

TRIBBLE (RAZA JUGABLE)

NOMBRE DE LA ESPECIE: *POLYGEMINUS GREX*. MUNDO DE ORIGEN: *IOTA GEMINORUM IV*
DISPONIBLE EN TODAS LAS ERAS DE JUEGO.

Los tribbles son una pequeña forma de vida peluda, normalmente no inteligente y nativos del planeta Iota Geminorum IV. Son blanditos, tranquilos, ronronean cuando se les toca y se multiplican a una velocidad alarmante fuera de su planeta natal. Cuando están cerca de algún klingon emiten un agudísimo grito. Se cree que, como ambas especies tienen un fuerte sentido del olfato, se encuentran repulsivos entre sí, razón principal de su rivalidad mortal.

VALOR DE EJEMPLO: El hambre es un estado constante en mi vida.

ATRIBUTOS: +1 a Presencia, +1 a Forma Física, +1 a Perspicacia.

RASGOS: Tribble, hambriento.

TALENTOS: El personaje obtiene los siguientes talentos:

DUPLICADO

Requerimiento: Si se alimenta constantemente de una gran fuente de comida (como el bol de aperitivos de tu grupo de juego, un almacén de grano o el contenido de un replicador de comida), provoca que se duplique.

Siempre que tú, como jugador, estés comiendo constantemente de una fuente de comida, una vez por escena podrás duplicarte. Fotocopia la hoja de tu personaje y dásela a otro jugador de la mesa. Ahora pasa a ser un tribble. Una vez que todos en la mesa, incluyendo el Director de Juego, sean tribbles la sesión termina.

CALMADO

Requerimiento: La habilidad de emitir sonidos relajantes a los que incluso los vulcanos son susceptibles.

Puedes realizar una Tarea para ayudar a un personaje a recuperar Estrés. Para hacerlo, debes intentar simular el calmado ronroneo del tribble durante, al menos, 30 segundos. Si lo consigues, el personaje objetivo recupera 1 punto de estrés, más 1 por cada punto de Inercia gastado.

KLINGONS

Requerimiento: Tener repulsión hacia los klingon y la habilidad de emitir un grito agudo capaz de asustar al resto de jugadores.

Tu Director de Juego debe decirte si un personaje klingon entra en distancia Corta contigo. Desde ese momento debes, obligatoriamente, gritar alto y agudo hasta que te diga que el personaje se ha separado y no está a distancia Corta. Un personaje klingon debe realizar una **Tarea de Control + Mando** con Dificultad 3 cuando escuche a un tribble, si no la supera le aplicas 2▲ de daño. Puedes intentar una **Tarea de Perspicacia + Mando** para detectar klingon a rangos superiores.



ENTORNO

Como tribble, puedes elegir entre estos tres entornos diferentes:

IOTA GEMINORUM IV

Naciste y creciste en tu planeta nativo de Iota Geminorum IV. Disfrutaste de un exuberante planeta dentro de la esfera de influencia del Imperio Klingon. Tu especie tenía un crecimiento estable y razonable, aunque temías a los depredadores reptilianos que os cazaban.

VALOR DE EJEMPLO: Ningún klingon más, ningún reptil más.

ATRIBUTO: +1 Forma Física.

DISCIPLINA: +1 Seguridad.

EL BAR DE QUARK

Has acabado viviendo durante un tiempo en un lugar bastante extraño, lleno de botellas con líquidos raros y un montón de gente entrando y saliendo a todas horas. Te alimentas de sobras y lo que se cae de los vasos, y casi te has comido entera la casa de Quark... aunque los parroquianos parecen quererte.

VALOR DE EJEMPLO: Regla de adquisición #207 – Un tribble siempre conseguirá que un cliente esté satisfecho.

ATRIBUTO: +1 Presencia.

DISCIPLINA: +1 Mando.

ESPACIO PROFUNDO K7

Eres uno de los tribbles que nació, y fue expulsado, de Espacio Profundo K7. No importó lo bien que te escondiste entre los almacenes, después de 17.9 años Cyrano Jones consiguió echarte de tu casa.

VALOR DE EJEMPLO: Si quepo, puedo esconderme. Si puedo esconderme, puedo comer.

ATRIBUTO: +1 Osadía.

DISCIPLINA: +1 Ingeniería.

EDUCACIÓN

Como tribble puedes elegir entre estas dos educaciones diferentes:

AMADA MASCOTA

Perteneciste a alguien que cuidó de ti como una mascota. Eras alimentado, cuidado, tenías un lugar confortable donde dormir y comer. Puede haber sido a bordo de una nave estelar, una estación espacial o un planeta distante.

ATRIBUTOS: +2 Presencia, +1 Control.

DISCIPLINA: +1 Medicina.

ESPECIALIDADES DE EJEMPLO: Ganas una especialidad basada en tu educación. Algunos ejemplos serían: Confort. Empatía. Rebajar la tensión.

TALENTO: Adquieres el Talento Buen Tribble:

Buen Tribble

Elige uno de los personajes jugadores, ahora pasas a ser su amada mascota. Una vez por escena, si haces el ronroneo típico de tu especie, durante al menos 30 segundos, le darás a tu dueño un punto de Inercia para adquirir un d20 para una Tarea para persuadir o convencer a otro personaje y que actúe a su favor.

CRIATURA SALVAJE

Eres una criatura salvaje, no has tenido el lujo de haber sido alimentado por nadie, sino que has tenido que sobrevivir por tus propios medios. Eres capaz de encontrar comida fácilmente incluso en los entornos más hostiles y sabes cómo esconder la comida de otros depredadores.

ATRIBUTOS: +2 Perspicacia, +1 Osadía.

DISCIPLINA: +1 Seguridad

ESPECIALIDADES DE EJEMPLO: Forrajear. Pasar inadvertido. Alerta.

TALENTO: Adquieres el talento Tribble Sigiloso:

Tribble Sigiloso

Una vez por escena puedes esconderte, haciendo que tu presencia pase totalmente inadvertida para cualquiera que no sea klingon. Puedes hacerlo en cualquier lugar que quieras, desde un bolsillo en el que quepas hasta el interior del sistema de replicadores de comida. Cuando lo hagas, debes abandonar la mesa de juego y esconderte de la vista del resto hasta que decidas que tu presencia sea nuevamente advertida. Si en la localización en la que te escondas tú o tu tribble podéis comer, debéis hacerlo.



ACADEMIA DE LA FLOTA ESTELAR

Los tribbles no pueden alistarse en la Flota Estelar, aunque de alguna forma has acabado formando parte de ella. Elige una de las siguientes opciones para explicar esto:

COMPRADO POR UN OFICIAL DE LA FLOTA COMO MASCOTA

Has acabado en una nave estelar después de que un oficial de la Flota Estelar te comprase como mascota.

VALOR DE EJEMPLO: Es habitual querer a animalitos pequeños y adorables.

ATRIBUTO: +2 Presencia, +1 Perspicacia.

DISCIPLINAS: +2 Mando, +1 Pilotaje, +1 Ingeniería.

EXPERIMENTO CIENTÍFICO

Acabaste en la Flota Estelar como parte de un estudio científico. Ha podido ser para investigar tu habilidad de comer más allá de tu peso en comida, la capacidad de multiplicarte a gran velocidad, estudiar tu comportamiento o cualquier otra razón.

VALOR DE EJEMPLO: No es oro todo lo que brilla.

ATRIBUTO: +2 Perspicacia, +1 Razón.

DISCIPLINAS: +2 Ciencia, +1 Medicina, +1 Pilotaje.

POLIZÓN

Cómo has llegado a estar donde estás es cosa tuya, pero has conseguido esconderte en el interior de una nave estelar, estación espacial o en alguna pieza de mantenimiento y descubierto por la tripulación más tarde.

VALOR DE EJEMPLO: No hay tribbles por ningún lado.

ATRIBUTO: +2 Forma Física, +1 Osadía.

DISCIPLINAS: +2 Seguridad, +1 Mando, +1 Ingeniería.

CARRERA

Si bien no has podido alistarte en la Flota Estelar, la tripulación sí que ha podido verte con otros ojos dependiendo de cuánto tiempo llesves con ellos. Elige una de las dos opciones de carrera disponibles:

RECIENTEMENTE DESCUBIERTO

Acabas de ser descubierto por la tripulación; el rango puede ser desde unos pocos días hasta una semana. Has visto y aprendido algunas cosas entre el tiempo que has estado escondido y te han descubierto, y te estás adaptando bastante bien.

VALOR DE EJEMPLO: Soy una sorpresa inesperada.

TALENTO: Ganas el Talento Tribble para todo:

Tribble para todo

La tripulación está muy interesada en lo que eres capaz de hacer, y siempre te están poniendo en situaciones nuevas. Cuando estás acompañando a otros PJ, uno de ellos siempre te ayudará cuando intentes una Tarea y puedes usar el valor de su disciplina si después te sientas a su lado en la mesa.

BASICAMENTE OTRO TRIPULANTE MÁS

Has estado con esta tripulación durante un periodo bastante largo, desde unos meses hasta unos años. Esto ha podido incluso hacer que tengas un uniforme e, incluso, que te hayas ganado una promoción en la jerarquía.

VALOR DE EJEMPLO: Tengo alma de oficial.

TALENTO: Ganas el Talento Promoción de campo:

Promoción de campo

Aunque el oficial al mando podría estar en contra, llevas tanto entre la tripulación que la tripulación ya bromea diciendo que eres uno de ellos. Elige una Disciplina, cuando intentes una Tarea usándola di un hecho relevante e importante para la Tarea utilizando la voz de un tribble. Si lo haces, tiras 1d20 adicional. Este dado adicional cuenta como tu primer dado comprado.

EVENTOS DURANTE LA CARRERA

Aunque algunos piensan que eres una pequeña, abrazable y no inteligente criatura, has visto mucho a lo largo de tu vida mientras buscas comida y te ibas moviendo por la galaxia. Elige dos de entre los siguientes eventos:

ESCAPASTE A LA GRAN CACERÍA TRIBBLE

Estuviste allí cuando todo se desmoronó. Recuerdas la gran cacería tribble del siglo XXIII. Conseguiste escapar por los pelos.

ATRIBUTO: +1 Forma Física.

DISCIPLINA: +1 Seguridad.

ESPECIALIDAD: Ganas una Especialidad representando cómo escapaste o sobreviviste a este gran evento. Algunos ejemplos serían: Sigilo. Evitar a los klingon. Chillidos silenciosos.

EL BOLSILLO DE CYRANO JONES

Fuiste criado y vendido por Cyrano Jones, lo que significa que durante mucho tiempo estuviste en uno de los múltiples bolsillos de su abrigo, apretujado contra otros tribbles y algunas baratijas con las que comerciaba, y escuchando una y otra vez las mismas triquiñuelas que usaba para vender.

TRIBBLE BORG [PNJ NOTABLE]

Los Borg han asimilado muchas formas de vida en busca de la forma de obtener lo mejor de cada especie y añadirlo a la propia. Una esfera Borg, sin embargo, cometió el error de asimilar tribbles pensando que la habilidad para reproducirse y controlar un área que tenían podría ser de utilidad. Lo que realmente ocurrió es que la esfera comenzó a llenarse de una masa de estas pequeñas criaturas peludas. Sin la necesidad de tener que comer para mantenerse, los tribbles Borg lentamente se hicieron con la nave, adquiriendo un nivel básico de inteligencia y comprensión capaz de comunicarse con la nave y controlarla usando la tecnología Borg.

Como los tribbles Borg poseen las mismas habilidades que un tribble común, lo que hacen para asimilar es llegar a un planeta, engañar a sus habitantes para que los adopten pensando que son unas adorables criaturas, para después reproducirse a toda velocidad asimilando el planeta. ¿Quién podría sospechar de una criatura tan abrazable y que hace un sonido tan relajante?

RASGOS: Borg, tribble.

VALORES: brrg brrg brrg brrg brrg brrg

ATRIBUTOS

CONTROL 08

OSADÍA 09

PRESENCIA 11

FORMA FÍSICA 09

PERSPICACIA 08

RAZÓN 09

DISCIPLINAS

MANDO 00

SEGURIDAD 02

CIENCIA 01

PILOTAJE 01

INGENIERÍA 03

MEDICINA 02

ESPECIALIDADES: Sigilo. Subterfugio.

ESTRÉS: 11

RESISTENCIA: 1 (exoblindaje oculto)

ATAQUES:

► **Escalada:** Túbulo de asimilación (Cuerpo a Cuerpo, 4▲, Intenso, Mortífera, Incapacitante).

REGLAS ESPECIALES:

► **Asimilación:** A todo personaje Herido por un túbulo de asimilación se le inoculan nanosondas borg, que inician el proceso de asimilación. Este proceso es extremadamente difícil de revertir: si el personaje muere a causa de la Herida, se convierte en un nuevo dron. Si la Herida del personaje se estabiliza, debe sumar un punto de Amenaza al inicio de cada Escena para no sucumbir a las nanosondas hasta que logre eliminarlas y se cure la Herida (**Tarea de Control + Medicina con Dificultad 4**).

► **Klingon:** Si huele a un klingon, un tribble emite un agudo chillido de auxilio; igualmente los klingon tienen un odio visceral hacia los tribbles. Esta reacción de los tribbles es lo suficientemente fuerte para detectar la presencia de los klingon (incluso aquellos que han sido quirúrgicamente modificados o están disfrazados) cuando entran en distancia Corta. Un klingon que se esté ocultando, deberá realizar una **Tarea de Control + Mando** con una Dificultad de 2 para ocultar su rechazo por la presencia del tribble.

ATRIBUTO: +1 Presencia.

DISCIPLINA: +1 Mando.

ESPECIALIDAD: Ganas una Especialidad que representa el tiempo que estuviste en los confines de ese bolsillo. Algunos ejemplos serían: Estar a gusto. Conciencia del espacio. Espionaje.

REPOBLACIÓN

Tu especie fue exterminada durante la Gran Cacería Tribble, pero fue repoblada gracias al viaje en el tiempo. Ser llevado de una línea temporal a otra no te resultó demasiado estresante; hay suficiente comida aquí.

ATRIBUTO: +1 Osadía.

DISCIPLINA: +1 Ingeniería.

ESPECIALIDAD: Ganas una Especialidad que refleja cómo te adaptaste a tu nueva línea temporal. Algunos ejemplos serían: Adaptación. Probando comidas nuevas. Saquear.

EXPERIMENTO

Experimentaron contigo hace tiempo. No tuvo que ser doloroso, pero has visto el interior de demasiados laboratorios donde demasiados científicos se han interesado en las capacidades únicas de tu especie.

ATRIBUTO: +1 Razón.

DISCIPLINA: +1 Ciencia.

ESPECIALIDAD: Ganas una Especialidad que representa los experimentos de los que formaste parte. Algunos ejemplos serían: Científicos confusos. Comportamiento humano. Experimentos científicos.

TOQUES FINALES

En esta fase tu tribble está a puntito de estar terminado y solo necesita unos ajustes finales.

VALOR: Obtienes un valor final que refleje tu vida como tribble.

ATRIBUTOS: No puedes tener ningún atributo por encima de 12 y no más de uno que tenga un valor de 12. Debes reducir cualquier Atributo que haya superado esta cifra para alcanzarla. Por cada punto que reduces del Atributo, incrementa cualquier otro en uno, aunque los límites se sigan aplicando.

Después incrementa dos Atributos en 1. El total de los Atributos del personaje, sumados, deben totalizar 56.

DISCIPLINAS: Un personaje no puede tener ninguna Disciplina por encima de 5, y no más de que tenga un valor de 5. Debes reducir cualquier Disciplina que haya superado esta cifra para alcanzarla. Por cada punto que reduces del Atributo, incrementa cualquier otro en uno, aunque los límites se sigan aplicando. El total de todas las Disciplinas del personaje, sumadas, debe ser de 16.

ESTRÉS: Tu Estrés es igual a tu Forma Física + Seguridad.

ESPECIALIDADES, TALENTOS Y VALORES: Deberías tener 3 Especialidades, 5 Talentos y 5 Valores.



MODIPHUSTM
ENTERTAINMENT

2D20TM

holocubierta

Publicado por Holocubierta Ediciones, S.L.

INFO@HOLOCUBIERTA.COM
WWW.HOLOCUBIERTA.COM
WWW.MODIPHUS.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.