

## Improvisar una Aventura en “Tripulación - Aventura Espacial”



Después de crear la nave y a los tripulantes, con sus trasfondos y motivaciones, quizá necesites un pequeño empujoncito para improvisar una aventura.

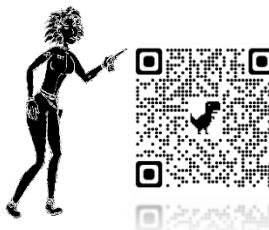
En esta tabla puedes encontrar casi cualquier tipo de aventura típica del género *Space Opera*, cuanto más bajo es el número (1-1, 1-2, 2-1...) más sencilla debería ser la misión, aunque cualquiera de ellas puede complicarse.

Si no eres capaz de elegir, lanza dos dados de 6 caras (d66) y que uno determine la fila y el otro la columna. Una vez tienes la misión que vas a jugar, dale color usando los trasfondos y motivaciones de la nave y de los tripulantes.

d66	1	2	3	4	5	6
1 Transporte de	Colonos	Turistas	Presos	Políticos	Rebeldes	Fugitivos
2 Búsqueda de	Contacto	Información	Tecnología/Biotecnología	Fugitivo/a	Ruta espacial	Tesoro
3 Contrabando de	Suministros	Información	Medicinas	Alcohol/Drogas	Tecnología/Biotecnología	Armas
4 Escolta de	Colonos	Científicos	Ayuda Humanitaria	Dinero	Diplomáticos	Prisioneros
5 Rescate en	Ciudad o pueblo	Guardia criminal/Secta	Nave a la deriva	Transporte policial	Instalación militar	Prisión
6 Robo en	Transporte de dinero	Instalación Científica	Banco	Casino	Corporación/Guardia criminal	Instalación militar

Si con los trasfondos no es suficiente para dar ese color a la aventura y la misión no deja claro quién es el contratante, elige uno de la lista de **Contratantes** o tíralo al azar con 1d6. Si es el enemigo principal el que no está claro, también lo puedes elegir (o lanzar 1d6) en la lista de **Enemigos**. Si necesitas en algún momento pensar algún encuentro para animar la sesión, puedes elegirlo en la lista de **Encuentros** (o que lo elija tu d6). Y si quieres revolucionar la partida, escoge (o lanza 1d6) un giro de guión que se adapte a la situación.

d6	Contratante	Enemigo	Encuentro	Giros de guión
1	Colonos/Ciudadanos oprimidos	Autoridad local	Habitantes locales hostiles	Autoridad local corrupta trata de detenerlos o entorpecerlos.
2	Autoridad local/Cacique	Cacique	Policía	Rivales con mismo objetivo que la misión de la tripulación.
3	Rebeldes	Líder espiritual	Criminales fugados	Causa equivocada (Los tripulantes han sido engañados).
4	Organización criminal	Mando Militar	Piratas	Aliado Traidor/a.
5	Gobierno	Corporación	Militares	Están siendo usados como cebo para atraer a alguien.
6	Corporación	Organización criminal	Bestias alienígenas	Es una trampa de algún enemigo para capturarlos.



Descarga el juego “Tripulación - Aventura espacial” en:

<https://corderosdedios.com/tripulacion-aventura-espacial/>

