa:** el ataque está diseñado para causar daños masivos a un objetivo e incapacitarlo más rápido. El Coste de *Evitar una Herida* causada por un arma Intensa aumenta en uno por cada Efecto obtenido.

TABLA DE USOS DE INERCIA EN COMBATE

USO DE INERCIA	COSTE	EFFECTO
Daño adicional	1 R	El personaje puede aumentar el daño infligido mediante un Ataque con éxito, independientemente del tipo de Ataque. Cada punto de Inercia gastado suma 1 punto de daño.
Desarmar	2	Se golpea un arma empuñada por el objetivo, que cae al suelo a Alcance.
Acciones Menores Adicionales	1 I R	Realiza una Acción Menor adicional.
Retener la Iniciativa	2 I	Pasa la acción a un aliado en lugar de a un enemigo; solo se puede hacer una vez antes de que el enemigo realice al menos una acción.
Impacto Perforante	1 R	El daño infligido por el Ataque en curso ignora 2 puntos de Resistencia por cada punto de Amenaza gastado.
Repetir Daño	1	El personaje puede repetir cualquier cantidad de ▲ del Ataque en curso.
Evitar Herida	2 I	Evita sufrir una única Herida. El coste se puede pagar sufriendo una Complicación. Otros factores pueden aumentar el coste. Solo se puede emplear una vez por escena, aunque se pueden recibir usos adicionales.
Objetivo Secundario	2	Un segundo objetivo a Alcance del objetivo inicial también sufre los efectos del Ataque y sufre la mitad del daño del mismo, redondeando hacia abajo.
Tarea Rápida	2	El personaje puede emprender una Tarea adicional, cuya Dificultad será 1 punto mayor de lo habitual.

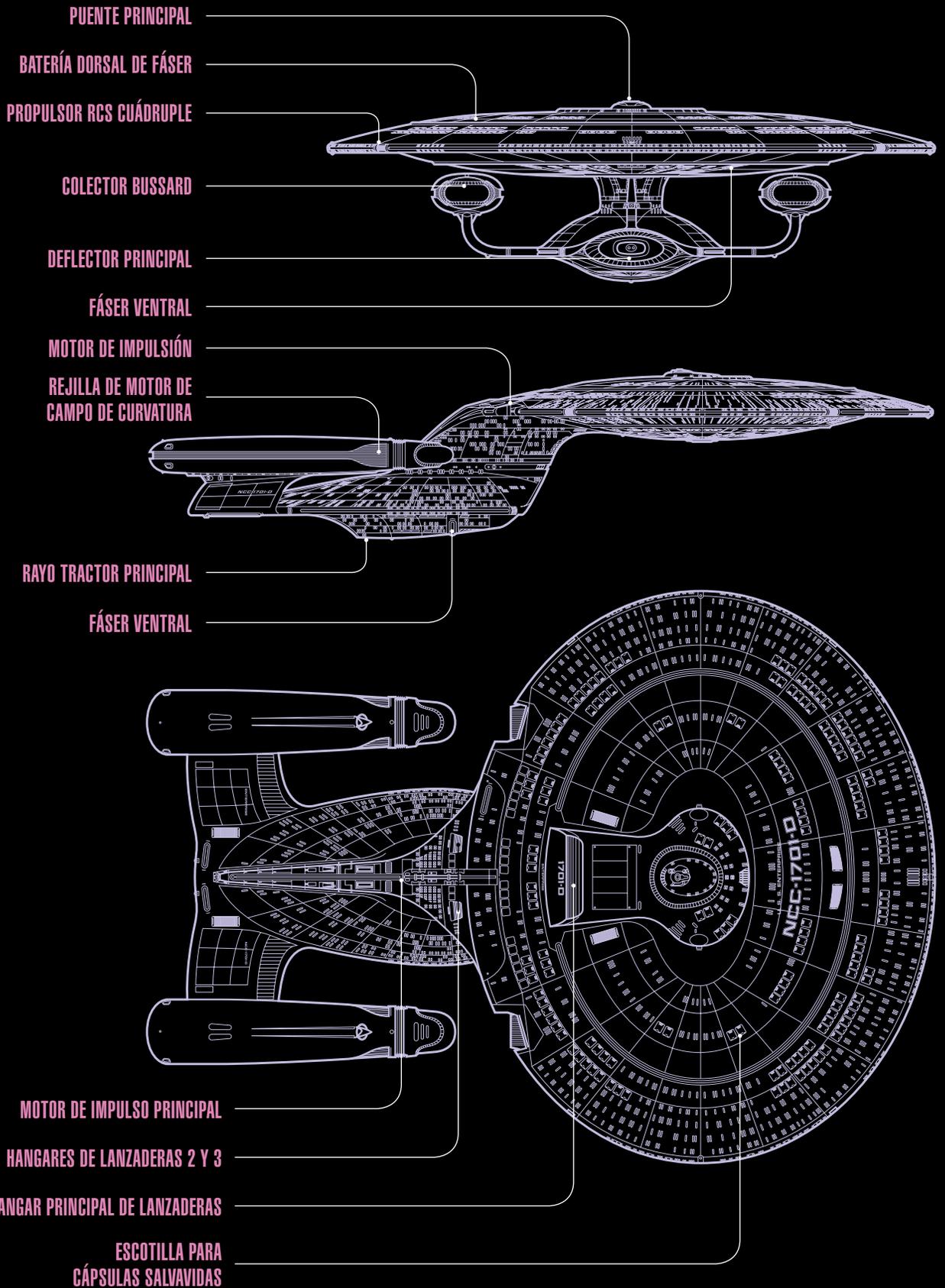


- **Perforante X:** el Ataque ignora X puntos de la Resistencia total del objetivo por cada Efecto obtenido.

CUALIDADES

Las cualidades siguientes modifican el funcionamiento del arma, ya sea de forma positiva o negativa.

- **Aparatosa:** se requiere paciencia y precisión para usar el arma de forma efectiva. El arma no se puede utilizar para atacar salvo que se realice una Acción Menor Prepararse en el mismo turno.
- **Carga:** el arma tiene un suministro de energía ajustable, lo que permite adaptar su potencia a diferentes niveles. Si el personaje realiza una Acción Menor Prepararse antes de Atacar con esta arma, puede añadir uno de los Efectos de Daño siguientes al Ataque: Área, Intensa, Perforante 2 o Cruel 1.
- **Granada:** el arma es un explosivo o aparato energético arrojado que normalmente se lleva en cantidades reducidas. No se puede utilizar para realizar ataques contra un enemigo a distancia Larga o Extrema. Un personaje con un arma tipo granada tiene suficientes como para realizar tres Ataques con ella en una misma escena.
- **Imprecisa:** el arma es tosca, poco precisa y poco se puede hacer para cambiarlo. El personaje no recibe beneficios de la Acción Menor Apuntar cuando realiza un Ataque con el arma.
- **Incapacitante:** la Dificultad de las Tareas de Medicina para aplicar Primeros Auxilios a un personaje Herido con esta arma o para curar las Heridas causadas por el arma aumenta en 1.
- **Mortífera:** el arma se ha diseñado para ser letal. Si el personaje intenta realizar un Ataque no letal con esta arma, la Dificultad de dicho ataque aumenta en 1.
- **No Letal:** el arma es más debilitadora que mortífera. Si el personaje intenta realizar un Ataque letal con esta arma, la Dificultad de dicho Ataque aumenta en 1.
- **Oculto X:** el arma es fácil de esconder o está diseñada para que parezca otra cosa. Cuando está oculta, localizarla al registrar u observar al personaje requiere una Tarea de **Perspicacia + Seguridad** o **Razón + Seguridad** con una dificultad de X. El personaje puede emplear una Acción Menor para esconder un arma Oculta.
- **Precisa:** el arma es especialmente precisa, a menudo incorpora miras adicionales que permiten al usuario apuntar mejor con esta. Si el personaje realiza la Acción Menor Apuntar antes de realizar un Ataque con esta arma, se puede repetir cualquier cantidad de d20 en lugar de aplicar los beneficios habituales de apuntar.



3478-2847308 392 44
3947 1643-86 002



MISIÓN

SEÑALES

“EXACTO. DURANTE UNA FRACCIÓN DE SEGUNDO, SE ABRIÓ A OPCIONES NUNCA EXPLORADAS. ESA ES LA TAREA QUE LE ESPERA. NO CARTOGRAFIAR ESTRELLAS NI ESTUDIAR NEBULOSAS... DESCUBRIR LAS POSIBILIDADES DESCONOCIDAS DE LA EXISTENCIA.”

— Q

INTRODUCCIÓN

“Señales” es una misión que sirve de introducción para **Star Trek Adventures**. Esta misión se ha diseñado para un grupo compuesto por un Director de Juego y entre 3 y 6 Jugadores, con el objetivo de mostrar la mecánica básica del juego.

Para dirigir esta misión, tendrás que familiarizarte con ella, así como con las reglas de inicio rápido descritas en el capítulo anterior de este libreto.

Necesitarás:

- Al menos dos dados de 20 caras (d20) y varios dados de seis caras (d6) que sirvan de Dados de Desafío.
- Seis contadores o fichas de póquer para representar la Inercia.
- Veinte contadores o fichas de póquer para representar la Amenaza.
- Los personajes pregenerados que se encuentran al final de este libreto.

CUADERNO DE BITÁCORA

FECHA ESTELAR 48311.3

Hemos recibido un mensaje de la Estación Narendra que informa de que una runabout, de nombre *Susquehanna*, se ha perdido en la Nebulosa Carina, en las profundidades de la Extensión Shackleton. La *Susquehanna* estaba investigando una señal alienígena inusual que procedía de la nebulosa cuando se perdió todo contacto. Se nos ha ordenado entrar en la nebulosa, encontrar la runabout y establecer el origen y la causa de la señal alienígena. La Flota Estelar advierte de que se han avistado naves romulanas y ferengi en la región. Es probable que también ellos hayan detectado la señal, por lo que deberíamos actuar con cautela.

ESCENA 1: TRANSPORTE A LA SUPERFICIE

Cuando los Jugadores se hayan sentado y estéis listos para empezar, léeles en alto el Cuaderno de Bitácora (abajo a la izquierda).

El Cuaderno de Bitácora se utiliza para establecer el tono de una misión, como al inicio de un episodio de *Star Trek*, y marca el inicio de la primera escena. Los Personajes Jugadores son los componentes de un equipo de exploración que se ha transportado a la superficie del planeta Seku VI.

Cuando estéis listos, plantea la situación leyendo en alto lo siguiente:

“Ante vosotros se extiende el desolado y accidentado paisaje de Seku VI. El terreno se compone en su mayor parte de roca volcánica, ceniza y arena. Un poco de vegetación dispersa, líquenes y hierbas marchitas, se aferra a la vida. Los afilados salientes rocosos y las profundas grietas harán que cruzar este terreno resulte lento y tortuoso. Habéis rastreado hasta este punto la señal del comunicador de la Flota Estelar y os habéis transportado a la superficie del planeta, pero no se ven restos de ningún accidente, ninguna runabout, estructuras artificiales ni instalaciones”

En este punto, solicita a un miembro del equipo que analice la zona con un tricorder para buscar el origen de la señal (también puedes esperar a que a tus jugadores se les ocurra mientras exploran los alrededores). Pídele que realice una **Tarea de Perspicacia + Ciencias** con Dificultad 1. Para resolverla, debe sumar los valores de su Atributo de Perspicacia y su Disciplina de Ciencias para obtener un Número Objetivo. Tiene que obtener, como mínimo, un resultado igual o inferior en 2d20 para lograr un éxito. Por defecto, el Jugador tirará 2d20 y comprobará cuántos éxitos genera cada uno.

Si tiene éxito, lee en alto lo siguiente:

“Descubres la ubicación de dos comunicadores, a unos cien metros de vuestra posición actual, valle abajo. Mientras avanzáis, por el rabillo del ojo ves una figura que asoma por una esquina y dispara un haz de energía disruptora verde hacia vosotros y falla por poco. Os ponéis en guardia y configuraréis los fásers en modo aturdir...”



Si falla el análisis, lee lo siguiente:

“No logras obtener una ubicación. Oficial de Seguridad, captas una figura que se esconde tras una roca algo más arriba de vuestra posición... ¡Estáis rodeados y solo os da tiempo a sacar los fásers antes de que dispare contra vosotros la primera descarga de disruptor!”

Este es vuestro primer encuentro. Dos romulanos se esconden cerca del punto de descenso, con la intención de emboscar a cualquiera que se transporte a la ubicación de los comunicadores de la Flota Estelar. Los romulanos atacan sin dudar y no atenderán a razones.

Si la Tarea de análisis fue un éxito, deja que los Jugadores actúen primero y escojan qué miembro del equipo de exploración tendrá el primer turno. Si fallaron dicha Tarea y el equipo resultó emboscado, uno de los romulanos tendrá el primer turno.

ENCUENTRO: ROMULANOS

Según las reglas de Conflicto, los personajes pueden emprender Acciones Menores y Tareas antes de ceder el turno al bando contrario. Al haber solo dos Personajes No Jugadores romulanos, los Jugadores tendrán varios turnos seguidos antes de pasar a un nuevo Asalto. Utiliza el perfil siguiente para los Personajes No Jugadores, que emplean sus acciones y Tareas para atacar a los Personajes Jugadores con sus pistolas disruptoras.

UHLAN ROMULANO [PNJ MENOR]

RASGOS: Romulano.

ATRIBUTOS

CONTROL	11	OSADÍA	08	PRESENCIA	08
FORMA FÍSICA	09	PERSPICACIA	10	RAZÓN	11

DISCIPLINAS

MANDO	01	SEGURIDAD	02	CIENCIA	00
PILOTAJE	02	INGENIERÍA	01	MEDICINA	00

ESTRÉS: 11

RESISTENCIA: 0

ATAQUES:

- Ataque sin armas (Cuerpo a cuerpo, 3▲ Derribo, 1M, No letal).
- Daga (Cuerpo a cuerpo, 3▲ Cruel 1, 1M, Mortífera, Oculta 1).
- Pistola disruptora (A distancia, 5▲ Cruel 1, 1M).

REGLAS ESPECIALES:

- **Astucia e Ingenio:** al intentar permanecer oculto o pasar desapercibido, un romulano puede gastar un punto de Amenaza para aumentar en 1 la Dificultad de las Tareas enemigas para detectarle.
- **Cauteloso:** cuando un romulano emprenda una Tarea para localizar o descubrir un enemigo o una amenaza, puede repetir la tirada de 1d20.



Una vez que el equipo de exploración haya aturcido a los romulanos, o que estos se retiren (a discreción del Director de Juego), permite que los Personajes Jugadores se recuperen de sus Heridas, si es necesario, y lee esto en voz alta:

“Vuestros comunicadores pitan, indicándoos que hay una comunicación de vuestra nave. Cuando respondéis, la voz del capitán os dice:

- Hemos captado una nueva señal de socorro de la Susquehanna. Sigue ahí fuera y hay alguien vivo y transmitiendo. Desgraciadamente, hemos perdido el contacto pero, al menos, tenemos un rumbo que tomar. Partimos para interceptarla y necesitamos que investiguéis el planeta. Permaneced en contacto, pronto nos reuniremos.

Cuando reanudáis el análisis de la zona, vuestros tricorders siguen captando la señal alienígena que procede de varios kilómetros al este y de dos comunicadores que parecen estar en las cercanías. Hacia el norte, veis una fina columna de humo. ¿A dónde queréis ir primero?”

En este punto, los Jugadores pueden seguir tres cursos de investigación: la señal alienígena, las señales de comunicadores o el humo. Encontrarás más información sobre cada una de estas escenas a continuación.

ESCENA 2: LAS SEÑALES DE COMUNICADORES

No muy lejos del punto de aterrizaje o de teletransporte, y ocultos tras un saliente rocoso, el equipo de exploración descubre a los dos oficiales de la Flota Estelar que intentaron transportarse desde la *Susquehanna*. Aparentemente, una interferencia electromagnética dio lugar a un error de cálculo fatal. Ambos oficiales están parcialmente enterrados, con caras de dolor y terror. Describe la escena a los Jugadores y deja que registren los cadáveres de los oficiales. Para obtener información de los oficiales muertos, los Jugadores tendrán que realizar más Tareas, empleando la combinación de Atributo y Disciplina que sea más adecuada para sus acciones. Si un personaje tiene la Especialidad de Tecnología de Transportador o de Tecnología de Replicador, esta se aplica y cualquier resultado en un d20 que sea igual o inferior a la Disciplina del personaje proporciona 2 éxitos.

Si tienen éxito investigando los cuerpos, dales la información siguiente:

“Ambos oficiales están medio enterrados en el suelo, lo que significa que se transportaron aquí y hubo un accidente. Murieron al materializarse en la roca sólida.”

Si los Jugadores han generado Inercia, díles que pueden gastar parte inmediatamente para *Obtener Información* y descubrir más cosas sobre la escena. Pueden preguntarte lo que quieran sobre la escena, aunque debe ser una

pregunta concreta sobre la situación presente, no algo demasiado general. Por cada punto de Inercia que gasten, pueden realizar una pregunta. A continuación hay algunas posibles respuestas:

- La interferencia electromagnética presente en la atmósfera y la superficie hizo que los sistemas del transportador calculasen mal el punto de rematerialización.
- Ambos oficiales murieron por el grave trauma y el shock cuando sus cuerpos quedaron destrozados de cintura para abajo.
- Los dos oficiales eran miembros de la tripulación de la *Susquehanna*.

ESCENA 3: NAVE ROMULANA ACCIDENTADA

La voluta de humo que hay a lo lejos indica la ubicación de una lanzadera romulana estrellada. Los romulanos hicieron un aterrizaje de emergencia pocos kilómetros al norte y no hay nada allí que sea de utilidad.

Cuando los jugadores lleguen a ese sitio, lee lo siguiente en voz alta:

“Hay varios romulanos muertos en los alrededores de la lanzadera estrellada. Los rastros llevan al este, y las huellas indican que hay varios individuos.”

Deja que los Jugadores investiguen el lugar si lo desean. Pídeles que emprendan Tareas con los Atributos, Disciplinas y Especialidades que consideres adecuados y con Dificultad 1. Si crees que las circunstancias dificultan la manera en que investigan la escena los personajes, siempre puedes aumentar la Dificultad. Si tienen éxito, lee lo siguiente:

“Parece que los sistemas de la nave romulana sufrieron alguna clase de sobrecarga, probablemente causada por las fluctuaciones en las lecturas de energía de la atmósfera. El piloto habría perdido el control y se habría estrellado con bastante fuerza, a juzgar por la escena que os rodea.”

Cualquier uso de Inercia para *Obtener información* confirmará que el motor recibió una descarga de energía que lo sobrecargó. Los controles no respondieron y, en consecuencia, la lanzadera se estrelló. En torno a la mitad del personal que había a bordo sobrevivió y puso rumbo al este.

El dato más importante que puedes ofrecer a los Jugadores es que los romulanos supervivientes fueron al este, hacia la señal alienígena.

ESCENA 4: LA SEÑAL ALIENÍGENA

Al equipo de exploración le cuesta un par de horas cruzar el territorio y llegar a la señal alienígena. No es un camino fácil. Puede que prefieras que realicen alguna Tarea con los Atributos, Disciplinas y Especialidades adecuados y una Dificultad de 1 para cruzar profundas grietas o sortear pendientes traicioneras. Cuando lleguen, lee lo siguiente en voz alta:

“Al coronar una loma, veis en el valle que se abre ante vosotros un pequeño asentamiento que puede alojar a entre treinta y cuarenta individuos. El asentamiento se encuentra en la base de un risco y se compone de varias viviendas camufladas. También parecen haber excavado en la pared del risco. Dos naves del tamaño de lanzaderas están en tierra, disimuladas con redes de camuflaje. Tanto en las casas como en las naves, el camuflaje está hecho de un material que repele los barridos de sensores, lo que explicaría por qué no detectasteis las naves ni los edificios desde la órbita. Más de veinte figuras se mueven entre los edificios.”

Mientras examináis el asentamiento, la roca que hay ante vosotros explota por efecto de una descarga de faser. Alguien grita desde un afloramiento rocoso cercano:

- ¡Manos arriba! ¡No lo volveré a repetir!”

Los jugadores tiene dos opciones: pueden intentar convencer al colono que les ha disparado de que el equipo de exploración no es una amenaza, o pueden salir del paso luchando. Recuérdales que, como oficiales de la Flota Estelar, tienen el deber de resolver las cosas de la forma más pacífica posible.

DREV KATEL - FRANCO TIRADOR [PNJ NOTABLE]

RASGOS: Humano.

VALOR: La seguridad de la colonia es lo primero.

ATRIBUTOS

CONTROL 12

OSADÍA 10

PRESENCIA 09

FORMA FÍSICA 09

PERSPICACIA 08

RAZÓN 07

DISCIPLINAS

MANDO 02

SEGURIDAD 03

CIENCIA 00

PILOTAJE 01

INGENIERÍA 02

MEDICINA 01

ESPECIALIDADES: Tácticas de Guerrilla.

ESTRÉS: 12

RESISTENCIA: 0

ATAQUES:

- Ataque sin armas (Cuerpo a cuerpo, 4▲ Derribo, 1M, No letal).
- Rifle disruptor (A distancia, 7▲ Cruel 1, 2M, Preciso).

CONVENCER AL TIRADOR

La persona que ha emboscado al equipo de exploración es humana y lleva un mono de minero civil pero empuña un rifle disruptor. Para convencerle de que baje el arma, el equipo tiene que negociar empleando las reglas de conflicto social. Hay que realizar una Tarea de Persuasión y es el momento ideal para que el primer oficial se luzca. Para esta Tarea se emplea **Presencia + Mando** y tiene Dificultad 1. Es una Tarea Enfrentada que difícilmente se superará con 2d20, por lo que tal vez los demás Jugadores quieran ayudar. Para eso, cualquiera que ayude al personaje realiza una tirada para esta Tarea con 1d20 y su propia **Presencia + Mando o Seguridad**. Los personajes que ayuden suman cualquier éxito que generen a los del personaje que emprenda la Tarea, siempre que dicho personaje obtenga al menos un éxito. Solo dos Jugadores pueden ayudar en esta Tarea, porque demasiadas personas hablando a la vez pueden confundir y alterar al tirador.



Puede que el personaje que emprenda la Tarea de Persuasión desee adquirir más dados, hasta un total máximo de 5. Puede hacerlo gastando Inercia o aumentando la Amenaza. El primer dado cuesta 1 punto de Inercia/Amenaza, el segundo cuesta otros 2 puntos y el tercero cuesta 3 puntos más.

Se trata de una Tarea Enfrentada, por lo que el Personaje No Jugador que les ha asaltado también tirará. Coge 2d20 y emprende la misma Tarea utilizando los atributos del francotirador que se indican en la página anterior. Su **Presencia + Mando** dan un Número Objetivo de 10. Puede que desees adquirir más dados, para aumentar la tensión y para tener más posibilidades de éxito. Puedes hacerlo gastando Amenaza, con el mismo coste creciente (1, 2, 3) que se aplica a Inercia.

Como Tarea Enfrentada con Dificultad 1, hay varios resultados posibles. Compara el número de éxitos que obtengan los Jugadores con los que tú obtengas para Drev Katel. Para superar la Tarea, cada bando necesita obtener al menos un éxito. Si ambos bandos la han superado, compara la Inercia obtenida por cada bando. El que tenga mayor Inercia gana y logra su meta, pero pierde un punto de Inercia por cada punto de Inercia obtenido por su oponente.

- **LOS JUGADORES GANAN:** si los jugadores tienen éxito, Drev sigue sospechando de ellos, pero bajará el arma y los llevará al asentamiento con actitud neutral.
- **NINGÚN GRUPO OBTIENE ÉXITOS O HAY UN EMPATE:** entonces se produce un conflicto armado entre el equipo de exploración y Drev, empleando las reglas de Conflicto de la Escena 1. Durante el segundo Asalto del combate, haz que lleguen dos o tres personas de refuerzo con los mismos atributos que Drev, por un coste de 4 o 6 puntos de Amenaza respectivamente.
- **TÚ GANAS:** Describe a los Jugadores cómo entregan sus armas voluntariamente antes de que Drev les escolte al asentamiento.

ESCENA 5: CONOCER AL JEFE

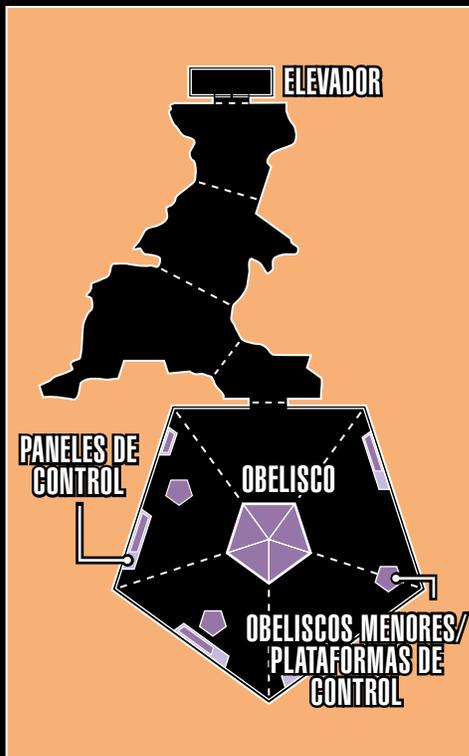
Si los jugadores se rinden o si los francotiradores les vencen, son conducidos ante Ero Drallen, el líder de los colonos. Ero cree que lo mejor es quedarse con las armas de la tripulación y llevarlos de vuelta al páramo. Si le preguntan por la señal, Ero les dice que su gente descubrió una extraña cámara pentagonal en las profundidades de la montaña hace poco más de un mes. Cuando entraron en la cámara, el aparato se activó y desde entonces ha estado emitiendo esa señal. Si los jugadores pueden convencerle de que pueden desactivar la señal, les dejará entrar en las cuevas, acompañados por un minero que los mantenga vigilados. Si insisten y son amigables, les devolverá las armas.

EL DISPOSITIVO ALIENÍGENA

Cuando los Jugadores entren en las minas, lee lo siguiente:

“Las minas se hunden en la pared del risco y luego unos pozos verticales descienden varios cientos de metros. Unos elevadores gravíticos destartados de dudosa calidad permiten a los mineros (y ahora a vosotros) adentrarse en la

EL DISPOSITIVO ALIENÍGENA



MAPA

oscuridad. Tras recorrer unas cavernas más, llegáis a una zona en que la galería parece terminar en una pared metálica. La pared se ha cortado, y al otro lado se abre una cámara pentagonal. Varios paneles de control de alguna clase recorren las paredes. En el centro de la sala se encuentra lo que parece un obelisco pentagonal flotante, tallado en algún tipo de roca aparentemente muy dura. En la superficie del obelisco hay grabados extraños símbolos que desprenden un leve resplandor azulado.”

El obelisco resiste todo intento de análisis, pero es claramente el origen de la señal alienígena. Cualquiera que toque el obelisco debe emprender una **Tarea de Control o Forma Física + Seguridad** con Dificultad 3 o sufrirá 3▲ de Daño (No Letal). Si resulta herido porque obtenga más de 5 puntos de daño en una sola tirada, quedará aturdido. Analizar los paneles de control y realizar una **Tarea de Razón + Ciencia** con Dificultad 3 permitirá a los Jugadores deducir que podrían desactivar la señal empleando estos controles, cortando la conexión con la débil huella energética que llega a él desde los controles. Al hacerlo, la luz azul que emana del obelisco se apagará y los paneles de control no responderán a ningún nuevo intento de operarlos.

CENTURIÓN ROMULANO [PNJ NOTABLE]

RASGOS: Romulano.

VALOR: No fracasaré en mi deber con el Imperio.

ATRIBUTOS

CONTROL 12

OSADÍA 10

PRESENCIA 09

FORMA FÍSICA 09

PERSPICACIA 10

RAZÓN 10

DISCIPLINAS

MANDO 03

SEGURIDAD 02

CIENCIA 01

PILOTAJE 02

INGENIERÍA 01

MEDICINA 00

ESPECIALIDADES: Paranoia, Tácticas de Guerrilla.

ESTRÉS: 11

RESISTENCIA: 0

ATAQUES:

- Ataque sin armas (Cuerpo a cuerpo, 3▲ Derribo, 1M, No letal).
- Pistola disruptora (A distancia, 5▲ Cruel 1, 1M).

REGLAS ESPECIALES:

- **Astucia e Ingenio:** al intentar permanecer oculto o pasar desapercibido, un romulano puede gastar un punto de Amenaza para aumentar en 1 la Dificultad de las Tareas enemigas para detectarle.
- **Cauteloso:** cuando un romulano emprenda una Tarea para localizar o descubrir un enemigo o una amenaza, puede repetir la tirada de 1d20.
- **Emboscada:** al atacar a un oponente desprevenido, el centurión puede gastar dos puntos de Amenaza para que él y todos los romulanos a su mando puedan repetir cualquier cantidad de d20 en su tirada de ataque.

UHLAN ROMULANO [PNJ MENOR]

RASGOS: Romulano.

ATRIBUTOS

CONTROL 11

OSADÍA 08

PRESENCIA 08

FORMA FÍSICA 09

PERSPICACIA 10

RAZÓN 11

DISCIPLINAS

MANDO 01

SEGURIDAD 02

CIENCIA 00

PILOTAJE 02

INGENIERÍA 01

MEDICINA 00

ESTRÉS: 11

RESISTENCIA: 0

ATAQUES:

- Ataque sin armas (Cuerpo a cuerpo, 3▲ Derribo, 1M, No letal).
- Daga (Cuerpo a cuerpo, 3▲ Cruel 1, 1M, Mortífera, Oculta 1).
- Pistola disruptora (A distancia, 5▲ Cruel 1, 1M).



ENCUENTRO: VUELVEN LOS ROMULANOS

El equipo de romulanos que sobrevivieron al accidente ha logrado imponerse a los colonos de la superficie y está bajando para hacerse con el control del yacimiento pentagonal. Cuando los Jugadores descubran que pueden desactivar el obelisco pentagonal, lee lo siguiente en voz alta:

“Oís el sonido característico de disparos de disruptor y, cuando os giráis para enfrentaros a lo que quiera que baje por el elevador, veis como las puertas se abren deslizándose y salen varios romulanos. Su líder, un centurión que empuña una pistola disruptora dice:

-Alejaos del artefacto, Flota Estelar. Hemos venido para tomar posesión de estas instalaciones y de este yacimiento arqueológico de incalculable valor...”

El centurión miente. Los romulanos están aquí porque creen que el obelisco es alguna clase de arma y que fue lo que alcanzó su lanzadera y sobrecargó los motores. Los romulanos no tienen ganas de hablar por lo que, si los Personajes Jugadores intentan convencerles de colaborar o de que desistan, no funcionará. Inicia un combate normal en que el primer turno corresponda a un Personaje No Jugador romulano.

Al principio del combate habrá un centurión romulano y cuatro *uhlan* romulanos. Emplea los perfiles que se encuentran en la página anterior.

CONCLUSIÓN

Si los romulanos derrotan al equipo de exploración, haz que la misión termine en suspenso, con el equipo de exploración encerrado en unas celdas romulanas sin armas ni comunicadores.

Si todos los romulanos quedan aturdidos o se retiran, el equipo de exploración debería concentrarse en desactivar la señal. Es necesario superar tres **Tareas de Ingeniería** (deja que los Jugadores describan qué atributo emplearán y cómo actuarán los personajes) con Dificultad 2.

Una vez completadas estas Tareas, los Jugadores reciben un mensaje de la nave, así que lee:

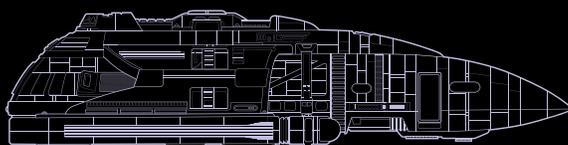
“Adelante, equipo... Comandante, ¿me oye?”

A partir de ahí, eres libre de improvisar la conversación entre el capitán y el equipo de exploración, de preguntarles qué han encontrado y qué han conseguido. Plantéate las siguientes cuestiones, puesto que pueden serte de utilidad para misiones que quieras dirigir más adelante (si el grupo y tú deseáis crear vuestras propias misiones):

- ¿Qué es el obelisco? ¿Cuál es su función?
- ¿Por qué estaban aquí los romulanos y qué querían?
- ¿Qué sucederá ahora? ¿Ordenará la Flota Estelar a la tripulación que siga investigando el planeta? ¿O tendrán que resolver diplomáticamente esta situación con los romulanos?
- ¿Qué ayuda necesitan los mineros?

RUNABOUT CLASE DANUBE

696855
97868
494743
878555
978533
686
687733
987
978777
390334
877000
588666
97977
484003
8779
88864
878228
906474
38485
588622
638409
494866
98855
67655





1174-8869390 100 35
4802 2572-48 003

03.10	PRIMER OFICIAL	26
03.20	CONTROLADOR DE VUELO	27
03.30	JEFA DE SEGURIDAD	28
03.40	JEFE DE INGENIERÍA	29
03.50	OFICIAL CIENTÍFICA	30
03.60	OFICIAL MÉDICA	31

PRIMER OFICIAL

COMANDANTE LENARIS LOS

RASGOS: Bajorano.

VALORES:

- Entusiasta y ambicioso.
- La emoción del descubrimiento.
- Libertad real para todas las especies.
- Una nave es un hogar; la tripulación, su familia.

ATRIBUTOS

CONTROL 09

OSADÍA 10

PRESENCIA 11

FORMA FÍSICA 07

PERSPICACIA 09

RAZÓN 10

DISCIPLINAS

MANDO 05

SEGURIDAD 02

CIENCIA 03

PILOTAJE 03

INGENIERÍA 02

MEDICINA 01

ESPECIALIDADES: Tácticas de Guerrilla, Diplomacia, Supervivencia, Autocontrol, Protocolo de la Flota Estelar, Ajedrez 3D.

TALENTOS:

- **Asesor:** cuando ayudes a otro personaje utilizando tu Disciplina de Mando, el personaje al que ayudes puede repetir 1d20.
- **Duro:** cuando *Evites una Herida*, el coste se reduce en 1 (hasta un mínimo de 1).
- **Pagh Fuerte:** crees profundamente en los Profetas y te apoyas firmemente en esa fe para superar la adversidad. Cuando emprendas una Tarea para resistir coacción o amenazas, reduces la Dificultad de dicha Tarea en 1.
- **Siempre Alerta:** cuando emprendas una Tarea para detectar peligros o enemigos ocultos, reduce la Dificultad en uno.

FUNCIÓN:

Oficial Ejecutivo: cuando otro personaje que se esté comunicando contigo gaste un punto de Determinación, puedes gastar tres puntos de Inercia (Inmediata) para que dicho personaje recupere el punto de Determinación gastado.

DETERMINACIÓN: (Inicial: 1)

ESTRÉS:

RESISTENCIA: 0

ATAQUES:

- Ataque sin armas (Cuerpo a cuerpo, 3▲ Derribo, 1M, No letal).
- Fáser tipo 2 (A distancia, 5▲ 1M, Carga).

EQUIPO: Comunicador, Tricorder.



CONTROLADOR DE VUELO

TENIENTE COMANDANTE LIAN ZHANG

RASGOS: Humana.

VALORES:

- Para pilotar la nave, debes conocerla.
- La llamada del descubrimiento.
- Siempre hay algo que aprender.
- La propulsión es una ciencia; la navegación, un arte.

ATRIBUTOS

CONTROL 11

OSADÍA 10

PRESENCIA 09

FORMA FÍSICA 08

PERSPICACIA 08

RAZÓN 10

DISCIPLINAS

MANDO 01

SEGURIDAD 02

CIENCIA 04

PILOTAJE 04

INGENIERÍA 03

MEDICINA 02

ESPECIALIDADES: Navegación, Sistemas de Propulsión, Lanzas-deras, Física Subespacial, Mecánica Cuántica, Cría de Aves.

TALENTOS:

- **Experto en Naves Estelares:** Cuando tengas éxito en una Tarea de Pilotaje para identificar una clase de nave estelar o para comprender una forma desconocida de nave estelar, recibes un punto de Inercia adicional que solo se puede gastar para el Uso de Inercia "Obtener Información" o para pagar parte del coste del uso de Inercia "Crear Ventaja" (dicha Ventaja debe representar algún tipo de punto débil conocido o visto en la nave estudiada).
- **Audaz (Pilotaje):** cuando emprendas una Tarea con Pilotaje y adquieras 1 o más d20 aumentando la Amenaza, puedes repetir un único d20.
- **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 Informática:** cuando emprendas una Tarea relacionada con la programación o el análisis de un sistema informático, puedes añadir 1d20 a tu reserva de dados.

FUNCIÓN:

Controladora de Vuelo: cuando tengas que analizar o reparar tecnología relacionada con el vuelo o la propulsión, puedes utilizar tu Disciplina de Pilotaje en lugar de Ingeniería.

DETERMINACIÓN: (Inicial: 1)

ESTRÉS:

RESISTENCIA: 0

ATAQUES:

- Ataque sin armas (Cuerpo a cuerpo, 3▲ Derribo, 1M, No letal).
- Fáser tipo 1 (A distancia, 4▲ 1M, Carga).

EQUIPO: Comunicador, Tricorder.



PERSONAJES PREGENERADOS

JEFA DE SEGURIDAD

TENIENTE COMANDANTE CUELLAS ZHARATH

RASGOS: Andoriana.

VALORES:

- Liderar con el ejemplo.
- La suerte favorece a los audaces.
- Impulsiva e imprudente.
- Orgullosa hija de Andoria.

ATRIBUTOS

CONTROL	08	OSADÍA	12	PRESENCIA	09
FORMA FÍSICA	10	PERSPICACIA	09	RAZÓN	08

DISCIPLINAS

MANDO	04	SEGURIDAD	04	CIENCIA	01
PILOTAJE	03	INGENIERÍA	02	MEDICINA	02

ESPECIALIDADES: Tácticas de Escuadra, Intrépida, Fásers de Mano, Cuchillas, Seguridad Interna de la Nave, Ópera Klingon.

TALENTOS:

- **Audaz (Seguridad):** cuando emprendas una Tarea con Seguridad y adquieras 1 o más d20 aumentando la Amenaza, puedes repetir un único d20.
- **El Ushaan:** tienes experiencia en la tradición de duelos de honor conocidos como *Ushaan* con lo que has derramado mucha sangre sobre el hielo. Cuando realices un Ataque cuerpo a cuerpo o seas el objetivo de uno y adquieras uno o más d20 aumentando la Amenaza, puedes repetir la reserva de dados de esa Tarea. Además, posees un *Ushaan-tor*, una herramienta de minería de hielo afilada como una cuchilla que se usa en estos duelos.
- **Escolta:** cuando realices un ataque con éxito, puedes gastar un punto de Inercia para proteger a un aliado a corto alcance. La Dificultad del próximo Ataque que se produzca contra dicho aliado antes del inicio de tu próximo turno aumenta en uno.
- **Sígueme:** una vez por escena, cuando tengas éxito en una Tarea en combate o en otra situación peligrosa, puedes gastar un punto de Determinación. Si lo haces, escoge a un aliado. Se considera que la próxima Tarea que emprenda dicho aliado cuenta con tu ayuda, para lo cual tiras **Presencia+Mando**.

FUNCIÓN:

Jefa de Seguridad: mientras estés a bordo de la nave, siempre tienes la Ventaja “Departamento de Seguridad”, que representa el personal de seguridad de la nave.



DETERMINACIÓN: (Inicial: 1)
ESTRÉS:
RESISTENCIA: 0

ATAQUES:

- Ataque sin armas (Cuerpo a cuerpo, 5▲ Derribo, 1M, No letal).
- Fáser tipo 2 (A distancia, 7▲ 1M, Carga).
- Ushaan-tor (Cuerpo a cuerpo, 6▲, Cruel 1, 1M)

EQUIPO: Comunicador, Tricorder.

PERSONAJES PREGENERADOS

JEFE DE INGENIERÍA

TENIENTE JÚNIOR HANOR DEL

RASGOS: Trill, Simbionte Del.

VALORES:

- Probar los límites de todo.
- Cuatro vidas de aventuras.
- Sé cauto en tus estimaciones.
- Ama tu nave como amarías a un hijo.

ATRIBUTOS

CONTROL 09

OSADÍA 09

PRESENCIA 08

FORMA FÍSICA 08

PERSPICACIA 10

RAZÓN 12

DISCIPLINAS

MANDO 02

SEGURIDAD 01

CIENCIA 03

PILOTAJE 03

INGENIERÍA 05

MEDICINA 02

ESPECIALIDADES: Astrofísica, Sistemas de Energía, Motor de Curvatura, Procedimientos de Informe de Daños, Vehículos Pequeños, Enología.

TALENTOS:

- **Unido:** tienes un simbiote con vidas llenas de recuerdos a los que puedes acceder. Una vez por misión, puedes declarar que un antiguo anfitrión era ducho en una habilidad o campo de estudio relevante, y por ello recibes una única Especialidad durante el resto de la escena, para representar que recurres a sus recuerdos.
- **Apañar:** cuando emprendas una Tarea de Ingeniería para realizar reparaciones, puedes reducir la Dificultad en dos (hasta un mínimo de 0). Sin embargo, si lo haces, tales reparaciones serán solo temporales y solo durarán una escena más una adicional por cada punto de Inercia que gastes (Repetible) antes de volver a estropearse. Solo se pueden realizar apaños una vez y la Dificultad de reparar un aparato que antes se haya apañado aumenta en uno.
- **Justo a Tiempo:** cuando tengas éxito en una Tarea de Ingeniería que forme parte de una Tarea Extendida, generas 1 punto de Esfuerzo adicional por cada Efecto obtenido.
- **Probar una Hipótesis:** cuando emprendas una Tarea con Ingeniería o Ciencia, puedes tirar 1d20 adicional siempre que, en la misma aventura, hayas tenido éxito en una Tarea anterior que cubriese el mismo campo científico o tecnológico.

FUNCIÓN:

Jefe de Ingeniería: mientras estés a bordo, siempre tienes la Ventaja “Departamento de Ingeniería”, que representa la dotación de ingenieros y técnicos de la nave.

DETERMINACIÓN: (Inicial: 1)

ESTRÉS:

RESISTENCIA: 0

ATAQUES:

- Ataque sin armas (Cuerpo a cuerpo, 2▲ Derribo, 1M, No letal).
- Fáser tipo 1 (A distancia, 3▲ 1M, Carga).

EQUIPO: Comunicador, Tricorder, Herramientas de ingeniero.



PERSONAJES PREGENERADOS

OFICIAL CIENTÍFICA

TENIENTE NATALA

RASGOS: Denobulana.

VALORES:

- Superioridad numérica.
- El primer paso hacia el descubrimiento es la teoría.
- Servir a la Flota Estelar es una tradición familiar.
- Soy la voz de la tripulación.

ATRIBUTOS

CONTROL 09

OSADÍA 07

PRESENCIA 08

FORMA FÍSICA 10

PERSPICACIA 11

RAZÓN 11

DISCIPLINAS

MANDO 01

SEGURIDAD 02

CIENCIA 05

PILOTAJE 02

INGENIERÍA 04

MEDICINA 02

ESPECIALIDADES: Antropología, Biología, Mecánica Cuántica, Operaciones de Sensores, Actividad Extra-Vehicular, Esgrima.

TALENTOS:

- **Figura Maternal:** al emprender (o ayudar en) una Tarea en la que estén implicados dos o más personajes adicionales, la primera Complicación generada por la Tarea (ya sea por el personaje que la emprende o por uno de los ayudantes) se puede ignorar.
- **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).
- **Aplicada:** cuando gastes uno o más puntos de Inercia para Obtener Información, puedes realizar una pregunta adicional (en total, no por cada punto de Inercia así gastado).
- **Conozco mi Nave:** cuando emprendas una Tarea para determinar el origen de un problema técnico en tu nave, añade 1d20 adicional a tu reserva de dados.

FUNCIÓN:

Oficial Científica: cuando tengas éxito en una Tarea en la que cuentes con la ayuda de los ordenadores o sensores de la nave, o en que utilices un tricorder, generas un punto de Inercia adicional que solo se puede utilizar para el Uso de Inercia "Obtener Información".

DETERMINACIÓN: (Inicial: 1)

ESTRÉS:

RESISTENCIA: 0

ATAQUES:

- Ataque sin armas (Cuerpo a cuerpo, 3▲ Derribo, 1M, No letal).
- Fáser tipo 1 (A distancia, 4▲ 1M, Carga).

EQUIPO: Comunicador, Tricorder.



PERSONAJES PREGENERADOS

OFICIAL MÉDICA

TENIENTE T'PREL

RASGOS: Vulcana.

VALORES:

- Buscar nuevas formas de vida...
- La precisión y la diligencia son las principales herramientas de un doctor.
- Dudar es tan malo como no actuar.
- El bienestar de la mayoría supera al bienestar de la minoría o de uno solo.

ATRIBUTOS

CONTROL 09

OSADÍA 10

PRESENCIA 07

FORMA FÍSICA 08

PERSPICACIA 11

RAZÓN 11

DISCIPLINAS

MANDO 02

SEGURIDAD 03

CIENCIA 03

PILOTAJE 01

INGENIERÍA 02

MEDICINA 05

ESPECIALIDADES: Medicina de Urgencia, Cirugía, Vigilancia, Virología, Tácticas Defensivas, Relatos de Misterio y Asesinato.

TALENTOS:

- **Kolinahr:** has realizado el viaje ritual que purga toda emoción. Reduces en 2 la Dificultad de todas las Tareas para resistir la coacción, la intrusión mental, el dolor y demás ataques mentales.
- **Atención Primaria:** cuando emprendas una Tarea de "Primeros Auxilios" en combate, recibes 1d20 adicional. Además, siempre puedes tener Éxito por un Precio, de modo que cada Complicación que sufras suma un +1 a la Dificultad a los posteriores intentos de curar la herida del paciente.
- **Lista para la Acción:** durante el primer asalto de cualquier combate, tú y tus aliados podéis ignorar el coste normal de Retener la Iniciativa.
- **Órdenes de la Doctora:** cuando emprendas una Tarea para coordinar a otros o para obligar a alguien a adoptar o abandonar cierto curso de acción, puedes usar la Disciplina de Medicina en lugar de Mando.

FUNCIÓN:

Oficial Médico en Jefe: Mientras estés a bordo de la nave, siempre tienes la Ventaja "Departamento Médico", que representa el personal médico de la nave.

DETERMINACIÓN: (Inicial: 1)

ESTRÉS:

RESISTENCIA: 0

ATAQUES:

- Ataque sin armas (Cuerpo a cuerpo, 4▲ Derribo, 1M, No letal).
- Fáser tipo 1 (A distancia, 5▲ 1M, Carga).

EQUIPO: Comunicador, Tricorder, Botiquín.



STAR TREK™

ADVENTURES

DADOS OFICIALES DE
STAR TREK ADVENTURES
YA DISPONIBLES EN LA WEB DE

WWW.HOLOCUBIERTA.COM



1 PACK POR 12€ O SI PREFIERES LOS 3, POR 30€.

CADA PACK CONTIENE 3 DADOS DE 20 CARAS (ROJO, AZUL O AMARILLO)
+ 4 DADOS NEGROS DE DESAFÍO DE 6 CARAS.

