

TRIPULACIÓN

Aventura Espacial

JdR básico

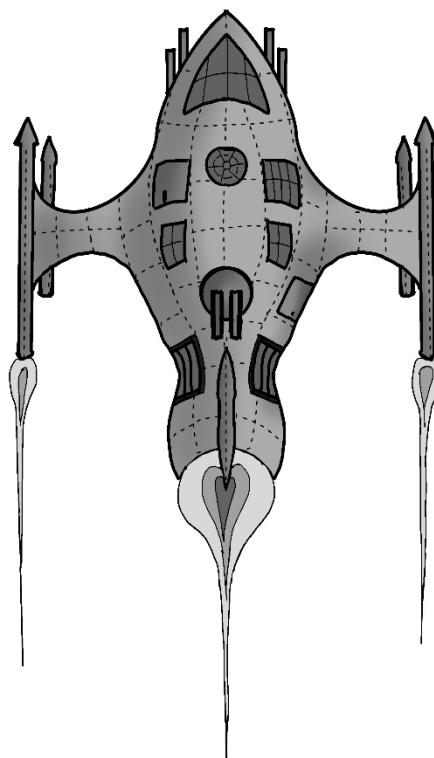


*Tripulación - Aventura
espacial*

Índice

Introducción	1
El Juego de Rol	1
Empezar a jugar:	3
Naves Espaciales	5
Características	5
Estructura	6
Riqueza	6
Reputación	7
Mejoras	8
Reparar una Nave Espacial	10
Crear una Nave Espacial	11
Vehículos Planetarios	12
Tripulantes	13
Habilidades	13
Niveles de Salud de un Tripulante	15
Equipo	15
Recuperación de Salud	18
Crear un Tripulante:	19
Recurso Cinematográfico (fichas)	20
Sistema de juego	23
Dificultad:	23
Prueba de Habilidad:	24
Combate y Combate naval:	25
Persecuciones:	38
Acciones de Sigilo	39
Peligros y Antagonistas	41

Humanoides o Bestias.....	41
Naves Espaciales y Vehículos.....	43
Campos de asteroides.....	44
Gravedad 0.....	45
Vacío.....	46
Hoja de Tripulante y Hoja de Nave espacial	47



Introducción

“Tripulación - Aventura Espacial” es un juego de rol especialmente diseñado para disfrutar de aventuras espaciales estilo *Space Ópera*. Lo mismo sirve para pequeñas tripulaciones aventureras (*que es lo más habitual en el estilo*), que para grupos dentro de la tripulación de una nave más grande.

Las principales referencias de “Tripulación - Aventura espacial” son novelas, comics, películas y series como las de los universos *Star Wars*, *Star Trek*, *Fundación*, *Flash Gordon*, *Final Space*, *El juego de Ender*, *Old man's war*, *Battlestar Galactica*, *Starship Troopers*, *Dune*, *Los mundos de Yipi*, *Firefly*, *Titan A.E.*, *El planeta del Tesoro*, *Cowboy Bebop*, *Alien*, *John Carter*, *Guardianes de la Galaxia* o *The Expanse...*

El Juego de Rol

El juego ofrece una serie de herramientas mecánicas para diseñar y jugar las aventuras de **una nave espacial** y su **tripulación**.



Todos los jugadores, excepto uno, interpretan a los Tripulantes de esta nave. Ese otro jugador es el Director

de Juego o DJ. La misión del DJ es poner en aprietos a la tripulación, pensando, creando y planteando desafíos. También tiene la responsabilidad de interpretar a todos los personajes no jugadores (PNJ), sean secundarios amigos o enemigos.

Es habitual que en un juego de Rol, el DJ cuente, desde el inicio, con una aventura prediseñada (con mayor o menor flexibilidad y detalle), con unos enemigos (o una idea de cómo podrían ser), una o varias misiones (o aprietos) y diferentes escenarios. Aunque menos común, el DJ a veces opta por improvisar sobre la marcha. En Tripulación, el DJ, ayudado por los demás, puede usar los trasfondos y motivaciones de los Tripulantes y de la nave, pensados por todos, para improvisar una aventura inolvidable.

Jugar campañas

El sistema de juego cuenta con las herramientas necesarias para dar a los personajes una sensación de evolución, ya sea mediante la compra de mejoras para la nave (que mejoran el equipo), o a través de mejoras de habilidad temporales, debidas a la subida de moral que proporciona que la nave tenga una buena reputación.

La evolución de los Tripulantes está, por tanto, ligada a la del resto de sus compañeros y depende de la Riqueza y de la Reputación que sean capaces de conseguir entre todos.

Jugar con Niños o bajar la violencia

Tripulación puede ser un juego estupendo para jugar con los más peques y enseñarles a trabajar en equipo. Lo mejor es diseñar una aventura adecuada para ellos.

Cuando sea necesario reducir o eliminar la violencia (por diversión o por no herir sensibilidades) simplemente se puede eliminar el daño “Letal” y jugar como si todo el daño fuera “aturdidor”.

Empezar a jugar:

1 - Para empezar a jugar desde 0, lo primero que hay que hacer es elegir y diseñar la nave espacial de la nueva tripulación. Todos los jugadores (también el DJ) se deben sentar alrededor de unos folios y, equipados con unos lapiceros, “pensar” cómo va a ser su nave espacial.

Diseñadla (dibujadla si se os da bien), ponedle nombre y creadla siguiendo las recomendaciones de la sección “Crear una nave espacial”. Inventaos alguna anécdota. Pensad un trasfondo (con enemigos mortales, puertos seguros...), explicad qué os mantiene unidos (sois piratas, contrabandistas, comerciantes, familia, exploradores, amigos, militares...) y elegid una motivación para la tripulación (o nave) (¿por qué lo hacéis?).

2 - El siguiente paso, una vez se ha creado la nave, es crear a los Tripulantes (cada jugador debe seguir las instrucciones indicadas en “Crear un Tripulante”) y repartir los cargos dentro de la tripulación.

Suele hacer falta un Piloto y un Artillero, pero tampoco es fundamental. Si sois parte de la tripulación de una nave muy grande, quizá no sea ni siquiera necesario que alguno sea Piloto o Artillero, ya os apañaréis con un PNJ para los Combates Navales.

Es importante que cada jugador piense un trasfondo y una motivación para el personaje. Si lo cuenta o no ya es cosa suya. También puede ser divertido que cada jugador piense el trasfondo del tripulante que maneja otro.

3 - Si la aventura es lo suficientemente flexible o la estáis improvisando, quizá el DJ pida ayuda al resto de jugadores para diseñar la ambientación. Si, en cambio, el DJ lo tiene todo decidido, se pueden ahorrar este paso o, simplemente, hacer alguna sugerencia para que la nave encaje mejor con ese “universo”.

4 - Cuando todo esté definido, el DJ reparte las fichas de recurso cinematográfico e introduce a los tripulantes en su primera aventura (presentando a algún cliente, haciendo que reciban un mensaje, situándolos en medio de alguna situación peligrosa...). El cine está lleno de ejemplos de cómo comenzar una *Space Opera*.

Interpretad fielmente a vuestros personajes (teniendo en cuenta vuestros trasfondos y motivaciones, pero también los de vuestra nave) y usad sabiamente vuestras habilidades para superar las adversidades que os plantee el DJ. Recordad que sois un equipo.

Ambientación

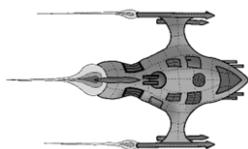
Si el diseño de la aventura no lo hace imposible, es mucho más divertido que se diseñe el universo, la época, la estética, el nivel tecnológico, las Mejoras para naves disponibles o la xenobiodiversidad entre todos los jugadores. Las reglas del juego deberían poder adaptarse a cualquier universo *Space Opera* que imaginen los jugadores. Si no es así, también tendrán que crear las reglas para las excepciones.

En una aventura preparada, es recomendable que el DJ establezca de inicio el tipo de nave y de tripulación:

¿Son tripulantes de un pequeño carguero que se dedica al contrabando? Nave Mediana sin Riqueza ni Reputación.

¿Son parte de la enorme tripulación de un gran navío de exploración científica? Nave Enorme o Colosal con unos puntos de Riqueza iniciales relativamente altos...

Es vuestro juego, decididlo antes de empezar a jugar o improvisadlo sobre la marcha...



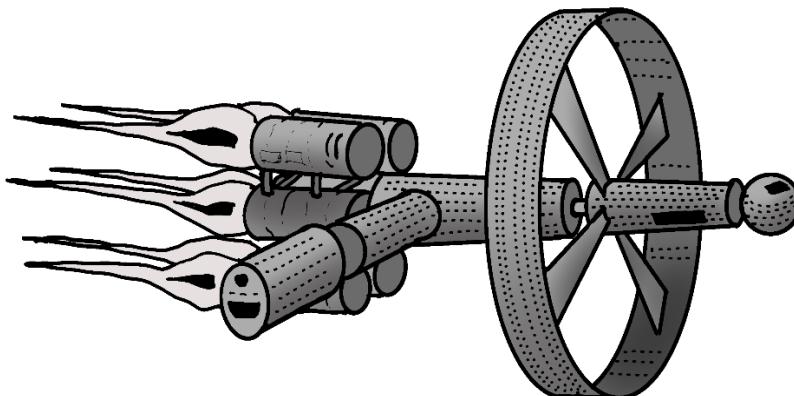
Naves Espaciales

Características

La plantilla base de cualquier Nave espacial viene definida por su Categoría de Tamaño, que conlleva unas Defensas, una Velocidad y una capacidad de Salto. Estos parámetros pueden cambiar mediante Mejoras o averías.

Tamaño:	Defensas:	Velocidad:	Salto:
1. Pequeña	1	4	No
2. Mediana	2	3	L1
3. Grande	3	2	L1
4. Enorme	5	2	L2
5. Colosal	7	2	L2

Las dimensiones reales a las que corresponde cada categoría de tamaño dependen del universo y la tecnología que imaginen los jugadores.



El número de **Tripulantes** y la **capacidad de carga** son las que le **convenga a la aventura** (o universo) y se deciden en el diseño **entre todos los jugadores**. En cualquier caso, una nave pequeña no debería ser capaz de llevar a más de 2 tripulantes (el equivalente a un caza).

Estructura

La estructura de una Nave espacial es su estado de funcionamiento, el equivalente a los Niveles de Salud de los Tripulantes. Los niveles de Estructura también van **emparejados con un modificador** que se acumula con los modificadores de los **niveles de estructura previos**.

1. Normal:
2. Tocada: lanzar 1d6:
 - 1: Pierde el Salto.
 - De 2 a 3: -1 a Defensas.
 - De 4 a 6: -1 a Velocidad.
3. Brecha: (-1 Defensas) y (-1 Velocidad) y tiene un 50 % de perder el Salto (si aún lo conserva).
4. Inutilizada: Sin Defensas, sin Salto y a la deriva.

Riqueza

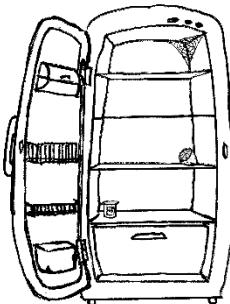
Los puntos de **Riqueza** son una reserva de dinero de la nave y de toda la Tripulación, y se obtienen mediante pillaje y/o recompensas.

Los puntos de Riqueza (PR) se pueden gastar (restándolos de la Riqueza) en Mejoras para la Nave (que también lo pueden ser para el equipo de toda la tripulación) o en reparaciones. Se puede tener **Riqueza negativa**, en forma de Deudas, estás tienen intereses y condiciones, el DJ debe tenerlo en cuenta (puede dar para el guion de una aventura).

La puntuación de Riqueza de una Tripulación da una idea de lo que se pueden permitir los Tripulantes cuando están en

tierra o de la calidad de su alimentación y condiciones de vida en la nave:

- <0 PR: Los Tripulantes viven en condiciones de miseria y pasan hambre.
- <10 PR: Viven con lo justo, pero comen aceptablemente
- <20 PR: Pueden permitirse algún capricho.
- >20 PR: Viven holgadamente.



Reputación

También es un rasgo de toda la tripulación, en conjunto, y la otorga, o quita, el DJ tras cada sesión, o cuando los Tripulantes son protagonistas de alguna gesta (+1) o gran cagada (-1).

Una sesión de juego de unas 4 horas debería dar entre 1 y 2 puntos de reputación a una tripulación.

La Reputación de una Tripulación influye en el tamaño de las recompensas económicas que pueden recibir tras una misión. Esto se establece en la aventura o lo decide el DJ.

Ejemplo: En esta aventura para rescatar a La Princesa de las garras de ese señor oscuro, cobraréis 1 PR (punto de riqueza) por cada punto de Reputación de La nave, pero, como mínimo, se cobrarán 3 PR. Menos mal, porque vuestra reputación aún es 0.

La Reputación, además, es una medida de confianza de los Tripulantes. Cada 5 puntos de Reputación los Tripulantes cuentan con 1 punto extra para poner en cualquier habilidad. Estos puntos son temporales y desaparecen si la reputación baja, por lo que se deben apuntar en la segunda línea de la habilidad, en la Hoja del Tripulante. Si se

pierde un punto temporal y se vuelve a ganar, **no es necesario ponerlo en la misma habilidad.**

Mejoras

Cuando una tripulación acumula suficiente **riqueza**, puede adquirir mejoras para su nave espacial:

- Mejoras en Defensas o Velocidad de la Nave: Cada mejora cuesta igual que la C. de Tamaño de la nave por 5 veces la nueva puntuación en la característica, y se calculan de punto en punto. (Ejemplo: en una nave de tamaño 2 (Mediana), Mejorar las Defensas de 1 a 2, costaría $2 \times 5 \times 2 = 20$ puntos de riqueza, subir de 1 a 3 costaría 50, esos 20 más otros $2 \times 5 \times 3 = 30$ de subir de 2 a 3...).
- Tecnología Avanzada: Adquirir Tecnología avanzada para la nave cuesta **50 puntos de riqueza** y da un **+1 extra a cualquier Herramienta, Arma** (solo en una de las 3 distancias) o **Armadura** (más armadura o menos penalizador) de la tripulación o que se logre con una prueba de Contrabando dentro de la Nave.
- Equipo médico Avanzado: Contar con equipo médico avanzado cuesta **20 puntos de riqueza**. Un equipo portátil cuesta **50 puntos de riqueza** y requiere que la nave tenga ya la Mejora "Tecnología Avanzada".
- Salto: La capacidad de salto a sistemas cercanos (L1) cuesta 20 puntos de Riqueza por C de Tamaño, hasta el Espacio Profundo (L2) cuesta 50 puntos de Riqueza por C. de Tamaño. Para poder utilizar el Salto, una nave espacial necesita tener una ventaja de 3 puntos sobre cualquier perseguidor.
 - L1 permite moverse por sistemas de un mismo sector en cuestión de días, o incluso horas si están muy próximos, pero viajar al otro lado de la galaxia podría llevar más de un mes de viaje.

- L2 permite moverse por toda la galaxia en horas o días, viajar hasta otras galaxias podría llevar meses o años.
- Rayo tractor: Cuesta 20 puntos de Riqueza por C de Tamaño. El rayo tractor permite tomar el control de sus defensas y atraer para su captura a una nave de hasta 2 C. de Tamaño más pequeña.
 - La nave capturada debe de estar en distancia de Combate.
 - Para capturar a la nave protagonista, esta debe fallar una acción defensiva.
 - Para capturar a una nave rival, el artillero debe tener éxito en una acción ofensiva.
 - Las acciones ofensivas y defensivas del rayo tractor ignoran Escudos y Potencia de fuego, por lo que no se tiene en cuenta la Protección efectiva ni la Potencia de Fuego efectiva.
- Teletransporte: Cuesta 50 puntos de riqueza y necesita que la nave disponga ya de la Mejora “Tecnología Avanzada”.
 - Para poder ser teletransportado al interior de la nave, esta debe tener perfectamente localizado en el espacio al sujeto u objeto a teletransportar, por lo que este que debe llevar un localizador.
 - Para teletransportarse a cualquier punto desde una nave, hay que tener las coordenadas exactas.
 - El alcance del teletransporte permite hacerlo desde la órbita de un planeta o desde una nave con una ventaja inferior a 3.

Reparar una Nave Espacial

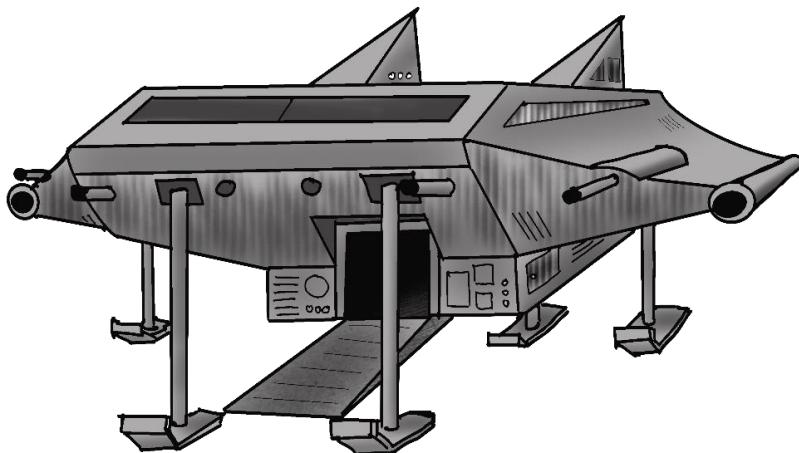
Si el daño es “aturdidor”

Al terminar el Combate, o al pasar 1d6 horas “a oscuras”, la nave se recupera completamente.

Si el daño es Letal:

Dependiendo del nivel de Estructura, la nave puede, o no, ser reparada por los propios Tripulantes. En cualquier taller en tierra, tiene un **coste en puntos de riqueza**.

- **Tocada:**
 - En el **espacio**: prueba de Ingeniería Difícil (d8) (una prueba cada 24 horas).
 - En **tierra**:
 - **Taller**: 1 punto de riqueza por C. Tamaño (24 horas).
 - **Sin taller**: prueba de Ingeniería Complicada (d6) (24 horas).
- **Brecha:**
 - En el **espacio**: no se puede
 - En **tierra**:
 - **Taller**: 5 puntos de Riqueza por C. Tamaño (1 semana por C. Tamaño) o 10 puntos de Riqueza por C. Tamaño (1 día por C. Tamaño).
 - **Sin taller**: 1 punto de Riqueza en piezas y 1 prueba de Ingeniería Peligrosa (1d10) por C. Tamaño (1 día por C. Tamaño).
- **Inutilizada:**
 - En el **espacio**: prueba de Ingeniería Muy difícil (d12) (una prueba cada 24 horas) hasta Brecha, pero después tendrá que ir a tierra para repararse completamente.
 - Si es **remolcada**: igual que Brecha.



Reparar la capacidad de Salto

Reparar la capacidad de salto sobre la marcha requiere tener éxito en una prueba de ingeniería difícil (1d8) por cada C. de Tamaño de la Nave.

Cada ingeniero puede realizar una prueba por turno.

Crear una Nave Espacial

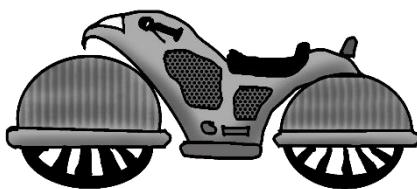
El DJ os indica la categoría de tamaño de vuestra Nave para la aventura que vais a jugar y, entre todos, tenéis que describirla (dibujadla y haced un plano interior) y ponerle nombre. Sus **Características**, salvo que el DJ diga lo contrario y os regale alguna Mejora, son las de la **plantilla base** correspondiente a su Tamaño.

La **Reputación** inicial es 0 y la **Riqueza** 10.

Vehículos Planetarios

Esta categoría incluye vehículos acuáticos (deslizadores, submarinos, acorazados...), terrestres (coches, motos, trenes...) e incluso aéreos atmosféricos (avionetas, helicópteros, aviones...).

Maneja cualquier vehículo terrestre como si fuera una nave, pero ten en cuenta el medio por el que tiene que moverse y sus limitaciones. Utiliza las siguientes características:



C Tamaño. Ejemplo:	Defensas:	Velocidad:
1. Moto/Moto de Agua	0	2
2. Coche/lancha/avioneta	1	2
2. Avión "Caza"	3	3
3. Camión/Barco pequeño	2	1
3. Excavadora	2	0
3. Tanque	5	1
4. Tren/Remolcador	2 o 3	1 o 2
5. Carguero	2	1
5. Acorazado	5	1

Los vehículos planetarios **no tienen Salto** y, salvo que sean el medio y el lugar de vida de su tripulación (un barco grande, un tren que nunca para, un vehículo blindado errante...), **solo** pueden tener **Mejoras en Defensas y Velocidad**.

Tripulantes

Habilidades

Cada Tripulante está definido por una serie de habilidades, cuanto mayor sea la puntuación en una habilidad, mejores serán sus probabilidades de tener éxito en cualquier acción relacionada.



Las Habilidades de un Tripulante, según su ocupación, pueden ser de “Puente”, “Cubiertas” o “Combate”.

Habilidades de Puente

Mando: Liderar y optimizar* el rendimiento de la tripulación.

Navegación: Todo lo que tenga que ver con pilotar naves espaciales.

Ingeniería: Reparar y optimizar** el rendimiento de cualquier equipo tecnológico, incluida la nave espacial.

Comunicaciones: Comunicarse con otras civilizaciones (hablar idiomas), negociar.

Artillería: Manejar armamento de una nave espacial.

*Una prueba exitosa de Mando, peliaguda (d10), da un +1 a todas las pruebas que haga un tripulante durante 3 turnos o 3 tripulantes durante 1 turno, a elegir antes de hacer la prueba.

**Una prueba exitosa de Ingeniería, peliaguda (d10), da un +1 (máximo 2, si hay más de un ingeniero) a las defensas de una nave espacial durante un turno de combate naval.

Habilidades de Cubiertas

Medicina: Curar heridas y enfermedades.

Maquinaria: Manejar, reparar y trucar vehículos planetarios y maquinaria pesada.

Percepción: Alerta, ver, escuchar, buscar.

Atletismo: Correr, saltar, trepar, nadar, levantar peso, pelear sin armas.

Contrabando: Conseguir equipo, ocultar objetos, esconderse, moverse sigilosamente.

Habilidades de Combate

Combatir: Luchar con cualquier tipo de arma.

Pelea (Atletismo): Luchar sin armas.

Pelea es una habilidad especial, y tiene, como mínimo, la misma puntuación que Atletismo. Pelea solo se puede aumentar 1 punto respecto al Atletismo en la creación.

Niveles de Salud de un Tripulante

La salud de un Tripulante puede estar en cualquiera de los siguientes niveles, algunos de ellos conllevan aparejado un penalizador (acumulativo con los de los niveles previos) a una habilidad:

1. Normal:
2. Herido: Pierde (-1 a Combatir).
3. Malherido: Pierde (-1 a Atletismo).
4. Muerto: Os podéis hacer una idea.

Si queréis alentar la valentía, podéis sustituir Muerto por Incapacitado, dando más opciones a la supervivencia.

Equipo

Los Tripulantes pueden llevar encima, anotados en su ficha, además de una armadura (si quieren):

- 4 objetos.
- Un arma CC y 2 objetos.
- Un arma a distancia (o larga distancia) y un objeto.

No es necesario decidir ya cuáles son los objetos, pero una vez se usen hay que apuntarlos.

Para disponer de cualquier otra pieza que necesiten, tienen que superar una prueba de Contrabando:

- Fácil (d4), si es en su propia nave,
- De la dificultad que decida el DJ, si es en cualquier otro lugar o la nave no está bajo su control.

El equipamiento disponible en Tripulación es el siguiente:

(Si la nave dispone de La mejora **Tecnología Avanzada**, todo el equipo tiene un +1 extra a lo que sea que haga.)



Objetos:

Herramientas:

+1 en pruebas que requieran esa herramienta.

Gadgets tecnológicos SciFi:

(Cada Tripulante solo puede llegar a disponer de 1 Gadget tecnológico por sesión. Si se dispone de la mejora “Tecnología Avanzada”, cada tripulante puede disponer de hasta 2 por sesión.) (En cualquier caso, si el Gadget no está en su equipo transportado, tendrá que buscarlo con *Contrabando*.)

Negocia lo que puede hacer tu Gadget **con el DJ**. Tienes que **imaginarte un artilugio** con una única función, explícalo usando tecno cháchara. **No necesita prueba** para utilizarlo y cumplir con su función.

Kit médico:

Si la nave dispone de la Mejora “Equipo médico avanzado portátil”, permite **usar el equipo médico avanzado en cualquier lugar**, si no, simplemente da un +1 a la prueba de Medicina.

Armas:

Según el tipo de arma que empuña un Tripulante y la distancia respecto a sus enemigos [Cuerpo a cuerpo (<3 m)/ Corta (<20 m)/ Larga (>20 m)] añade (o resta) un

modificador a su prueba de Combatir para la Acción ofensiva:

- **Sin armas:** [+0 / -1 / No sirve].
- **Cuerpo a cuerpo (CC):** [+1 / -1 / No sirve].
- **A distancia:** [+0/ +1 / No es efectiva].
- **Larga distancia:** [-1 / +1 / +0].

Ejemplo: un arma a Distancia no da bonificador en distancia cuerpo a cuero (< de 3 metros), da un +1 a distancia corta (entre 3 y 20 metros) y no sirve para disparar eficazmente a distancia larga (a más de 20 metros).



Armas especiales:

Lanzallamas y Explosivos

Se usan como cualquier **arma a distancia** (mismos modificadores), pero, en función de su potencia, aumentan el Tamaño del usuario, aumentando el número de ataques que puede hacer.

Armas aturdidoras:

Todas las armas tienen **modo aturdidor** o se pueden usar para causar **daño aturdidor** (golpeando con el plano, disparando a una zona protegida...), tanto las CC como las de distancia.

Funcionan igual que en **modo letal**, bajando niveles de salud, pero estos se recuperan automáticamente al terminar el combate. Si se logra alcanzar el **nivel de salud Muerto**, el personaje cae **inconsciente** durante 1d6 horas y después despierta intacto.

Armas improvisadas:

Para usar cualquier arma improvisada (un bastón, una pata de una mesa...), se utiliza Pelea en lugar de Combatir.

- No proporciona bonificador ofensivo, como sí haría un arma CC.
- Convierte el daño aturdidor en daño letal.

Armaduras:

Llevar una armadura o escudo proporciona un [Bonificador a Combatir o Pelea para la acción defensiva de un Tripulante / Penalizador a Atletismo (sin influir en Pelea)].

- **Ligera:** [+1 acción defensiva / -1 Atletismo]
- **Pesada:** [+2 acción defensiva / -2 Atletismo]

(*El +1 de Tecnología Avanzada puede servir, en una armadura o escudo, para aumentar el bonificador para la acción defensiva o para reducir en 1 el penalizador a Atletismo.*)

Recuperación de Salud

Si el daño es daño aturdidor:

- Desde Malherido o Herido, todos los niveles de salud se recuperan tras terminar el combate.
- Si el personaje ha terminado inconsciente, se recupera completamente al recuperar la conciencia, tras 1d6 horas.

Si el daño es Letal:

Un personaje Muerto no se puede recuperar.

Si habéis decidido sustituir Muerto por Incapacitado, añade **1d6 días extra** a la recuperación (sea como sea) y hacedla como si estuviera Malherido.

Sin equipo médico avanzado:

- De **Malherido** a **Herido**: prueba de Medicina Complicada (d6) y 1 día de descanso. Fallando la prueba, tiene que hacer otra y descansar 1 día más. Si el médico falla 4 pruebas seguidas, el Tripulante muere.
- De **Herido** a **Normal**: prueba de Medicina Complicada (d6) y una hora de descanso. Fallando la prueba se recupera igualmente, pero necesita descansar 1 día completo.

Con Equipo médico avanzado:

Cualquier herida se recupera superando una prueba de Medicina Fácil (d4) a 1 Nivel de Salud por hora. Fallando la prueba se recuperará igualmente, pero a un ritmo de 1 Nivel de salud al día.

Crear un Tripulante:

Las reglas son para crear tripulantes humanoides sin características especiales más allá de su aspecto o algún detalle no práctico que decida el jugador. Si el Jugador quiere que su humanoide alienígena tenga alguna característica especial práctica (como garras, translucidez o alas) reparte 2 puntos menos en el paso 3 y consensúa con el DJ lo que puede hacer con su característica especial.

1. Elige **Nombre** y describe al personaje, su **trasfondo** y su **motivación**.
2. Elige si eres un Tripulante del **Puente** o de las **Cubiertas**.



- Puente: Pon 1 punto a todas las habilidades de puente.
 - Cubiertas: Pon 1 punto a todas las habilidades de cubierta.
3. Reparte **10 puntos** entre todas las **habilidades**, exceptuando Pelea (máximo 2 por habilidad).
 4. Pon en **Pelea** la misma puntuación que has puesto en Atletismo.
 5. Elige y pon **1 punto** en **Combatir** o en **Pelea**.
 6. La **Velocidad** de un Humanoide es 1.
 7. Elige el **equipo** que llevas encima entre:
 - a. 4 objetos.
 - b. 1 arma cuerpo a cuerpo y 2 objetos.
 - c. 1 Arma a distancia o de Larga distancia y 1 objeto.
 8. La **Reputación** y la **Riqueza** del Tripulante no son una estadística personal, **son las que tenga la nave** a cuya tripulación pertenece el personaje.

Recurso Cinematográfico (fichas)

Cada sesión, el DJ entrega a cada Tripulante 2 fichas (puedes usar fichas de póker, garbanzos o lo que se te ocurra).

Estas fichas se pueden utilizar en cualquier momento de la sesión para conseguir un recurso cinematográfico que ayude al tripulante con alguna acción.

El jugador gasta una ficha en cualquier momento y, siempre con la autorización del DJ (que es, en última instancia, quien decide si es posible), imagina una escena lo más películera posible para que el tripulante se salga con la suya, a pesar de tenerlo todo en contra.

Ejemplos de recurso cinematográfico:

- *Un cable que el tripulante puede usar como tirolina para llegar a donde desea en un solo turno.*
- *Un vehículo con las llaves puestas*
- *Un antiguo Ingeniero de naves vive en una cueva-hangar-taller escondida justo en el planetoide en el que los protagonistas han tenido que aterrizar para reparar su nave.*
- *Un toldo que frena su caída al lanzarse por la ventana.*
- *Una corriente de aire que indica dónde está la salida o una puerta secreta.*
- *Los guardias dejan de rebuscar por donde han escuchado al tripulante escondido, porque sale un gato corriendo.*
- *Una nave fuera de control se interpone entre una gran nave y la de los protagonistas, evitando el uso del rayo de tracción durante un turno.*
- *Los guardias enemigos han dejado el equipo de los protagonistas capturados en una mesa junto a la salida*
- *Un campo de asteroides justo delante en el que intentar deshacerse de sus perseguidores*
- ...

Las fichas que no se gasten, se pierden. En la siguiente sesión cada tripulante volverá a tener 2.

Durante la sesión, el DJ puede premiar, con una ficha de recurso cinematográfico extra, a un Tripulante que interprete brillantemente su Motivación, aun poniéndose en riesgo por ello.

Sistema de juego

Dificultad:

Para todo tipo de pruebas, excepto las enfrentadas, la **dificultad** del desafío significa que el tripulante tiene que usar unos **dados** u otros para realizar la prueba.

- **d4** para Fácil.
- **d6** para Complicado.
- **d8** para Difícil.
- **d10** para Peliagudo.
- **d12** para muy Difícil.
- **d20** para Imposible.



Normalmente, las pruebas estarán entre Complicado (d6) y Peliagudo (d10). Para pruebas fáciles (d4), generalmente no tiene sentido tirar, salvo si el Tripulante está bajo presión.

Si no está ya establecido en algún lugar en las reglas del juego, la dificultad la establece el DJ de forma totalmente

arbitraria y en función de lo complicado que considere que es el desafío.

Prueba de Habilidad:

El Tripulante lanza 2 dados iguales (del tipo que indique la **dificultad**), o el mismo dos veces, si no tiene más.

Si la diferencia entre los dados es menor o igual que la puntuación en la Habilidad, el Tripulante tiene éxito, si es mayor, fracasa.



(Ejemplo: el Tripulante saca un 3 y un 8, diferencia 5. Como tiene 2 en la Habilidad, fracasa.)

Prueba enfrentada

Cuando se enfrentan 2 Tripulantes, el DJ y cada Tripulante en disputa **lanzan 1d12**. El Tripulante que, sumando o restando a su tirada cualquier valor entre 0 y su puntuación en la Habilidad, más se acerque al resultado del d12 del DJ, gana.

Combate y Combate naval:

A grandes rasgos, el combate entre personajes y el combate entre naves o vehículos se juega de una forma muy similar, en esta sección usaremos la palabra “protagonista” para referirnos a un combatiente interpretado por los jugadores, sea un Tripulante, un vehículo planetario o una nave. Las reglas específicas se indican en cada sección.



Un combate es un poco más complicado que prueba de habilidad normal y hay que tener en cuenta **3 elementos para los Combates normales** (entre seres vivos) y **3 para los navales** (naves o vehículos):

- El Tamaño: Debido a la **categoría de tamaño** del rival y a la **diferencia numérica** entre rivales y aliados, el “Tamaño” determina cuántas “Acciones” puede jugar y cuantas “Reacciones” debe jugar cada protagonista.
- El dado de dificultad del enemigo: Dependiendo de lo duro, lo bien armado o de las características especiales, el “dado de dificultad” de un rival indica que dado tiene que usar el protagonista en todas sus pruebas de combate contra ese rival.
- La Distancia inicial (solo combate normal) del protagonista con el rival al que ataca:
 - Dependiendo del arma que use, el protagonista puede tener un modificador u otro a su habilidad.
- Las Defensas (solo combate naval): Los protagonistas deben elegir entre atacar o protegerse, añadiendo sus defensas a sus acciones de ataque o de defensa.

Secuencia de un turno de combate para un protagonista:

Secuencia de juego de un Turno de Combate:

1. Determinar el **Tamaño** del rival.
 - a. Número de Acciones.
 - b. Número de Reacciones.
2. (**Combate normal, cada ataque**) Establecer el modificador de arma por distancia entre el protagonista y el rival objetivo de su ataque.
2. (**Solo para Naves**) Repartir los puntos de Defensas y determinar:
 - a. Protección Efectiva.
 - b. Potencia de Fuego Efectiva.
3. Jugar las acciones:
 - a. Reacciones. (Acción defensiva)
 - b. Acciones.
 - i. Huir (Acción defensiva).
 - ii. Atacar (Acción ofensiva).
 - iii. Otra...

Tamaño y número de rivales:

Cuando en un combate se habla de “Tamaño” se está haciendo referencia a un **valor numérico** (de todos los rivales) consistente en la **categoría de tamaño del rival más grande** más un modificador debido a la **diferencia en número** entre el grupo de rivales y de los protagonistas (y aliados).

Por cada vez que los enemigos doblan en número a los protagonistas, los rivales tienen un punto de “Tamaño” más que el más grande de ellos. Si es al revés, y son los protagonistas quienes doblan en número a sus rivales, los enemigos tienen un punto menos de “Tamaño”.

Ejemplo: Un tipo ha pillado a Jenny haciendo trampas a las cartas, se ha levantado y ha sacado su pequeña pistola láser. Jenny ha entrado a la taberna con Joe, pero el tipo está acompañado de 4 colegas, uno de ellos es, además, un "batraciano" (con una categoría de tamaño 3, Grande). Son 2 contra 5, por lo que, al ser más del doble, todos los rivales tienen un Tamaño 1 punto más alto que la categoría de tamaño del más grande. De esta forma, en el combate, Jenny y Joe tienen categoría de tamaño mediano (2), mientras que sus rivales tienen un Tamaño 4 (3 por la categoría de tamaño del más grande y 1 por ser más del doble).

Turno (Acciones y Reacciones)

Un combate, sea naval, a tiros o a mordiscos, se divide en **Turnos**, que duran lo que tengan que durar.

La diferencia entre el Tamaño de los rivales y la categoría de Tamaño de un protagonista determina cuantas Acciones puede hacer el protagonista durante el turno y cuantas Reacciones debe jugar para evitar los ataques de sus enemigos.

Como mínimo en cada turno, un protagonista dispone de una Acción y debe jugar una Reacción. Según el resultado de restar el Tamaño de los rivales menos el del protagonista:

- Si es negativo, cada turno, el protagonista puede hacer una Acción extra por cada categoría de tamaño de diferencia.
- Si es positivo, el protagonista debe superar una Reacción extra por cada categoría de tamaño de diferencia.



Una Reacción es siempre una “Acción Defensiva” e implica evitar un intento de agresión de un enemigo.

Una Acción puede ser una “Acción Ofensiva” (como Atacar, derribar, agarrar, sujetar o capturar con un rayo tractor), una “Acción Defensiva” (Como huir o alejarse) o cualquier otro tipo de acción.

Ejemplo: En la escena del ejemplo anterior, Jenny, con su categoría de tamaño 2 se enfrenta a rivales de tamaño 4. 4 menos 2 es mayor que 0, por lo que Jenny recibirá 2 ataques extra por parte de sus enemigos, sumados al que sufre como mínimo, tendrá que superar 3 pruebas de Acción defensiva. En ese turno, ella solo podrá realizar una Acción.

Distancia (Bonificador de arma / sin armas)

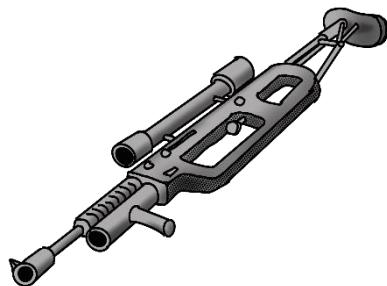
En combate naval las naves están dentro de distancia de combate o no lo están. Si lo están, pueden combatir, si no lo están, deben jugar una persecución para ponerse a distancia de combate.

En combate normal, sin embargo, el objetivo de un ataque puede estar a diferentes distancias:

- Cuerpo a cuerpo (DCC) (menos de 3 metros).
- Corta (DC) (menos de 20 metros).
- Larga (DL) (más de 20 metros).

Las distancias Cuerpo a cuerpo (DCC) y Corta (DC) son las llamadas distancias de combate y se puede combatir con cualquier tipo de arma o sin armas. El Bonificador del arma (o de estar sin armas) tiene en cuenta los movimientos necesarios para poder golpear al rival.

Estar a distancia larga (DL) implica estar fuera de distancia de combate (solo se podrá atacar con armas de larga distancia y solo habrá que jugar reacciones si los rivales tienen armas de larga distancia) y **tener 1 punto de ventaja** en caso de iniciarse una persecución.



En combate normal hay que tener en cuenta la distancia con el rival objetivo del ataque (si hay más de un ataque se calcula el bonificador para cada objetivo) para aplicar los bonificadores: [DCC / DC / DL]

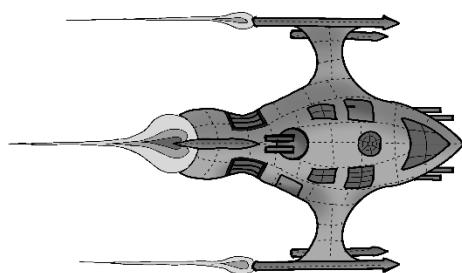
- **Sin armas:** [+0 / -1 / No sirve].
- **Cuerpo a cuerpo:** [+1 / -1 / No sirve].
- **A distancia:** [+0/ +1 / No es efectiva].
- **Larga distancia:** [-1 / +1 / +0].

Ejemplo: El objetivo de Jenny es el tipo que la ha visto hacer trampas, que está justo delante de ella, a distancia cuerpo a cuerpo (DCC), por lo que Jenny, que lleva una pistola [+0/ +1 / No es efectiva], tendrá un modificador de +0 a su prueba en la acción ofensiva contra él. Joe está un poco más alejado, en la barra, y ninguno de los enemigos está a su lado, por lo que está a distancia corta (DC), lo cual le da un +1 a las acciones ofensivas que realice con su pistola contra cualquiera de ellos.

Repartir Defensas (solo Naves):

Las Defensas de la nave son los **Escudos** y la **Potencia de Fuego**. Al empezar cada turno, el capitán de la nave reparte esos puntos entre Escudos y Potencia de Fuego.

Los Escudos pueden implicar una barrera física o de energía, pero también una mejor maniobrabilidad, según el tipo de nave y cómo haya sido diseñada. Sea cual sea el caso, su funcionamiento práctico es similar, otorgando una protección para cualquier acción defensiva.



La nave enemiga, en manos del DJ, también reparte sus puntos correspondientes.

Calcula la *Protección efectiva* y la *Potencia de fuego efectiva* de tu nave así:

Protección efectiva

Escudos de tu nave menos **Potencia de fuego** de la nave enemiga.

Potencia de fuego efectiva

Potencia de fuego de tu nave menos **Escudos** de la nave enemiga.

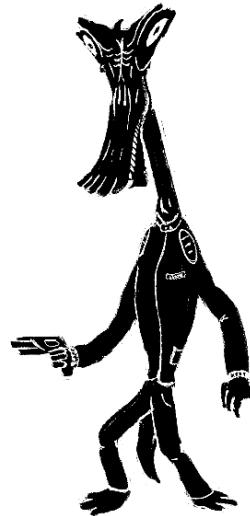
(Ambas pueden ser negativas, sí)

Acciones

Dado de dificultad

Lee el capítulo Peligros y Antagonistas para saber qué dado de dificultad supone cada personaje, vehículo o nave enemiga en un combate.

Ejemplo: En este caso, todos los rivales son personajes normales y todos llevan armas de fuego menos el “batraciano” que tiene una porra. Un enemigo humanoide con una arma a distancia es una dificultad difícil (d8), como llevan armadura Ligera (d10), el “batraciano” es un matón con un arma cuerpo a cuerpo (d8) (uno más que d6 por “muy fuerte”). Si atacan al “batraciano”, la dificultad es d8, si atacan a cualquier otro, d10.



Acción ofensiva:

Una acción ofensiva siempre implica un intento de agresión del protagonista a uno de sus enemigos. En Combate **normal**, puede ser con el fin de hacer daño, de derribar o de agarrar. En combate **naval** es para causar daños o para capturar a la nave enemiga con el rayo tractor.

Causar daño (letal o aturdidor):

- **Sin Armas:** Pelea + Bonificador sin armas.
- **Con Armas:** Combatir + Bonificador de arma.
- **Nave espacial/Vehículo planetario:** Artillería (Artillero) + Potencia de fuego efectiva.

Derribar/Chocar:

- **Sin Armas:** Pelea + Bonificador sin armas.
- **Con Armas:** Combatir + Bonificador de arma.
- **Vehículo planetario:** Maquinaria (piloto).

Agarrar o sujetar:

- **Sin Armas:** Pelea + Bonificador sin armas.

Rayo tractor:

- **Nave espacial:** Artillería (Artillero).

Ejemplo: Jenny usa su acción ofensiva para disparar al tipo que tiene delante, el dado de dificultad es d10. Jenny tiene 3 puntos en la habilidad combatir y su pistola no le da ningún modificador a esa distancia. El jugador que interpreta a Jenny lanza 2 dados de 10 caras y obtiene un 5 y un 2. 5 menos 2 es 3, justo lo que necesitaba para acertar a su rival.

Acción defensiva:

Una Reacción siempre implica intentar evitar (ya sea con el escudo o con una ágil pируeta) una agresión de un enemigo, soltarse de un agarrón o evitar ser capturado (ya sea con un agarrón o con un rayo tractor). Usar una acción defensiva como Acción es siempre una maniobra para conseguir alejarse de un enemigo, lo suficiente como para escapar o como para tener ventaja con el arma en el siguiente turno.

(los bonificadores de armadura están en la sección Armaduras del capítulo Equipo.)

Evitar un ataque, un derribo o un agarrón:

- **Sin Armas:** Pelea + Bonificador de armadura.
- **Con Armas:** Combatir + Bonificador de armadura.
- **Nave espacial:** Navegación (Piloto) + Protección efectiva.
- **Vehículo planetario:** Maquinaria (Piloto) + Protección efectiva.

Soltarse de un agarrón:

- **Sin Armas:** Pelea + Bonificador de armadura.

Huir o alejarse:

- **Sin Armas:** Pelea + Bonificador de armadura.
- **Con Armas:** Combatir + Bonificador de armadura.

- **Nave espacial:** Navegación (Piloto) + Protección efectiva.
- **Vehículo planetario:** Maquinaria (Piloto) + Protección efectiva.

Evitar un rayo tractor: (Una vez capturado, no es posible soltarse de un rayo tractor.)

- **Nave espacial:** Navegación (Piloto).
- **Vehículo planetario:** Maquinaria (Piloto)

Ejemplo: Jenny Lleva un chaleco reflector, que le da un +1 de armadura. Sumando su habilidad Combatir (3) y la armadura, realiza las pruebas con un total de 4 puntos. Tiene que resistir 3 ataques, según el DJ, un ataque del tipo que tiene delante, con su pistola (d10), un ataque de otro humanoide con pistola (d10) y el tercer ataque, del "batraciano", con su porra (d8). Lanza 2d10 para el primer ataque y obtiene un 2 y un 7, 5 de diferencia, falla. Lanza 2d10 para el segundo y saca un 4 y un 6, 2 de diferencia, éxito. Lanza 2d8 para el tercero, un 1 y un 4, 3 de diferencia, éxito. Ha evitado dos ataques, pero el primero ha logrado impactar.

Resultado del Combate

Todas las acciones de combate pueden hacerlas y sufrirlas tanto los protagonistas como sus rivales. En esta sección se explican las consecuencias de llevar a cabo con éxito cualquiera de las posibles acciones desde el punto de vista del que la realiza:



Causar daño: (salvo que el DJ especifique otra cosa, todos los ataques enemigos, las Reacciones de los protagonistas, son para causar daño.)

- **Baja un nivel de salud o estructura.**

Derribar:

- El rival es **derribado** y **empujado** unos metros, a discreción del DJ.
- Si es un vehículo planetario, baja un nivel de **estructura** de daño “aturdidor”.

Agarrar o sujetar:

- El que tiene éxito **agarra** a un rival.
- Si ya tenía a su rival agarrado, lo **mantiene sujetado** un turno más y le **baja** (si quiere) un **nivel de daño** “aturdidor”.

Rayo tractor:

- Si tiene éxito, **captura** a la nave rival.

Huir o alejarse: (fallar esta acción defensiva no baja niveles de salud o estructura, pero sí impide el movimiento.)

- Permite coger **1 punto de ventaja**: y
 - En **Combate normal**: El que se aleja (o huye) se pone a distancia Larga (L) de su rival (o rivales).
 - En **Combate Naval**: El que se aleja sale de distancia de combate y su rival no puede atacarle.
 - En **ambos casos**, si el rival quiere alcanzar al que huye, tiene que comenzar una **persecución**.

Ejemplo: Jenny, intentando causar daño, ha impactado a su enemigo, que baja un nivel de salud. Pero uno de sus enemigos la ha impactado también. Como el DJ no ha dicho nada, se asume que el ataque del rival era para causar daño, por lo que Jenny baja un nivel de salud.

Ejemplo: En el siguiente turno, Jenny, que está herida, intentará huir, por lo que tendrá que jugar 4 acciones

defensivas: las 3 Reacciones, en las cuales sufrirá daño si fracasa y su Acción, que, de tener éxito, la situará fuera del bar a distancia larga de sus rivales y de fallar no ocurrirá nada, simplemente no habrá conseguido huir.

Maniobra legendaria (solo naves o vehículos planetarios):

Si se obtienen 3 éxitos en un mismo turno (sean Acciones, Reacciones o de ambos tipos)(si solo se tiene la **Acción** y la **Reacción** mínimas solo hacen falta 2 éxitos), se logra poder hacer una Maniobra legendaria en el siguiente turno:

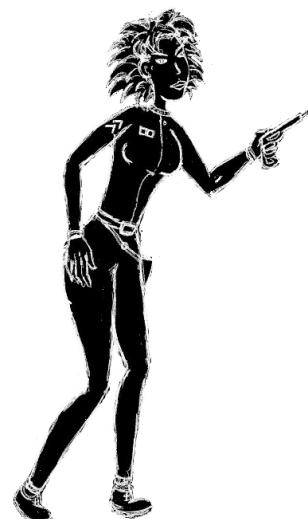
- Huir despavoridos, ganando 2 puntos de ventaja y comenzando una persecución (como perseguidos).
- Arremeter con entusiasmo, ganando (solo para el siguiente turno) 1 punto extra de Defensas y 1 punto extra de Tamaño.

Daño letal y daño aturdidor

En una Space Opera es raro que alguien muera tras una pelea a puñetazos, por eso, en Tripulación, el daño que causa el combate sin armas se considera daño Aturdidor, igual que el de cualquier arma con el modo aturdidor activado.

La artillería de una nave también tiene un modo “Aturdidor”, que, en lugar de destruirla o inutilizarla, la deja “a oscuras” e inmovilizada.

Chocar con otros **vehículos planetarios** con la intención de derribarlos también se considera daño “aturdidor”, pero si se logra inutilizar el vehículo enemigo, este queda volcado boca abajo.



Sea combate normal o naval, el **daño “aturdidor”** baja **niveles de salud o estructura** de la misma forma y provocando los **mismos modificadores** que el daño letal.

La diferencia está en que:

- El adversario no muere o la nave no queda inutilizada, quedan inconscientes o “a oscuras” durante 1d6 horas.
- Tras el combate, los niveles de salud o estructura se recuperan inmediatamente, tras esas 1d6 horas en caso de haber quedado inconscientes o “a oscuras”, o cuando consigan dar la vuelta al vehículo planetario.

Tampoco es habitual que los protagonistas mueran, por lo que, si así lo decidís entre todos, podéis sustituir el **nivel de salud muerto por incapacitado** o algo similar. De forma que, aun usando daño letal, un personaje incapacitado pueda recuperarse tras pasar por un hospital.

Ejemplo de turno de combate naval:

La nave espacial de los tripulantes, la “No Remorse”, se ha topado con un gran crucero del imperio criminal Goleri. Los Tripulantes están en busca y captura por los Goleri desde que perdieron un cargamento personal de la Emperatriz. La “No Remorse” es más rápida (Velocidad 3) que el crucero (Velocidad 2), por lo que no debería tener problema para huir. Sin embargo, los Goleri hacen salir a 4 de sus cazas (Velocidad 4) para contenerlos, alcanzarlos y capturarlos con un rayo tractor. El crucero no llega aún a distancia de combate, pero los cazas enseguida se ponen a tiro de la “No Remorse”.

El **tamaño** de la “No Remorse” es 2 (los 2 por la categoría de tamaño Mediana), el tamaño de los cazas es 3 (1 por la categoría de tamaño pequeña, 1 por doblar en número y otro por volver a doblar en número), por lo que la “No Remorse”

tiene que jugar dos Reacciones (la fija y otra por la diferencia de tamaño) y puede hacer una Acción (la fija).

Los Goleri no pagan bien a sus pilotos, por lo que no son los mejores, su dado de dificultad es d8.

Las Defensas de los cazas son 1, y están todas puestas en potencia de fuego. El capitán de la "No Remorse" hace una prueba de Mando para dar un +1 a su piloto durante 3 turnos, pero no la consigue. El ingeniero hace una de ingeniería para subir un punto las defensas de la nave, que pasa a tener 3 puntos de defensas.

El DJ anuncia que, si continúan en combate, el crucero Llegará en 3 turnos.

Los tripulantes deciden que su mejor opción es intentar huir, por lo que ponen todas sus defensas en los escudos. El plan es coger ventaja con su acción "huir" y conseguir una maniobra Legendaria (Logrando 3 éxitos en las 2 reacciones y en la acción huir) que les permita coger otros 2 puntos de ventaja en el siguiente turno y, con otra huida, ganar ventaja 3 y poder usar el salto.

La protección efectiva es, por tanto, 2 (3 de los escudos menos 1 de la potencia de fuego de los rivales), la potencia de fuego efectiva es 0 (0 de la potencia de fuego menos 0 de los escudos de los cazas).

El piloto, que tiene 3 en Navegación, añade, para sus acciones defensivas, el +2 de la protección efectiva, pero no el +1 de mando, ya que el capitán falló la tirada. En total tira con 5 puntos en la habilidad.

En las 2 reacciones lanza los dados y obtiene: 1 y 5 en la primera (diferencia 4) y 4 y 7 en la segunda (diferencia 3). Tiene éxito en las 2, por lo que no sufre daño.

En su acción, en lugar de atacar, intenta huir con otra acción defensiva. Lanza los dados y consigue un 2 y un 8

(diferencia 6). Fallo, La “No Remorse” no consigue alejarse de sus rivales.

La “No Remorse” no ha sufrido daños este turno, pero tampoco ha conseguido alejarse, el crucero está ahora a solo 2 turnos, tantos como oportunidades le quedan.

Persecuciones:

Para que tenga lugar una persecución, el perseguido debe tener una ventaja de, al menos, 1 respecto a su perseguidor, si no es así, está en distancia de combate o ha sido capturado.

Los puntos de ventaja no se traducen directamente a metros, ya que dependen del medio y del entorno.

No tiene sentido jugar una persecución entre vehículos con diferente velocidad, el más rápido siempre alcanza o escapa del otro. La diferencia de velocidad son los puntos de ventaja que el más rápido gana, o recorta, cada turno.

Los puntos de Velocidad de las naves y vehículos a motor no son comparables entre sí ni con los de las criaturas. Salvo que el DJ indique que se trata de un vehículo muy lento, como una excavadora, los vehículos planetarios siempre alcanzarán a las criaturas, y las naves a los vehículos planetarios.

Si un vehículo, o tripulante, es alcanzado y entra en combate, puede ser alcanzado, a su vez, por otros vehículos, o criaturas, más lentos (que recortan la ventaja a su velocidad, como si el perseguido no se moviera), salvo que en su acción use con éxito Huir (acción defensiva), que permite que siga moviéndose a su velocidad y aumentando su ventaja respecto a esos enemigos.

Si tienen la misma velocidad, con cada éxito en una prueba la ventaja inicial se amplía (si eres el perseguido) o se reduce (si eres el perseguidor) en 1 punto de ventaja más.

Si la ventaja llega a 0, el perseguidor atrapa al perseguido.

Cuando la ventaja llega a 3:

- Si van a pie o en un vehículo planetario, el perseguido pierde al perseguidor y escapa.
- Si van en una nave espacial: el perseguido puede usar salto para huir. (si no tiene salto necesita una ventaja de 5 para estar fuera de los instrumentos de detección del enemigo)

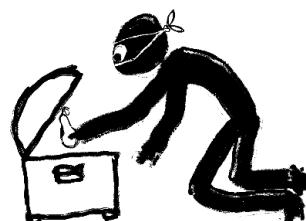
- A pie: Prueba de Atletismo.
- Vehículo planetario: Prueba de Maquinaria.
- Nave espacial: Prueba de Navegación.

La dificultad la determina el DJ en función del rival.

Acciones de Sigilo

Moverse por algún lugar sin ser visto o detectado, esconderte o esconder un objeto es una prueba de Contrabando.

Encontrar algo escondido y detectar a alguien que se mueve sigilosamente o está oculto es una prueba de Percepción.



La dificultad de cada prueba la establece arbitrariamente el DJ. Debe tener en cuenta la capacidad de los rivales y la tecnología de la que disponen (alarmas, sensores...).

Peligros y Antagonistas

Humanoides o Bestias.

Juega así cualquier criatura, bestia o humanoide, contra los protagonistas:

- Determina cuántas Reacciones y Acciones tienen los tripulantes en función del Tamaño (categoría de tamaño y/o número) de la criatura o grupo de criaturas.
- Usa el dado de dificultad de la criatura como dificultad para todas las pruebas que hagan los protagonistas al enfrentarse con ella (en particular).
- Si es un esbirro poco relevante, puedes hacer que caiga muerto o inconsciente con bajar un único nivel de salud. Si tiene niveles de Salud, baja una categoría de dado a su dificultad con cada bajada.



Bestias:

Crea fácilmente cualquier bestia espacial eligiendo un tamaño y un dado de dificultad en función de sus características.

Categorías de tamaño de las criaturas (no tienen por qué corresponderse con las de las naves):

1. Pequeño (gato).
2. Mediano (perro, humano).
3. Grande (caballo).
4. Enorme (elefante).
5. Colosal (ballena).

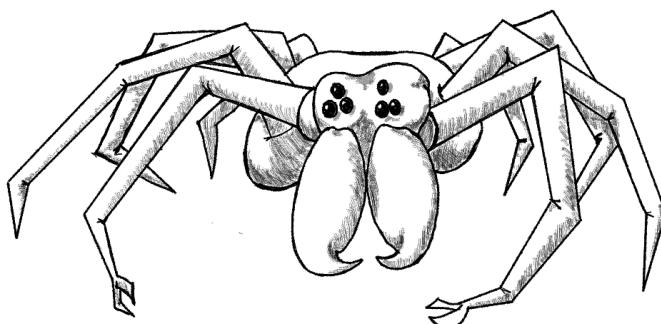
Empieza con **1d4** (como un humanoide mediano desarmado) y sube una categoría de dado más (d4, d6, d8, d10, d12, d20) por **cada característica** de las siguientes (si se te ocurre otra, añádela a la lista) que tenga la criatura:

- Muy fuerte.
- Garras.*
- Dientes.*
- Pico.*
- Cornamenta.*
- Sangre letal.
- Traslúcido.
- Acorazado.
- Volador.

*Si tiene más de dos entre Garras, Dientes, Pico y Cornamenta, sube solo 2 categorías de dado.

Añade una categoría de tamaño extra a la criatura por cada característica de las siguientes (máximo 2 C de Tamaño extra):

- Es muy rápido.
- Tiene múltiples extremidades para atacar.
- Está su medio y los protagonistas no (si es acuático y estáis en el agua...).
- Tiene ataque de Aliento (fuego, hielo, eléctrico, ácido...).



Si la criatura, además, es venenosa, cualquier impacto exitoso (fallo en la acción defensiva obligatoria) deja a la víctima Malherida directamente.

El daño que causa cualquier bestia es siempre letal (los animales no se andan con bromas), salvo que el DJ decida lo contrario.

Humanoides:

Dado que, en Tripulación, los enemigos solo son una dificultad y un tamaño, es fácil crearlos sobre la marcha.

De forma orientativa, estas podrían ser las dificultades para enemigos humanoides de cualquier categoría de tamaño:

- Un rival desarmado es nivel de dificultad Fácil (d4)
- Con un arma CC, Complicado (d6).
- Con arma a distancia, Difícil (d8)

Si el humanoide lleva armadura (da igual si es ligera o pesada) **sube** una categoría el dado de dificultad.

Si la criatura humanoide tiene alguna característica especial (un matón podría ser “muy fuerte” y subir la categoría de dado o “muy rápido” y aumentar el Tamaño), usa el mismo criterio que con las bestias para subir el dado de dificultad o el Tamaño, pero **solamente si tiene sentido con el arma que usa** (un tipo muy fuerte subiría la categoría de dado sin armas o con armas CC, pero no con armas a distancia), usa el sentido común.

Naves Espaciales y Vehículos

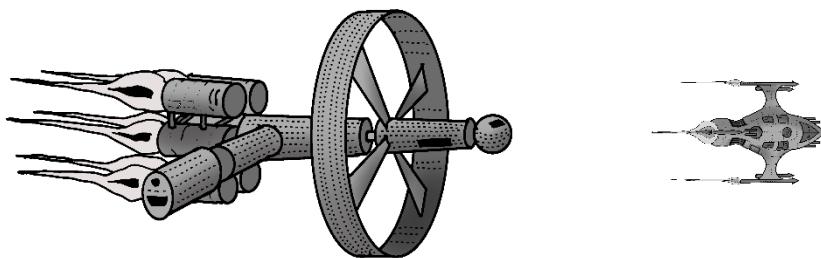
Crea las naves espaciales igual que las de los Tripulantes: Elegir el Tamaño, usa la tabla para saber Velocidad y las Defensas y añade las Mejoras que consideres adecuadas.

Para naves poco relevantes puedes obviar los niveles de estructura y hacer que caigan con un solo impacto.

Los “Caza” de una gran nave espacial son, generalmente, naves pequeñas que tienen todas sus defensas en **Potencia de fuego**. Intentarán destruir la nave de Los protagonistas, pero su labor también es **contenerlos** para que la nave nodriza Los capture o Los tenga a tiro.

Para jugar con ellas, lo único que tienes que hacer es:

- Asignarles un **dado de dificultad** en función de la pericia de su tripulación.
 - Novatos (d8)/Curtidos (d10)/Expertos (d12).
- Repartir sus defensas en cada turno.
- Tener en cuenta su tamaño (o número) para determinar cuántas “Acciones” y cuantas “Reacciones” tendrán que jugar los protagonistas que se enfrenten a ellas.



Campos de asteroides

Un campo de asteroides o de escombros espaciales puede ser un lugar peligroso para una nave espacial, pero en muchas ocasiones puede ofrecer la única oportunidad de escapar de un enemigo demasiado poderoso.

Siempre que una nave espacial se mueva a gran velocidad (en Persecución o en Combate) dentro de un campo de asteroides o similar, tendrá que soportar, cada turno, tantos “ataques” extra como su categoría de tamaño. Es decir:

- Si es una **nave protagonista**: tiene que superar tantas Reacciones extra como su categoría de tamaño.
 - No olvides **añadir tus escudos** a tu habilidad **Navegación**.
 - La dificultad dependerá de la peligrosidad del campo de asteroides:
 - Poco peligroso (d6)
 - Peligroso (d10)
 - Muy peligroso (d12)
 - Suicida (d20)
 - Cada fallo supone bajar un nivel de estructura.
- Si es una nave enemiga: los jugadores realizan, manejando a los asteroides, tantas acciones ofensivas extra como categoría de tamaño tenga la nave enemiga.
 - No olvides **restar los escudos de la nave enemiga a la "Artillería"** del campo.
 - La habilidad "Artillería" de un campo de Asteroides depende de su densidad:
 - Poco peligroso (2)
 - Peligroso (4)
 - Muy peligroso (5)
 - Suicida (8)
 - Cada éxito supone bajar un nivel de estructura a la nave enemiga.

Gravedad 0

Moverse en gravedad 0 no es fácil, la mayor parte de los trajes espaciales tienen pequeños propulsores para facilitarlo o botas imantadas.

Llevar puesto un traje preparado para moverse en gravedad 0 (botas imantadas, propulsores...) permite al tripulante **funcionar con normalidad**.

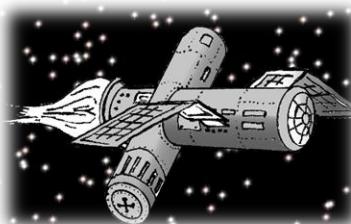
Si no lo lleva puesto, o no funciona, combatir en gravedad 0 es más parecido a un sketch de una comedia que a una acción épica y terrible. Cada golpe provoca una reacción en la dirección opuesta, así que:

- Salvo que haya un punto de apoyo, los golpes sin armas o con armas cuerpo a cuerpo no causan daño a los oponentes. Conseguir ese punto de apoyo supone un -2 a las pruebas para la acción ofensiva.
- Sin apoyo, las armas de fuego lanzan al que dispara en dirección opuesta, haciendo que pierda un nivel de salud de daño aturdidor.
- Las armas láser, sónicas o extrañas que inventéis podrían no tener ningún problema para ser disparadas, sin embargo, que todo esté patas arriba da un -1 a cualquier prueba de acción ofensiva.

Vacio

Exponerse al vacío del espacio sin el traje adecuado es letal.

Cada turno de exposición hay que superar una prueba de Atletismo de dificultad inicial **1d6**. Cada turno, la dificultad aumenta una categoría de dado (1d8, 1d10, 1d12, 1d20).



Fallar una prueba, **baja un nivel de salud** al tripulante.

Cualquier pérdida de salud debida a un **daño Letal**, **perfora un traje espacial**, comenzando así la exposición:

- **Pequeña perforación**: comienza en dificultad 1d4 y sube una categoría de dado cada 2 turnos.
- **Gran boquete o rotura del casco**: igual que si no tuviera traje.

Hoja de Tripulante y Hoja de
Nave espacial

Jugador: _____



Tripulante: _____

Nave: _____ Reputación _____ Riqueza _____

Trasfondo: _____

Motivación: _____

Descripción: _____

Habilidades de Puente

Mando: ____ - ____

Navegación: ____ - ____

Ingeniería: ____ - ____

Comunicaciones: ____ - ____

Artillería: ____ - ____

Habilidades de Cubiertas

Medicina: ____ - ____

Maquinaria: ____ - ____

Percepción: ____ - ____

Atletismo: ____ - ____

Contrabando: ____ - ____

Habilidades de Combate

Combatir: ____ - ____ Pelea (Atletismo)*: ____ - ____

*Tiene la misma puntuación que atletismo más lo que se añada (max +1).

Acciones de Combate

A.Defensiva: Combatir ____ + Armadura ____ = ____

Atletismo ____ + Armadura ____ = ____

A.Ofensiva: Combatir ____ + Arma ____ = ____

Atletismo ____ + [CC/C] [0/-1] = ____

-

Equipo:

Nivel de Salud:

Normal

Herido

Malherido

Muerto 

Nave espacial: _____

Reputación: _____ // Riqueza: _____

Descripción: _____



Motivación: _____

Trasfondo: _____

Mejoras: _____

Tripulación:

Tripulante / Cargo

_____ / _____
_____ / _____
_____ / _____
_____ / _____
_____ / _____
_____ / _____
_____ / _____
_____ / _____
_____ / _____
_____ / _____

Estructura: *Modificador*

Normal

Tocada

Brecha

Inutilizada

Características:

Fija/Temporal

Tamaño: _____ / _____

Defensas: _____ / _____

Velocidad: _____ / _____

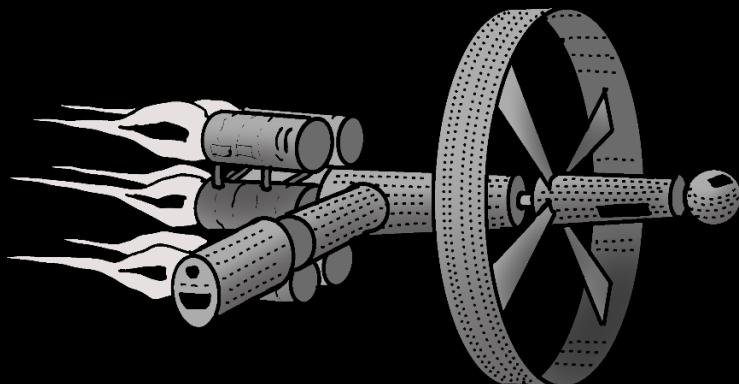
Salto: _____ / _____

Plano:

Bodega:

"Para tener éxito, la planificación sola es insuficiente. Uno debe improvisar también."

Salvor Hardin – Fundación (Isaac Asimov)



Encuentra más juegos
de Rol como este en:
www.corderosdedios.com

