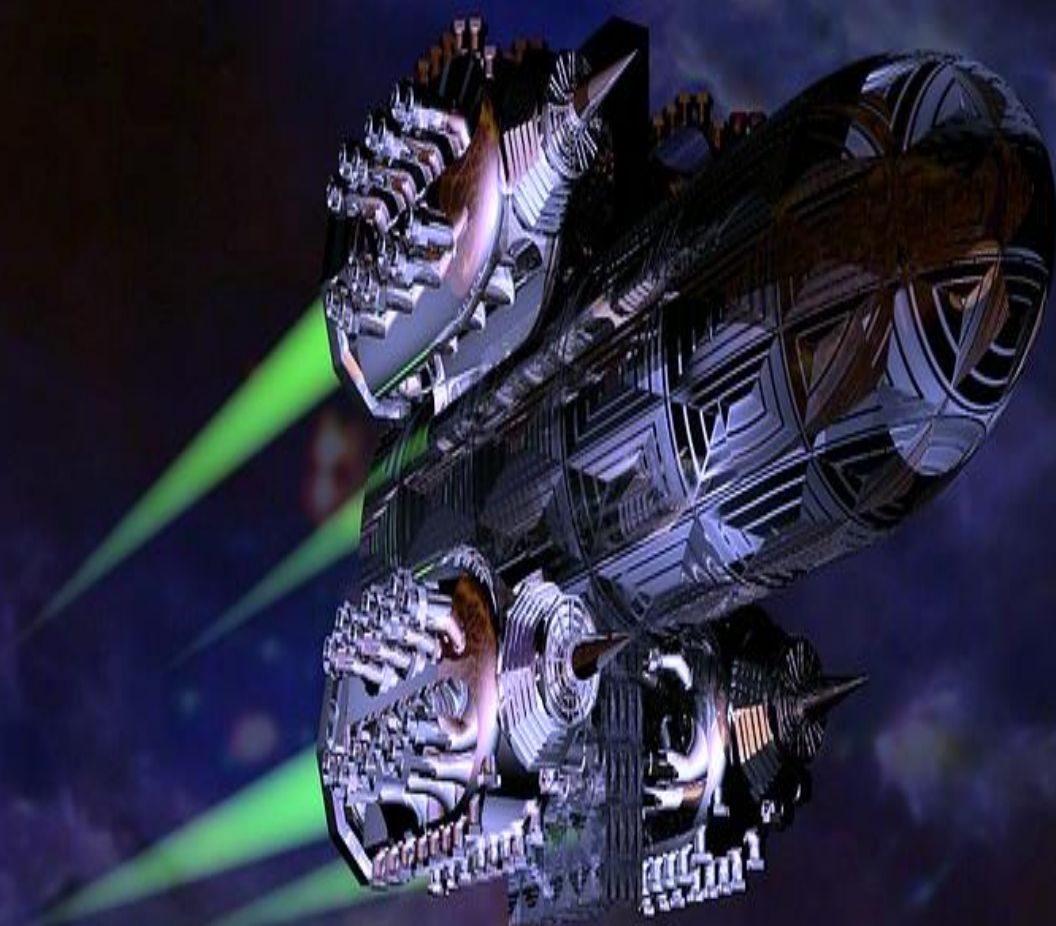


# ***MÁS ALLÁ DE LAS ERRANTES***

## ***VOL. 1***



# ***MÁS ALLÁ DE LAS ERRANTES***

## ***VOL. 1***

Este módulo es material fan realizado por Pablets De Avendanus para el juego de rol **Estrellas Errantes** creado por Carlos Julián del Cerro López “Variable” y publicado por la editorial Yipikayei.

Escrito y diseñado por **Pablets de Avendanus**.

Revisado y corregido por **Dani García “Haciendo Ruido”**

### ***ÍNDICE***

• Prólogo, introducción y aclaraciones -----	02
• Razas -----	04
• Clases básicas -----	11
▪ Amazona galáctica -----	11
▪ Arqueólogo planetario -----	12
▪ Cazarrecompensas -----	13
▪ Chatarrero sideral -----	14
▪ Clérigo cósmico -----	16
▪ Pirata espacial -----	19
▪ Policía galáctico -----	21
• Clases especiales -----	23
▪ Kaaarnakiano -----	23
▪ Lúxido -----	25
• Nuevo mercado-----	27
• Lugares interesantes -----	32
• Bichitos y malosos-----	35
• Licencia -----	41

# **PRÓLOGO**

Esta es la segunda versión de este manual, en la que se ha revisado, corregido y hasta añadido alguna que otra cosa, aunque seguro que aun así quedan muchos errores por corregir, pero probablemente el cambio más destacable sea que se han añadido ilustraciones. Y gracias a esto, creo que ha quedado un documento medianamente bonito.

Todo esto ha sido posible, y es aquí de donde viene la razón de este prólogo, porque es de bien nacido ser agradecido, y por ello quiero hacer hincapié en darles las gracias a todos aquellos autores que comparten su arte y su saber, exponiendo algunas de sus obras como dominio público o licencias afines a ello, pues si no fuera por eso, la gente fan, por denominarlo de alguna manera, no podríamos hacer estas cosillas.

Por lo dicho, quiero agradecer de corazón a todo el mundo implicado en esta cuestión, desde la editorial Yipikayei, por permitir que con la licencia de Estrellas Errantes haya podido realizar esta obra, así como a todos aquellos ilustradores, para mí, personas desconocidas y lejanas, a las que por lo menos debo reconocerles sus autorías, y así lo hago al final de este libro en forma de enlaces, incluso cuando algunas de ellas no pedían ni la más mínima atribución.

Simplemente, gracias.

## **INTRODUCCIÓN Y ACLARACIONES**

En este manual se implementarán diferentes cuestiones, aunque la mayoría van enfocadas para favorecer la variedad de creación de personajes. Para comenzar es necesario, tras las últimas expansiones oficiales y fan, que para entender este módulo primero deberíamos de diferenciar entre los siguientes tres conceptos.

**Razas:** La raza indica el origen, no necesariamente genético, del personaje por el cual podrá tener algunos talentos o peculiaridades raciales.

**Clases básicas:** Estas clases pueden ser elegidas por cualquier raza, salvo que en la descripción de ésta se indique lo contrario. Aquí se incluirían las clases del manual básico de Estrellas Errantes.

**Clases especiales:** Estas clases no pueden ser escogidas tras elegir una raza como sucede con las clases básicas, ya sea porque en ella se incluye la raza o bien por otro motivo que lo haría incompatible.



Además de lo expuesto sobre las clases, también veo necesario aclarar un par de cuestiones relacionadas con otro tema, en este caso con el combate.

Primero hablaremos de la cuestión que se refiere a los ataques donde se intenta reducir a un rival con la intención de sujetarlo o engrilletarlo. Por defecto, consideramos que esta tirada se hará con desventaja, salvo que el personaje tenga algún talento que lo evite o exista cualquier otra circunstancia que el GE determine.

Si se consigue el éxito y se cuenta con el material apropiado, el rival quedará engrilletado de pies y manos, y por lo tanto paralizado. Si se carece de material apropiado, el atacante deberá retenerlo con su propio cuerpo y realizar esta acción cada turno o soltarlo.



Evidentemente no todas las criaturas son igual de fáciles de reducir, el GE podrá añadir dificultad por fuerza, corpulencia o capacidad de lucha del sujeto a reducir.

La segunda cuestión que atañe al combate, es la de los ataques desarmados o con armas improvisadas. Sugiero que estos ataques hagan un dado menor de daño del ataque normal del personaje, el dado no explotará y el resultado nunca puede ser superior a 5. En el caso de hacer un daño normal de 1d4 el desarmado o improvisado será de 1d3.

Sin añadir nada más, comencemos con la materia que realmente da sustento a este módulo.

# **RAZAS**

Antes de comenzar con el resto razas primero debemos hacer una aclaración sobre los humanos. El hecho de que todas las razas excepto ésta tengan algún talento racial, tal como ya sucede en la aventura oficial “Malas compañías”, hace que sea poco motivador elegir a la raza humana.

Por ello, en esta expansión fan hemos añadido que esta raza tan común en el universo podría contar el talento “**VERSÁTIL**”. Con este talento un personaje humano podrá añadir una bonificación de +2 una tirada de atributo una vez por día, eso sí, anunciando el uso de este talento antes de realizar la tirada. Aclarado esto, pasemos al resto de las razas.

**CYBORG:** Estos seres dejaron de ser plenamente humanos hace muchas generaciones. Por alguna razón empezaron a mezclar carne con máquina y hoy son algo entre medias de ambas cosas. Los cyborgs ganan el talento “**IMPLANTES INICIALES**” con el cual cuentan durante la creación de su personaje con 200 créditos que sólo podrán gastar en implantes.

Para comprar estos implantes iniciales también podrán añadir hasta 100 créditos del dinero obtenido durante la creación del personaje. En todo caso, si sobra algo de los 200 créditos fruto del talento que no se hayan gastado en implantes, simplemente se perderán.

Además, para la adquisición de estos implantes iniciales un cyborg no debe hacer tirada de humanidad y su precio será la mitad, no aplicándose este descuento a aquellos que valgan 20 créditos o menos, y no podrá ponerse más de cuatro ni menos de dos.

**ENEKÍN:** Los enekines son pequeños humanoides que no llegan a un metro de altura, de cabeza más bien voluminosa, con grandes ojos redondos, nariz respingona, y que suelen llevar barbas y cabellos alborotados de colores llamativos. También se caracterizan por su capacidad inventiva, su maña, su innata curiosidad por la tecnología y su peculiar voz aguda.

Estos pequeños mueven sus pies y sus manos con una rapidez y destreza sorprendente, aunque su reducido tamaño no les permite recorrer mayores distancias que las de un humano normal.

Todo esto les proporciona el talento racial “**PEQUEÑO ENEKÍN**” el cual les proporciona +1 a las tiradas de iniciativa y les convierte en un blanco difícil a una distancia cercana o mayor, otorgando desventaja a esas tiradas de ataque de sus rivales.

Además, los enekines que se hagan chatarreros obtienen +2 a sus tiradas de TEC cuando vayan a reparar naves o maquinaria.

**HIENOIDE:** Los hienoides provienen del planeta Canix. Un planeta cuyo origen fue experimental y que fue poblado artificialmente por diferentes razas de hombres perro. Aunque las hienas no sean precisamente de la familia de los cánidos, también fueron incluidas en el experimento como una raza más, por ello como su nombre indica, estos seres son eso, mitad hombre mitad hiena.

A diferencia de otras razas de su planeta más hogareñas, estos seres pueden ser vistos en diferentes lugares de la galaxia, ya que son muy comunes en grupos de piratas o saqueadores espaciales, sus trabajos ideales debido a su propia naturaleza vil. Como no podía ser de otra manera, además de su aspecto, sus histriónicas y chillonas risas los hacen inconfundibles.

Estos tipos ganan el talento racial **“HUJO DE HIENA”** por el que tendrán +2 a las tiradas relacionadas de BIO con correr o sigilo y en aquellas pruebas de percepción en el caso de usar olfato u oído. Además debido a sus garras y dientes podrán desarmados como si llevaran dos armas ligeras.



Como no podía ser de otra forma, los hienoides que se hagan piratas ganarán un +2 en pruebas de COM con otros piratas espaciales debido a su respetada y malvada reputación racial.

**NECROIDE:** Por su aspecto los necroides nos pueden recordar a seres humanos que recientemente han pasado a la otra vida. Su piel pálida azulada y sus ojos totalmente negros les hacen parecer auténticos no muertos, y en cierta manera lo son gracias a su talento **“SANGRE NECROIDE”**. Con este talento su metabolismo parece como estar parado en el tiempo. No necesitan respirar, dormir, no pueden enfermar o ser afectados por venenos comunes, y por supuesto, tampoco envejecen.

Una cuestión negativa que tiene este talento es la debilidad que estos seres tienen ante la luz natural. Todo lo que sea soportar cualquier situación de aguante bajo un sol luminoso -como por el ejemplo el de la Tierra- les dará desventaja. Pero además de eso, recibirán el doble de daño por quemaduras solares, fuego y rayos láser.

La visión de Los necroides también es peculiar, suelen llevar gafas o protecciones solares para la vista, ya que todas las pruebas en las que intervenga la visión bajo la luz natural tendrán desventaja si no van protegidos.

Sin embargo, el hecho de acostumbrarse a evitar la luz les ha hecho afinar su visión nocturna por lo que, aunque no puedan ver en plena oscuridad, pueden ver con muy poca luz sin tener desventajas por ello.



Los necroides se alimentan de la energía vital -sangre o fluidos similares- de otros seres vivos que como mínimo pertenezcan al reino animal.

No obstante, no hay porqué hacer una escabechina cada vez que un necroide necesite sangre, se pueden tomar viales de sueros preparados que se pueden comprar en la mayoría de las tiendas galácticas.

Para un necroide no es necesario descansar o dormir para no sufrir el castigo del cansancio. Sin embargo, sí que necesitan hacer algo parecido al sueño para recupera PS de forma normal. Para ello entran en un sueño profundo del que no se pueden despertar con facilidad, el letargo.

En letargo, si el necroide se ha alimentado de manera normal previamente -o es alimentado de alguna manera en esta situación-, recuperará PS de salud con total normalidad. Sin embargo, la capacidad regenerativa durante el letargo es proporcional a la cantidad de energía vital consumida. Con una cantidad equivalente a tres dosis de viales o más, el necroide podrá conseguir los mayores beneficios de este estado.



En estas condiciones su recuperación de salud se multiplicará por dos y podrá incluso regenerar parte o la totalidad de miembros perdidos o cicatrices incurables. Algunas heridas podrán requerir mayor cantidad de alimento y tiempo de letargo para ser regeneradas.

Cuando la salud de un necroide alcanza un valor entre 0 y -3, y el resultado de la tabla de muerte es un 2 entra en un letargo forzoso. A partir de -4 o más bajo si el resultado es 2 será destruido.

***PULP-PULP:*** Un pulp-pulp o también conocido como pulpex, es un ser de forma y tamaño similar a un humano medio, de piel azul sin bello alguno, y en cuya cabeza en lugar de cabello tienen una centena de pequeños apéndices tentaculares. Los machos también pueden tener más de estos apéndices a modo de barba.

Tanto el tono del color de la piel como la longitud de su “cabello” dependen de la etnia del sujeto. Un detalle a tener en cuenta sobre esos apéndices es que en realidad cada uno tiene una función orgánica, unos sirven como termorreguladores, otros como órganos sensitivos y algunos otros son órganos sexuales. Así que mejor procura no acariciar la cabeza de un pulp-pulp.

Estos seres tienen un origen acuático, pero ya hace mucho tiempo que se adaptaron a la superficie. Pueden vivir fuera del agua aunque su vínculo con ella sigue latente, y sobre todo, agradecen un buen baño de vez en cuando.

Los pulp-pulp son una raza positiva con la vida, con un gran corazón -siete corazones anatómicamente hablando- y alma de aventureros. Ganan el talento “**CORAZÓN DE PULP-PULP**”.

Debido a todo lo anterior, estas criaturas pueden respirar bajo el agua y obtienen ventaja en pruebas de natación. Sin embargo, cuando descansan deben mantenerse hidratados o mojados para poder recuperar salud o superar con normalidad cualquier enfermedad o patología.

Un pulp-pulp, en condiciones normales, es capaz de retener la humedad en su cuerpo durante varias horas, por ello, siempre que se dé esta situación recibirán la mitad de daño por fuego, así como el doble por electricidad.

Por último, si un pulp-pulp se hace arqueólogo planetario obtendrá +2 a las tiradas para superar el miedo, cualquier situación deprimente o de pérdida de moral.

***RATOIDE:*** Humanoides de baja estatura y poca corpulencia que destacan por su cara de rata y su cola pelada. Todo el mundo sabe que allí donde hay trapicheo siempre hay un ratoide cerca. Los ratoides ganan el talento racial “**RATA ASTUTA**” lo cual le da +1 a las tiradas de iniciativa y +2 a las de sigilo, hurto y esconderse, y en los casos de tener que salir huyendo obtienen ventaja en cualquier prueba atlética que implique correr, saltar o trepar.

Además, los ratoides que se hagan contrabandistas -su oficio predilecto- obtienen +2 a sus tiradas de COM cuando vayan a negociar o estafar.

***SABU:*** Como ya hemos comentado antes cuando conocimos a los hienoides, el planeta Canix está habitado principalmente por razas de hombres perro. Los más comunes son los conocidos como sabus, que a su vez comprenden varias etnias.

Estos cánidos serían la antítesis de los hienoides si en comportamiento nos basáramos, ya que los sabus, generalmente, son seres nobles, fieles y de corazón valiente.

Ganan el talento racial “**BUEN SABU**” por el que tendrán +2 a las tiradas relacionadas de BIO con atletismo relacionadas con correr, en las pruebas de PSI para resistir el miedo y en aquellas de percepción en el caso de usar olfato u oído. Además debido a sus garras y dientes podrán pelear sin armas como si llevaran dos armas ligeras.



Un sabu es un perro apesador por naturaleza. Dotado de una mandíbula que si es capaz de usar con habilidad podrá ayudarse de ella para agarrar y reducir a cualquier sujeto. Si se hace policía galáctico habrá entrenado este aspecto, obteniendo +2 a las tiradas de BIO con la intención de realizar una reducción.



**SEREGROIDE:** Estos singulares alienígenas también son conocidos como maniquíes, pues por su aspecto y su carencia de detalles, es lo que parecen. Son seres sin género, de un tamaño similar al de un humano medio, sin pelo ni bello en todo el cuerpo, y con los únicos rasgos faciales de rayas o puntos en lugar de ojos, boca, nariz y orejas. De hecho, lo único que distingue a un seregroide de otro es la forma de estos rasgos y el color de la piel.

Estos seres cuentan con una rareza muy poco habitual en el universo. Una vez al día son capaces de desdoblarse produciendo otro seregroide igual a original, a modo de clon.

Esta habilidad les proporciona el talento racial **“DOBLE SER”** con la cual se puede concentrar, en cualquier momento, para así crear de su propio cuerpo otro ser igual a sí mismo. Si esto se produjera durante un combate, ambos seres perderían su asalto en el proceso.

El nuevo ser será controlado por el jugador, y aunque tendrá su propia identidad y pensamiento, le unirá un fuerte vínculo mental con su parte original. Toda experiencia vivida o aprendizaje adquirido por alguno de ellos, pasará a formar parte de la memoria del otro instantáneamente.

Este nuevo individuo será una réplica exactamente igual al original, incluyendo la emulación de cierto equipamiento, tal como pueden ser las protecciones, mejoras, implantes y armas.

No obstante, tras la duplicación, ambos seres tendrán un dado menos en sus dados de Daño, Salud y Salud inicial, no pudiendo reducirse más allá del 1d4. La Humanidad no será afectada por este proceso, ya que la misma funcionará como un rasgo compartido.

Así mismo, sus Puntos de vida y de Poder pasarán a ser la mitad de los que tuviera el ser original en el momento del desdoblamiento, sin perjuicio de que éstos pudieran aumentar posteriormente hasta su nuevo máximo permitido.

Esta vida doble podrá ser llevada tal como hemos explicado hasta que llegue un momento conocido como el desvanecimiento, en el cual implicará que uno de los dos seres, incluyendo todo el equipamiento que se sometió al proceso de duplicación, se convertirá en polvo instantáneamente. Este momento puede ser provocado tanto por la muerte involuntaria de la criatura como por una acción voluntaria del jugador. Sea como sea, el mismo día que hay un desvanecimiento no se puede realizar otro desdoblamiento.

Si uno de los dos seres se desvanece como motivo de una muerte, o es desvanecido voluntariamente cuando éste tiene 0 PV o menos, el PJ deberá hacer una tirada de Humanidad, debido al proceso traumático provocado por ese fuerte vínculo mental.

En todo caso, el ser quede con vida será considerado como el legítimo seregroide original, así como su equipamiento doblado. Para el superviviente los dados de Daño, Salud y Salud inicial volverán a alcanzar sus valores iniciales.

Al final poco se sabe de la historia y el origen de estas criaturas, aunque es bien conocido que cuando un seregroide desdoblado lleva así mucho tiempo, en algún momento romperá el vínculo con su otra parte, adquiriendo su propia independencia total, convirtiéndose así en un nuevo y pleno ser, siendo ésta la única manera conocida que tienen de reproducirse, ya que los seregroides carecen de género y de cualquier tipo de reproducción sexual.

**SILICOIDE:** Podrían parecer un humano de aspecto recio o cualquier otra especie similar, pero de cerca, su piel pétrea revela lo que son realmente. Los silicoides, o también conocidos como “rocosos”, vagan por el universo en busca de planetas o asteroides ricos en minerales, principalmente porque estos recursos son su fuente de alimento.

Por ello, y como no podía ser de otra manera, entienden bastante de mineralogía y materias relacionadas, obteniendo ventaja en estas pruebas de conocimientos.

Obtienen el talento racial “**ORGANISMO MINERAL**” lo que conlleva, aunque estén bajo las mismas leyes biológicas que la mayoría de los seres vivos, que estas criaturas se alimenten exclusivamente de minerales blandos o minerales duros si son tratados, lo cual es algo relativamente fácil de encontrar o conseguir.



Además, su pétrea piel les proporciona una defensa formidable, una armadura natural difícil de ser traspasada por muchos ataques. Por ello, cualquier tipo de daño físico sufrido se reducirá en tres puntos. Esta reducción no tendrá efecto sobre ataques físicos que ignoren completamente la Defensa. En el caso de sufrir daños cuyo resultado sea multiplicado o dividido, la reducción por su piel pétrea se aplicará al final.

Por su condición los silicoides son muy resistentes a ciertos elementos, recibiendo sólo la mitad de los daños producidos por fuego, aunque el doble por congelación. Así mismo, también son totalmente inmunes a la electricidad y sus efectos.

Por otra parte, ser algo rocoso y pesado tampoco es muy recomendable para ciertas pruebas de atletismo o natación, en las cuales contarán con desventaja.

**SKALDING:** Estos seres tienen una apariencia similar a la humana, pero con la piel y el cabello rojizo. Están adaptados a los entornos más calurosos del universo donde la vida puede resistir. Esto les otorga ventaja en caso de realizar pruebas para resistir o soportar el calor, así como los daños por fuego se reducen a la mitad. Por el contrario, con el frío pasará justo al revés.

Sin embargo, lo más llamativo de esta raza es que ganan el talento “**OPSIÓFAGO**”. Esto no indica simplemente que se alimentan exclusivamente de opsio, del que normalmente, hasta en los peores cuchitriles se venden unas cápsulas ya preparadas para su consumo alimentario. También, en algunos sitios “chic” de la galaxia se pueden encontrar en forma de cócteles u otros preparados. Si un skalding no se alimenta, como mínimo de una dosis de opsio al día no podrá recuperar PS por descansar.

Pero lo bueno de ser opsiófago es que se puede quemar opsio para realizar ciertas proezas sobrenaturales. Cuando usan sus poderes de sus ojos, nariz o boca se puede apreciar como brotan llamas y su cabello parece arder como el fuego. El uso de estos poderes será automático y ha de ser declarado antes de realizar la acción correspondiente, sin perjuicio de que la acción que derive de ellos requiera gastar el turno o realizar tiradas.

En todo caso, quemar opsio para usar poderes supone un gran gasto de energía y un esfuerzo metabólico importante y por ello el PJ deberá gastar salud para ello. Además, el dominio de estos poderes también estará relacionado con el nivel del opsiófago. Dependiendo de su nivel tendrá un límite natural de usos de su poder. Al nivel uno será de una vez al día, a partir de nivel tres podrá usarlos dos veces y al nivel cinco tres veces.

Si quieren forzar la máquina y usar sus poderes más allá de límite natural diario el gasto de PS será el doble. Dicho coste de salud vendrá indicado entre paréntesis junto al nombre del poder como se indica a continuación:

**Aceleración metabólica (2).** El organismo puede quemar opsio para acelerar su funcionamiento. Puede usarlo de manera automática para una de las siguientes acciones: Ganar +1 a la tirada de iniciativa, recorrer el doble de distancia en un turno, ganar +2 en una tirada de Bio para evitar un ataque o realizar una acción adicional en un turno. Si esta acción adicional se trata de una acción de ataque, sólo se realizará uno pese a que pudiera realizar dos por llevar dos armas ligeras, o cualquier otra razón.

**Lamaradas de Opsio (1-3).** El opsiófago es capaz de crear o lanzar fuego desde sus manos. Dependiendo de los PS que gaste podrá crear desde una pequeña llama y usar una mano como si fuera una antorcha durante un tiempo determinado o hasta convertirse en un lanzallamas humano para achicharrar a sus enemigos. En caso de usar este poder como arma será igual que usar un lanzallamas, por lo demás simplemente se requiere tener una mano libre y gastar una acción de ataque en ello. El daño será de 1d4 por cada PS gastado en el poder, pudiendo gastar hasta un máximo de 3.



# **CLASES BÁSICAS**

## **AMAZONA GALÁCTICA**

Existe una orden en el universo cuyo único requisito para ser miembro es el de ser mujer. No necesariamente humana, también se aceptan a las féminas de otras especies siempre que cumplan unos duros requisitos.

Las que tienen la fortuna de ser elegidas, son entrenadas desde bien jóvenes y surcan el espacio con honor y valentía, en pro de realizar grandes gestas que traigan mayor fama y gloria a su amada orden.

Son capaces de manejar protecciones ligeras y medianas y cualquier tipo de arma sin penalizadores.

**Atributos recomendados:** BIO.

**Dado de daño:** 1d8.

**Dado de Salud:** 1d8.

**Humanidad:** 1d12.

**Salud inicial:** 1d8+ 4.

### **TALENTOS**

**Orgullo de amazona.** Una vez al día una amazona puede sacar provecho de su orgullo. Cuando una amazona realice una prueba, ya fuera de ataque o compitiendo, contra un miembro del sexo opuesto, podrá obtener ventaja en su tirada.

**Pilotaje heroico.** Algunas amazonas dicen que pilotar una nave es como cabalgar un caballo alado de las lunas de Turém. Cuando se encargan de las funciones de manejo y realizan maniobras defensivas añaden +2 a sus tiradas.

**Combatiente amazona.** Las amazonas son famosas por haber desarrollado un estilo de combate efectivo y poderoso. Pueden llevar dos armas de una mano o combinar un arma de mano con una pistola, con cualquiera de estas combinaciones podrá realizar dos ataques en su acción normal, uno con cada arma.

Además, hay que tener en cuenta que las amazonas también son famosas por sus artes de combate defensivas. Son capaces de desviar ataques enemigos con ciertas armas, por lo que por cada arma de mano o de dos manos que lleven ganarán +1 o +2, respectivamente, a las tiradas de BIO para evitar ataques.

**Puntería letal.** Debido a su entrenada puntería obtendrán +1 a las tiradas de ataque y al daño tanto usando armas a distancia como la artillería de las naves.

**Voluntad y firmeza.** Realizando una prueba de PSI durante su asalto, pueden intentar superar cualquier estado alterado, cuyo origen sea mental o místico. Si tienen éxito en su prueba, esta acción será gratuita y realizarán su asalto con normalidad.

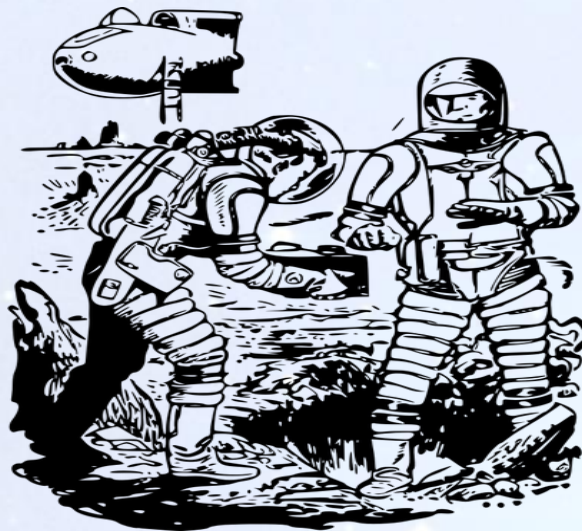
En todo caso, esta acción de superación es voluntaria, ya que si la prueba no es superada el desconcierto les sobrepasará, no pudiendo realizar acción alguna durante el resto de su asalto.

## **ARQUEÓLOGO PLANETARIO**

Se pueden encontrar diferentes sociedades de arqueólogos planetarios en el universo, aunque en esencia todas son similares, pues su principal objetivo es la búsqueda del conocimiento y los secretos de antiguas civilizaciones planetarias.

A pesar de su nombre, un arqueólogo es mucho más que eso, mucho más que un erudito universitario que se deja los ojos consultando archivos históricos o un simple trabajador de campo que rasca ruinas con una cuchara.

En realidad, estos tipos son auténticos aventureros que, con tal de realizar la gesta necesaria para alcanzar un lugar en la sala de la fama de los más ilustres arqueólogos planetarios, son capaces de adentrarse y sobrevivir en los planetas más peligrosos e inhóspitos de la galaxia.



Pueden llevar protecciones ligeras. Además, son competentes con las armas cuerpo a cuerpo ligeras, de una mano y pistolas.

**Atributos recomendados:** PSI y BIO.

**Dado de daño:** 1d6.

**Dado de Salud:** 1d6.

**Humanidad:** 1d10.

**Salud inicial:** 1d6 + 4.

## **TALENTOS**

**Ilustrado historiador.** El haber estudiado tantas culturas planetarias y su historia, hace de estos personajes unos grandes contenedores del saber. Tendrán ventaja para conocer datos culturales, históricos y sociales sobre cualquier civilización conocida.

**Alma de explorador.** Un arqueólogo siempre está atento y listo cuando explora ruinas, cuevas y lugares en estado salvaje. Sabe como nadie que muchos estos sitios están protegidos por trampas o enemigos acechando. En estos lugares tendrá ventaja para detectar trampas y embocadas, así como para orientarse o encontrar mecanismos y pasadizos secretos.

**La suerte del intrépido.** Un arqueólogo recibirá la mitad del daño recibido por accidentes, caídas o trampas, siempre que estas situaciones ocurran en el transcurso de sus labores de aventurero.

**Sociedad de arqueólogos.** Todos los arqueólogos pertenecen a algún tipo de sociedad o gremio de su oficio. Estas sociedades proveen de dinero y recursos a sus miembros, siempre que estos compartan sus éxitos con ellas.

Por ello, a diferencia de la mayoría de clases, un arqueólogo comienza con 5d6 x10 créditos de inicio. Además, estos personajes podrán acudir a las sedes o sucursales de estas sociedades, donde podrán conseguir ciertos bienes prestados, alquilados o rebajados de precio.

## **CAZARRECOMPENSAS**

Listos y preparados para dar caza a cualquier cabeza –viva o muerta– por la que se pague una buena recompensa. Como norma general un cazarrecompensas deja sus principios a un lado, si es que tiene, hace las preguntas justas, y acepta cualquier trabajo siempre que esté bien remunerado.

Estos tipos son profesionales de lo suyo, diestros en el combate, con las habilidades necesarias y todo tipo de recursos para su conseguir su objetivo, en definitiva, letales y efectivos.

Eres capaz de manejar todo tipo de protecciones y cualquier tipo de arma sin penalizadores

**Atributos recomendados:** BIO y TEC.

**Dado de daño:** 1d8.

**Dado de Salud:** 1d8.

**Humanidad:** 1d8.

**Salud inicial:** 1d8+ 4.

## **TALENTOS**

**Tipo de distancias “cortas” o “largas”.** Un cazarrecompensas deberá elegir entre una de las dos opciones, teniendo una bonificación con armas cuerpo a cuerpo si elige cortas, o con armas a distancia si elige largas. Antes de realizar un ataque con la tirada elegida podrá elegir aplicar un +2 las tiradas de ataque o a la tirada de daño. Si no declara nada, por defecto la bonificación se aplicará a la tirada de ataque.

**Altamente preparados.** Siempre van perfectamente equipados para la caza. Pueden comprar protecciones y mejoras por la mitad de precio. Este talento no servirá para forrarse comprando a la baja para después vender cual listo galáctico. Si intenta vender algo comprado así, se considerará usado y no podrá venderlo por más de lo que le costó.



**Olerás mi aliento en tu nuca.** Huir o esconderse de manera permanente de un obstinado cazarrecompensas es tarea ardua pues tienen ventaja en las tiradas de seguir rastros cercanos y recientes o detectar criaturas escondidas, así como sus agujeros o escondites.



**Trampero.** ¿Para qué ir detrás de una pieza cuando ésta puede venir? Estos tipos son astutos y versados en su oficio, capaces de organizar elaboradas emboscadas o trampas. Tienen ventaja realizando en tales acciones.

**Reducción mejorada.** Desgraciadamente, a veces hay que cazar las piezas vivas. Cuerpo a cuerpo, estos profesionales pueden intentar reducir a un rival sin contar con la desventaja inicial.

## **CHATARRERO SIDERAL**

Hay tanta chatarra flotando por el universo y abandonada en tantos planetas basura, que era obvio que tarde o temprano alguien iba a sacar tajada de todo esto. Los chatarreros siderales vagan por el espacio en busca de restos, piezas y cualquier cosa que sirva para vender, reparar o incluso crear nuevos objetos. Un chatarrero puede que no destaque en el combate o allá donde escasee la tecnología, pero sin duda que donde es útil es el mejor.

Puedes llevar protecciones ligeras y eres competente con pistolas y escopetas.

**Atributos recomendados:** TEC.

**Dado de daño:** 1d6.

**Dado de Salud:** 1d6.

**Humanidad:** 1d8.

**Salud inicial:** 1d6 + 4.

## TALENTOS

**Mi cafetera y yo.** Un chatarrero comienza la aventura con una sencilla nave tipo Cafetera Estelar, que se supone ha construido a lo largo de su vida. Si esta nave es destruida o robada el chatarrero podrá volver a construirse otra en un par de semanas, siempre que tenga los materiales necesarios y se encuentre en el lugar adecuado. Sin embargo, a estas naves “gratuitas” el chatarrero les tendrá demasiado cariño y no podrá venderlas ni cederlas de manera voluntaria y permanente.

Por cada nivel del chatarrero, a partir del 2º, la Cafetera Estelar podrá tener una mejora. Cada una se podrá utilizar para modificar alguna de las siguientes características de la nave: Un -1 en uno de los atributos de la nave, un +1 en Defensa o un +2 en Salud.

**Señor de los droides.** Pueden adquirir droides por la mitad de precio de lo normal, ya que saben encontrar modelos de segunda mano y tras unos retoques los dejan prácticamente como nuevos. Eso sí, si los intenta vender será por el precio comprado.

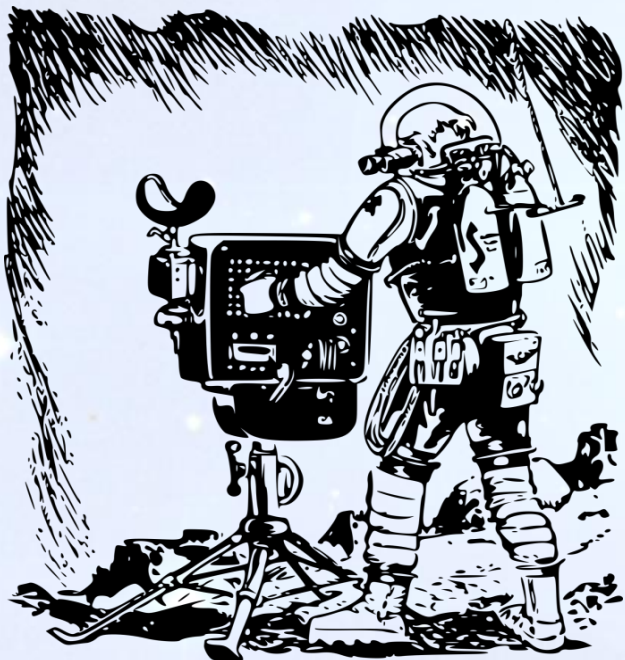
Cuando un chatarrero los repare con éxito recuperarán el doble de salud. Además, si el droide descansa un día completo junto con su chatarrero este personaje podrá sacrificar su recuperación de salud por descansar para dedicarse plenamente en arreglarlo, éste será totalmente recuperado o reparado.

Y lo más importante, las expertas manitas de un chatarrero le permitirán reparar droides destruidos cuyos PS hayan caído hasta -5.

**Mecánico avezado.** Siempre que tiene el material adecuado obtiene ventaja a la prueba de TEC cuando intenta reparar una avería en una nave o cualquier otra maquinaria.

**Yo sé lo que vale ese trozo de chatarra.** Los chatarreros saben perfectamente el valor aproximado de cualquier máquina o pieza tecnológica. Cualquier canalla que intente engañarlo sobre eso tendrá desventaja.

**Rompetuercas.** Conocen los puntos débiles de cualquier máquina. Una vez por combate -tanto en combate normal como estelar- pueden anunciar un ataque “rompedor” sobre una nave, máquina, droide, etc. Si este ataque tiene éxito hará +2 de daño e ignorará la Defensa.



## **CLÉRIGO CÓSMICO**

Estos clérigos recorren la galaxia defendiendo y propagando su fe. Cada cual puede pertenecer a una orden y tener sus diferentes religiones o sistemas de creencias, pero todo creyente sabe que el universo está gobernado por dos fuerzas, una positiva, bondadosa y creadora y otra negativa, maligna y destructora.

Dependiendo del camino que este clérigo elija será considerado un sirviente de la luz o de la oscuridad, pudiendo acceder a unos u otros poderes.

Los clérigos cósmicos son bastante reconocibles debido a sus característicos vestidos largos, sus tatuajes sagrados y sus inconfundibles varas plasmáticas.

Pueden llevar protecciones ligeras y son competentes con todas las armas cuerpo a cuerpo.

**Atributos recomendados:** PSI.

**Dado de daño:** 1d6.

**Dado de Salud:** 1d6.

**Humanidad:** 1d12.

**Salud inicial:** 1d6 + 4.

### **TALENTOS**

**Palabra de Clérigo.** Los clérigos son respetados por la mayoría de los seres creyentes del universo. Por defecto serán bien tratados, así como tendrán ventaja en tiradas de COM, por y con aquellos que promulguen con creencias afines a su alineamiento.

**Maestro de la vara.** Los clérigos son buenos combatientes cuerpo a cuerpo y tienen un manejo sorprendente de la vara plasmática. Arma que les acompaña durante toda su vida y con la que entrenan todos los días desde el momento que entran en una orden.

Se trata de un arma de dos manos, una vara larga imbuida por plasma en sus partes extremas. Todo clérigo comienza con una vara plasmática, y en caso de perderla se podrá comprar otra en la mayoría de las tiendas por 100 créditos.

Gracias a su entrenamiento diario, el clérigo puede sacar, guardar y cambiar esta arma sin gastar una acción. A pesar de ser un arma de dos manos, el clérigo tiene la opción de usarla como un mano de mano, por si necesita la otra mano libre.

Aunque para un clérigo, sin duda la mejor forma de usarla en el combate es cogerla con las dos manos, ya que ellos, con sus varas ignoran la penalización -2 a las tiradas de BIO que como norma general se tiene al atacar con un arma de dos manos, y además, siguen conservando su +2 al daño.

Un clérigo también es diestro utilizando estas varas de manera defensiva, ganando +2 a las pruebas de BIO cuando evita un ataque mientras luce con ellas.



**Prejuicios dogmáticos.** Un servidor de la luz no podrá realizar o tolerar malas acciones sin que eso no le afecte, como de la misma manera que le sucede a un clérigo de la oscuridad con el bien. Cada vez que haga o tolere algo, que de manera grave rompa sus principios, deberá hacer un chequeo de humanidad.

**Poder de la fe.** Los clérigos cósmicos pueden utilizar el poder de la fe para realizar auténticos milagros o hazañas sobrenaturales. En función de su nivel, tienen unos puntos de Poder que pueden gastar para usar una serie de dones adquiridos durante su carrera.

Tras meditar durante 2 horas son capaces de recuperar todos tus puntos de Poder. Pueden realizar esta meditación durante un descanso, pero nunca más de una vez cada 24 horas.

<i>NIVEL</i>	<i>PUNTOS DE PODER</i>
1	2
2	3
3	5
4	8
5	10

La lista de poderes disponibles se muestra a continuación, junto con su coste en puntos de Poder entre paréntesis. El uso de estos poderes requiere gastar una acción debido a su concentración. Algunos poderes sólo pueden ser usados por los clérigos de la Luz (**Luz**) así como otros únicamente por los clérigos oscuros (**Osc**).

**Detectar esencia (1).** Un clérigo puede realizar una prueba de PSI para detectar en un radio cercano presencias o energías, su intensidad y la naturaleza de la misma.

**Onda de paz (2) (Luz).** Superando una prueba de PSI puede emitir una onda de energía positiva en un alcance Cercano, dentro de la cual, todos los aliados, incluido el clérigo, eliminarán cualquier estado alterado.

**Onda de ira (2) (Osc).** Superando una prueba de PSI puede emitir una onda de fuerza negativa en un alcance Cercano.

Todos los enemigos recibirán 1d6 puntos de Daño, ignorando Defensa, y adquirirán un estado alterado de aturdimiento durante 1d4 turnos, en el que obtendrán desventaja en todas las pruebas de atributo que realicen.

**Sanar (3) (Luz).** Puede curar 1d8 PS o eliminar el efecto de algún veneno o enfermedad de un aliado Inmediato o Cercano, o a sí mismo.

La simple curación de PS no requiere de superar prueba alguna, pero para eliminar venenos o enfermedades se requerirá una tirada de PSI. El GE podrá añadir dificultad a la tirada cuanto más grave sea el mal a suprimir.

**Absorción vital (3) (Osc).** Se puede elegir un objetivo que esté en un alcance inmediato, y sobre el cual se lanzará un ataque místico que absorberá su energía vital.

Se realizará una tirada de PSI y si el ataque tiene éxito el sujeto impactado sufrirá 1d6 puntos de Daño, que no podrán explotar e ignorarán la Defensa. El daño realizado será devuelto en forma de PS al clérigo de manera instantánea.

**Protección divina (4) (Luz).** A partir del nivel 3, una vez al día, un clérigo puede imbuirse de una energía mágica que lo protegerá hasta su próximo descanso, o su Defensa alcance 0.

Bajo esta protección su Defensa aumentará en uno por cada nivel del PJ, ningún daño recibido podrá ignorarla, y se obtendrá inmunidad sobre cualquier estado alterado cuyo origen sea mental, místico, químico u orgánico.

**Rayo oscuro (4) (Osc).** A partir de nivel 3 con una tirada de PSI el clérigo podrá lanzar unos rayos místicos de energía oscura sobre un rival hasta una distancia cercana, ocasionándole 1d8 puntos de daño e ignorando la Defensa. A nivel 4 el daño será de 1d10 y a nivel 5 de 1d12.

**Resucitar (5) (Luz).** A partir de nivel 5 si una criatura lleva muerta un tiempo relativamente corto o su cuerpo aún está en ciertas buenas condiciones, con una tirada de PSI el clérigo podrá intentar traerla de vuelta a la vida. La dificultad dependerá del estado del cuerpo, y sólo se podrá realizar una vez por muerte. Si se tiene éxito la criatura revivirá con 1d4 PS iniciales.

**Aniquilar (5) (Osc).** A partir de nivel 5 un clérigo es capaz de utilizar uno de los poderes más temidos de universo. Tras elegir a un enemigo Cercano, realizará una prueba de PSI.

Si el clérigo supera esta prueba, la víctima entrará en un estado alterado de agonía y dolor, en el que su organismo, ya sea biológico o artificial, se estará destrozando por dentro.

El objetivo, además de estar paralizado, durante el asalto del clérigo perderá de manera automática 1d8 PS, ignorando Defensa.

El clérigo deberá gastar su acción cada asalto concentrándose, si quiere mantener este poder activo, aunque sin coste alguno de puntos de Poder.

Este poder podrá ser interrumpido voluntariamente en cualquier momento por parte del clérigo. Aunque también puede ser interrumpido de manera involuntaria si durante su concentración es dañado por cualquier medio o atacado con éxito.

Además, hay que tener en cuenta que otros poderes o talentos también podrán interrumpir o parar este letal estado alterado.

## **PIRATA ESPACIAL**

¿Por qué hay que ser siempre tan buenos? Seamos un poco gamberros y disfrutemos de la galaxia. Ya era hora de que alguien reconociera este noble oficio, sí, el de coger aquello, que otros no saben defender, y fomentar el vicio y el caos por toda la galaxia.

Es fácil encontrarlos en los peores barrios de cada planeta o en el rincón espacial más decadente, pues cuando no están asaltando alguna incauta caravana galáctica es porque están en el antro menos recomendable.

Aunque mucha gente piensa que la única motivación de los piratas son los créditos y los metales preciosos, bien es sabido que a muchos también les importa la fama, y que todos quieren que al final de su vida su nombre y su leyenda se escuchen en las tabernas como se oyen las de otros piratas ilustres como fueron el rico Hookón, Trask el Blasfemo o el chiflado Capitán Mordi-Gun, quien pasó a la historia debido a su habilidad de escupir/disparar balas que previamente masticaba y detonaba con su dentadura de metal, hasta que una no pudo ser escupida.



Pueden llevar protecciones ligeras y medias y son competentes con todas las armas cuerpo a cuerpo, con pistolas, escopetas, rifles y granadas.

**Atributos recomendados:** BIO y TEC.

**Dado de daño:** 1d6.

**Dado de Salud:** 1d8.

**Humanidad:** 1d8.

**Salud inicial:** 1d8 + 4.

### **TALENTOS**

**Vida de pirata.** Todo el mundo sabe que la reputación de los piratas está bien ganada. Usando la intimidación tienen ventaja en las pruebas de sacar información o convencer a cualquiera que no esté acostumbrado ni preparado para la violencia.

Los piratas también son unos viciosos y como todo el mundo cuando participen en cualquier juego de azar podrán arriesgarse a hacer trampas añadiendo +2 a su tirada. Si un tramposo no pirata saca una tirada natural menor a la mitad de la PSI del rival será descubierto, los piratas sólo serán descubierto si sacan menos de  $\frac{1}{4}$ .

La vida de taberna y sus costumbres también proporcionan ciertas ventajas a un pirata. Cuando haya que realizar tiradas de BIO para superar los efectos del alcohol un pirata obtendrá ventaja.





Así mismo, cuando estos bribones peleen dentro de un entorno familiar para ellos, como pueda ser un bar o una nave pirata, podrán usar armas improvisadas sin reducir el dado de Daño en uno, aunque sí que seguirán aplicándose el resto de penalizaciones.

Y como último apunte para este talento, simplemente queda por tener en cuenta que cuando usen naves modelo Garfio, Corsario Ligera o Corsario, tendrán +1 en las pruebas de cualquiera de sus tres atributos.

**Ese montón de chatarra pirata (talento opcional).** Todo pirata puede empezar su carrera con una vieja nave pirata, una Corsario Ligera, a la cual cogerá tanto cariño que cuando tome el puesto de Manejo, puede utilizar siempre su TEC para realizar maniobras evasivas u ofensivas, independientemente de cuál de las dos puntuaciones sea más alta.

Todo esto estaría muy bien si no fuera por ese pirata al que se le debe todavía los 20.000 créditos más intereses.

La Corsario Ligera es una versión mucho más pequeña que la Corsario, pudiéndose ver su descripción en el apartado de naves, al final de este manual.

**Carrera criminal.** Conforme estos criminales van avanzando en su “carrera” cada vez consiguen más fama dentro del gremio, ya sea de origen cierto o no. Esto tiene sus consecuencias positivas y negativas.

Como pro el pirata irá acumulando seguidores, piratas de menor rango que le obedecerán a modo de capitán. A partir de nivel 2 obtendrá un seguidor por cada nivel que avance. Estos servidores serán PNJs controlados por el Guardián estelar y cada cierto tiempo deberán de ser pagados o premiados de alguna manera o se amotinarán.

Salvo que su capitán se gaste dinero en equiparlos, estos subordinados irán armados por defecto con un arma ligera de cuerpo a cuerpo, una pistola y portarán una protección ligera.

Sus características serán las siguientes: **NIV 1 - DAÑO 1D4 - DEF 2 - SALUD 5.** En caso ser usado como tripulación tendría una TEC de 12.

Por el contrario, la principal cuestión negativa de la carrera criminal es que a mayor nivel, el pirata y su banda estarán más buscados por las diferentes autoridades galácticas. Y de hecho, por ello pocos piratas mueren de viejos, y si el GE cuenta con este hándicap, la vida del pirata a veces se puede hacer muy difícil.

**Este puerto me suena.** Cada vez que un pirata visite un nuevo planeta durante la partida, tira 1d6. Si obtiene 5, ya habrá estado antes, con lo que conoce las costumbres más habituales y los nombres de la gente de los bajos fondos a tener en cuenta. Si obtiene un 6 en la tirada, además tiene un contacto que le puede proporcionar información o recursos útiles. A cambio de un precio, claro está.

## **POLICÍA GALÁCTICO**

Algunos piensan que la Ley no llega a todos los rincones del universo, otros sí, especialmente los implacables agentes espaciales. Cada federación galáctica tiene sus propios cuerpos de seguridad pero la mayoría están entrenados de manera similar para mantener el orden, resolver delitos y dar caza a todo tipo de criminales y malhechores.

Los policías galácticos tienen una reputación formidable, debido a su dedicación y formación, no obstante, de vez en algún miembro corrupto ensucia el nombre de su agencia. Justo eso es lo que un honrado agente odia más que a un pirata espacial, a un maldito corrupto.



Pueden llevar protecciones ligeras y medias, y son competentes con todas las armas cuerpo a cuerpo y con pistolas, escopetas, rifles, rifles de precisión y granadas.

**Atributos recomendados:** BIO y TEC.

**Dado de daño:** 1d8.

**Dado de Salud:** 1d8.

**Humanidad:** 1d10.

**Salud inicial:** 1d8 + 4.

## **TALENTOS**

**Yo soy la ley.** En tiradas de comunicación, cuando un poli trate de convencer, interrogar o hacer obedecer a alguien, siempre que sea bajo el amparo de la ley, tendrá ventaja.

Sin embargo, ser tan legalista no siempre ha de ser algo positivo, cuando realicen una acción ilegal o corrupta de cierta gravedad, deberá hacer una tirada de humanidad.

**Patrullero espacial.** Teniendo en cuenta que la mayoría de las naves patrulleras son básicamente un modelo Cuervo modificado, todo el que ha sido patrullero espacial tarde o temprano se acaba convirtiendo en un experto en manejando naves tipo caza, tanto ligeras como pesadas, con las que tendrán ventaja en las tiradas de Manejo.



**Tácticas policiales.** De manera parecida al soldado, un policía también ha recibido instrucción en el combate. Al principio de cada uno de tus turnos de combate puede decidir aplicar una maniobra táctica de entre las siguientes:

**Ataque adicional.** Cuando ataca con un arma a distancia, puede hacerlo dos veces, pero lo haces con desventaja.

**Reducción mejorada.** Atacando cuerpo a cuerpo, puede intentar reducir a un rival ignorando la desventaja inicial.

**Cobertura.** El policía elige un aliado a cubrir. El primer enemigo que ataque a dicho aliado recibirá antes un ataque del agente.

**Fuego automático.** Cuando causa daño con un rifle a un objetivo, causa la mitad de ese daño a todos los personajes Inmediatos a él.

**Tomar aliento.** Puede recuperar tanta Defensa como su nivel —no puedes superar tu puntuación total de Defensa—. Si utiliza esta maniobra no puede actuar, por lo que antes debería buscar una buena cobertura.



**Investigación policial.** Todo aquel con dos dedos de frente, sabe que uno de los recursos más importantes con las que un agente galáctico puede contar no es la violencia, es la información. Siempre que el policía pueda acceder a un terminal con acceso a la base de datos de su organización, podrá intentar averiguar información sobre algo o alguien con una tirada de TEC. La dificultad dependerá de la información a conseguir, no es lo mismo acceder a simples antecedentes policiales de alguien, que consultar archivos clasificados.



# **CLASES ESPECIALES**

## **KAAARNAKIANO**

Estos fornidos, resistentes y no menos ágiles seres, son algo parecido a un ser mitad hombre mitad animal, y deben su nombre a su planeta de origen, Kaaarnak. Son característicos por sus brutos rasgos faciales, sus orejas puntiagudas o dentaduras donde se aprecian grandes caninos, pero sobre todo llaman la atención sus musculosos cuerpos poblados de un fino pelo que comprende tonos entre el pardo o el verdoso. En algunos lugares, como la cabeza o el lomo, la longitud y densidad de su pelaje es mayor.

Son defensores de un modo de vida primitivo y natural, y por ello es extraño encontrarlos fuera de su planeta, pero como ya sabemos, la vida da muchas vueltas.

Aunque son omnívoros aman el sabor de la carne, la cual además les sienta genial. Son expertos cazadores de bestias, oficio que todo Kaaarnakiano ejerce tarde o temprano. Aunque no todas las piezas cazadas acaban en la cazuela, en ocasiones algunas acaban siendo domesticadas.

Estos seres tienen un rígido sentido del honor y creen que todo se ha de conseguir por uno mismo y generalmente con esfuerzo. Consideran deshonrosa otra forma de lucha que no sea la del combate cuerpo a cuerpo, ya fuera con sus propias manos o con armas primitivas.

Algo curioso de la cultura de estos seres es su lenguaje, en el que hacen un uso peculiar de la pronunciación de ciertas vocales, las cuales alargan demasiado.

Pueden llevar protecciones ligeras y son competentes con todas las armas cuerpo a cuerpo primitivas.

**Atributo recomendado:** B10.

**Dado de daño:** 1d8.

**Dado de Salud:** 1d10.

**Humanidad:** 1d10.

**Salud inicial:** 1d10 + 4.

## **TALENTOS**

**Filo kaaarnakiano.** Los Kaaarnakianos son expertos en la lucha con una especie de arma primitiva compuesta por varios filos o pinchos que se atan en un antebrazo a modo de garra. Prácticamente, son capaces de fabricárselos de manera automática y gratuita mientras tengan el material necesario para hacérselo, el cual consiste en huesos de pantera de Kaaarnak, una peligrosa bestia autóctona de su planeta, la cual viene descrita en la pág. 26 de este manual. Este material costaría unos 30 créditos y se podría encontrar en la mayoría de tiendas.

Estos filos se consideran armas de una mano con las que sólo un kaaarnakiano es competente, y están diseñadas para atravesar las más duras protecciones, realizando daños penetrantes. Esto quiere decir que cuando se realice un ataque con éxito, los tres primeros puntos de Daño atravesarán automáticamente la Defensa, siendo el daño restante absorbido, si lo hay.

Además, armados con dichos filos estos hábiles guerreros también pueden utilizarlos para obtener ventaja a la hora de trepar o agarrarse a algo.

**Baile bestial.** Siempre que tenga tres extremidades libres un kaaarnakiano puede realizar ágiles movimientos, saltos y volteretas, por lo que obtiene una bonificación igual a su nivel para las pruebas de BIO cuando intenta evitar un ataque o una trampa.

**Cazador salvaje.** Obtienen ventaja en las tiradas de rastrear, esconderse, encontrar comida y percepción, en entornos naturales ricos en vegetación.

**Hermano animal.** Los kaaarnakianos tienen un talento especial para tratar con otros animales “no racionales”, obteniendo ventaja en las pruebas que impliquen relaciones sociales con ellos.

Además, al alcanzar el nivel tres es premiado con una joven pantera de Kaaarnak domesticada, que le acompañará allá donde éste quiera. Cuando el PJ llegue al nivel cinco la pantera se considerará adulta. Si esta compañera muere o se pierde de manera permanente volverá a conseguir otra igual en la siguiente aventura.



Esta criatura tendrá las mismas habilidades que se describen en la Pág. 26, y según su edad sus características serán las siguientes:

Pantera joven doméstica: **NIV 1 - DEF 1 - SALUD 5**      **Ataques:** 2 Garrazos (1d4 penetrante)

Pantera adulta doméstica: **NIV 2 - DEF 2 - SALUD 8**      **Ataques:** 2 Garrazos (1d6 penetrante)

**Regeneración carnívora.** Si ese día ha comido carne, recupera el doble de salud cuando descansa o recibe curación, y tiene ventaja en las pruebas de superar venenos y enfermedades.

**Simple y primitivo.** Tiene desventaja en las tiradas de TEC cuando maneja alta tecnología, usa los atributos de una nave, o realiza pruebas de humanidad cuando se coloca un implante.

## **LÚXIDO**

Los lúxidos o también llamados seres de luz, son entidades que viajan por el universo llevando consigo la paz y el orden. Proviene de un tipo de astros conocidos como bioestrellas, que son eso, estrellas vivas. Estas estrellas suelen ser pequeñas y agruparse en cúmulos, donde se mueven e interaccionan entre sí, método con el que dan a luz a estas excepcionales criaturas.

Tal como indica su nombre, los lúxidos están hechos de energía lumínica y adoptan una forma física humanoide algo difusa o poco detallada. Aunque no tengan género suelen usar una forma preferida por la cual se les suele reconocer, adoptando para ello rasgos masculinos, femeninos o simplemente neutros.

Estos seres, a pesar de estar vivos, no comen, ni respiran, ni envejecen ni pueden ser afectados por la mayoría de las cuestiones biológicas que afectan a los seres vivos, aunque esto no les salva de poder morir por causas violentas.

Pueden llevar protecciones ligeras y son competentes con armas cuerpo a cuerpo ligeras, de una mano y pistolas.

**Atributo recomendado:** PSI y COM.

**Dado de daño:** 1d4.

**Dado de Salud:** 1d6.

**Humanidad:** 1d12.

**Salud inicial:** 1d6 + 4.

## **TALENTOS**

**Deformidad de la luz.** Aunque su forma más normal es la de un humanoide, pueden deformarse a voluntad, estrecharse y alargarse de manera instantánea. Sin embargo, cuando se alcanzan ciertas formas muy difusas no se podrán agarrar, sostener o tocar objetos, pero sí podrán atravesar cualquier pared o puerta siempre que haya un mínimo hueco por el que pasar.

Los objetos que el lúxido porte consigo se deformarán a la vez que él sin sufrir ningún daño, sin embargo, esta propiedad física hace que para estos personajes les sea realmente difícil llevar implantes o protecciones medias y pesadas, sobre su inestable cuerpo. Por ello, los seres de luz no pueden llevar este tipo de objetos.

Además, debido a esta propiedad cuando se consulte la tabla de muerte cualquier **herida permanente** –resultado de 3-4-será considerada como simple **herida** –resultado de 5-6-.



**Etéreo y adaptable.** El personaje tendrá un +5 a la BIO para evitar ataques físicos, exceptuando los de energía, láser, fuego o plasma, además, cualquier daño físico se reduce a la mitad.

A los lúxidos apenas les afecta la gravedad, por ello, como norma general, podrán volar, levitar y flotar a voluntad en cualquier lugar, aunque cuanto más peso lleven encima más limitado será este movimiento.

Estos seres también pueden adaptar su cuerpo para sobrevivir a ciertas condiciones donde la vida normal no podría. Pueden sobrevivir en el espacio o en la mayoría entornos hostiles sin mayor problema.

**Recomposición solar.** La única manera de recuperar salud para estos seres es simplemente exponiéndose ante cualquier fuente de luz natural con una potencia similar a la de nuestro sol en la Tierra. Si ese día ha recibido luz durante al menos 10 minutos, podrá realizar una especie de sueño y recuperar salud con normalidad.

**Ataque de energía.** Puede realizar un ataque de energía tanto cuerpo a cuerpo con BIO como a distancia con TEC, hasta un alcance lejano. Para ello usará su propia energía vital, a mayor gasto mayor de PS mayor daño de este ataque.

Deberá declarar cuanta salud gasta antes de lanzar el ataque, pudiendo usar hasta un máximo de 3. Por cada PS gastado hará 1d4 de daño. Sin embargo, si decide hacerlo en una distancia inmediata o cercana podrá afectar a 1d4 enemigos.

Cualquier enemigo objetivo, dañado o no, quedará cegado 1d4 turnos salvo que disponga de alguna protección visual o circunstancia que lo impida.

**Luz bondadosa.** Cada vez que este personaje realice, permita o colabore en una acción malvada o inmoral deberá hacer un chequeo de humanidad.

**Influir sobre espacio/tiempo.** Cuando forman parte de la tripulación de una nave, pueden gastar su turno concentrándose para alterar el espacio/tiempo de su alrededor.

Una de las cosas que puede hacer es usar sus poderes para facilitar el salto al hiperespacio, lo cual dará ventaja a la tirada del compañero que use cálculo para esa acción.

También puede elegir concentrarse para ayudar en labores defensivas y crear campos reflectores alrededor de la nave, reduciendo en dos puntos el primer daño recibido durante ese turno.

El uso de estos poderes no requerirá respetar el orden de iniciativa, el PJ simplemente perderá su asalto en eso y no podrá hacer nada más.

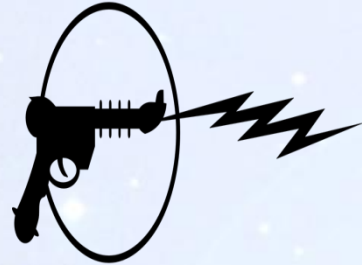
# NUEVO MERCADO

## NUEVAS ARMAS

He añadido ciertas armas, en este caso dos, con otros fines más concretos que el simple hecho de dañar al enemigo. Estas nuevas armas pueden ser muy útiles, sobre todo para las clases nuevas como los cazarrecompensas o los policías galácticos, aunque evidentemente, también pueden venir bien para las demás clases.

**ARMAS TÁSER.** Algunas armas incorporan un mecanismo que produce una descarga eléctrica sobre sus objetivos. Los modelos más comunes son armas de cuerpo a cuerpo ligeras, de una mano y pistolas. Estas armas realizan la mitad de daño pero proporcionan un estado de parálisis a sus víctimas que dura 1d4 asaltos.

Su precio es 10 créditos mayor al modelo base, además, todas estas armas funcionan con baterías, munición o sistemas que deben ser recargados, tanto las de cuerpo a cuerpo como la munición de las pistolas tienen un DU de 1d6.



**ARMAS LANZARREDES.** Algunas armas son capaces de lanzar o soltar unas redes de aleaciones especiales, tan flexibles como duras, que se enrollan en sus objetivos hasta inmovilizarlos. Estas redes suelen ser usadas por cuerpos de seguridad o cazarrecompensas y pueden venir en cierto tipo armas diseñadas para este fin, diferenciándose principalmente entre armas cortas y largas.

Las armas cortas lanzarredes podrán ser usadas con la misma competencia que las pistolas y costarán 40 créditos, las largas serán manejadas con la competencia de escopetas y costarán 60 créditos. Ambas tendrán un alcance máximo Cercano.

La munición para las armas cortas costará 10 créditos y ser su DU será de 1d6. Para las armas largas tendrán un valor de 30 créditos y su DU será de 1d8.

Si una víctima es impactada por una red quedará paralizada, y de ese estado no se podrá librar mientras no se quite o deshaga de la presa de dicho artefacto. Por sí misma sólo podrá intentar soltarse en su turno, siempre que disponga de algún arma, herramienta o recurso capaz de romper o burlar estas duras redes, y aun así no será fácil.

Intentar soltarse utilizando cualquier arma convencional requeriría una tirada de BIO con desventaja. En el caso de PNJs o criaturas el GE determinará el valor de BIO.

Algunas redes además pueden incorporar un sistema de descarga eléctrica para paralizar a su víctima 1d4 asaltos, durante los que ésta no puede intentar liberarse. Estas municiones cuestan 10 créditos adicionales.

**GRANADAS ESPECIALES:** Como ya sabemos, en el manual básico de Estrellas Errantes ya se contemplan las granadas explosivas convencionales, aparte de estas, existen otros modelos que veremos a continuación.

Éstas funcionan igual que las convencionales en el sentido de que pueden ser lanzadas a una distancia Cercana o Lejana, y afectarán a 1d4 enemigos Cercanos, sin embargo, sus efectos variarán según el tipo de granada.

**CEGADORA:** Esta granadas emiten un fogonazo de luz que penetrará en los ojos sus objetivos. Aquellos que se expongan a este efecto, y no tomen las medidas o lleven la protección visual adecuada, adquirirán el estado de ceguera durante 1d4 asaltos.

**PEGAJOSA:** Estos artefactos estallan impregnan a sus objetivos de algún tipo de sustancia pegajosa que dificulta el movimiento normal. Todos aquellos afectados disminuirán su velocidad de desplazamiento, así como tendrán desventaja en todas las pruebas de BIO y TEC que impliquen movimiento o combate, hasta que se limpien de esta sustancia, lo cual requeriría de gastar tres asaltos.



**INCENDIARIA:** Estas granadas producen una explosión ígnea que además de sanará sus víctimas, las impregna de un fluido ardiente casi imposible de extinguir. Por la simple explosión, los afectados recibirán 1d4 puntos de daño, pero además, recibirán otro 1d4 daño adicional durante los próximos 3 turnos.

**PULSO ELECTROMAGNÉTICO:** También conocidas como las matadroides, estos artefactos emiten una explosión electromagnética que sólo dañará los circuitos de las máquinas. Los objetivos afectados recibirán 2D6 de daño que no explotarán, pero ignorarán la Defensa.

Estás granadas también se pueden usar para inutilizar o alterar el funcionamiento de ciertos sistemas electrónicos, especialmente de seguridad o vigilancia, aunque esto sería un método poco sutil que probablemente activará las alarmas.

**LANZARREDES:** Como ya hemos visto en las armas lanzarredes, también existe un tipo de granadas con la misma función, pudiéndose usar contra un objetivo. Así mismo, también podrán incorporar el sistema de descarga eléctrica por 10 créditos adicionales.



## **DROIDES**

Los droides pueden ser unos buenos acompañantes, siempre que te los puedas permitir. Pueden estar diseñados para fines muy distintos, y mientras su sistema de inteligencia artificial funcione correctamente, no habrá ningún problema para que éstos obedezcan cualquier orden de su amo.

Estas máquinas, evidentemente, pueden ser dañadas o destruidas –esto último cuando lleguen a 0 de salud- pero pueden ser reparadas una vez al día por otro personaje, siempre que éste supere una tirada de TEC y dedique el tiempo necesario, proporcionará 1d4 de salud al droide.

Si un droide es dañado y sus PS están por debajo de -3, se considerará que su destrucción es completa y no podrá ser reparado, es simplemente chatarra.

**DROIDE ASITENTE.** Diseñados para ocuparse de muchas tareas cotidianas y ayudar a sus amos ofreciendo diferentes funciones como: traducción de lenguajes, análisis de muestras, consultas de información en su gran enciclopedia digital o asistencia de primeros auxilios.

Pueden ser usados como tripulantes en una nave para ocupar una función en cualquier puesto de cálculo o manejo, así como realizar reparaciones.

Aunque son un acompañante ideal para el combate aunque van equipados con un pequeño arma láser, por si las malas.



Sus características serán de **NIV 1 – DAÑO 1D4 - DEF 1 - SALUD 4 - TEC 12. Precio 200.**

**DROIDE DE DEFENSA.** Como su nombre indica estos droides están diseñados principalmente para el combate y la protección. Pueden ser usados como guardaespaldas o en funciones de vigilancia. Como tripulantes para ocupar cualquier puesto de artillería o manejo. Van debidamente protegidos y armados con una decente arma láser.

Sus características serán de **NIV 1 – DAÑO 1D6 - DEF 4 - SALUD 6 - TEC 12. Precio 200.**

## **NUEVAS NAVES**

En este módulo he añadido tres naves que básicamente están relacionadas con las clases del chatarrero, pirata, policía o cazarrecompensas, aunque también pueden ser adquiridas sin problema por cualquier otro tipo de personaje.

## ***CAFETERA ESTELAR (NIVEL 1)***

**Artillería 13 (Daño 1d4), Cálculo 13, Manejo 13.**

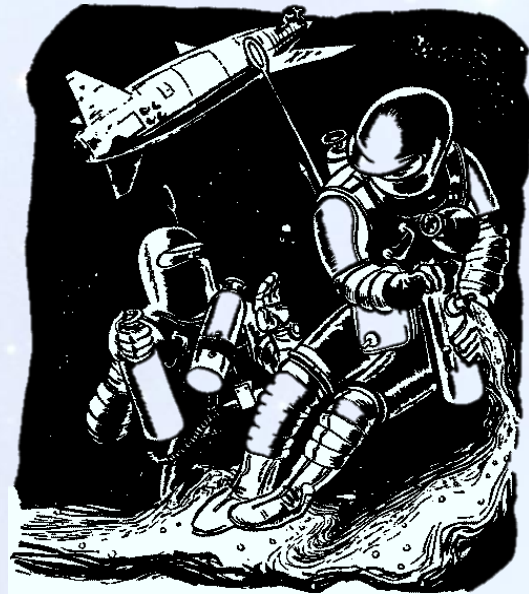
**Combustible 1d8, Defensa 2, Salud 8.**

**Precio 5.000.**

Cafeteras Estelares es como se le conoce a las naves que los chatarreros construyen con todo aquello que se encuentran. Son el vehículo low cost por excelencia, especialmente útiles para salir del paso, y muy prácticas para un chatarrero experimentado, ya que con el tiempo las mejoran sacándoles bastante provecho.

Suelen tener una buena capacidad de carga aunque no muchas comodidades, y no están preparadas para llevar muchos tripulantes. Aquí, sin duda, tres ya serían multitud.

Estas naves necesitan cubrir dos puestos: uno para Manejo y otro para Cálculo y Artillería. Además, tiene otra torreta adicional que le permiten tener otro puesto más de Artillería. Cuando fija objetivos, puede fijar hasta dos diferentes al mismo tiempo.



Como nave enemiga sus características son: Daño 1d6, Defensa 2, Salud 8 y ataca dos veces. Aunque estos datos pueden ser mejorados si el dueño es un chatarrero.

## ***AZOTADORA (NIVEL 2)***

**Artillería 10 (Daño 1d6), Cálculo 15, Manejo 9.**

**Combustible 1d8, Defensa 5, Salud 8.**

**Precio 10.000.**

La Azotadora es una nave tipo caza pesado, muy apreciada en la galaxia, principalmente por ciertos cuerpos policiales, cazarrecompensas y tipos de similares profesiones, ya que están diseñadas para la caza y captura de fugitivos, o cualquier otra clase de trofeos galácticos.

Puesto que no deja de ser un caza, este modelo destaca por su movimiento, escudo defensivo y la calidad de su armamento. No obstante, estas naves no son tan ligeras como otros cazas más livianos, debido a su diseño y equipamiento, cuyos fines van más allá del combate.

Estas naves cuentan con celdas de seguridad, con capacidad para tres humanoides o su equivalencia en espacio, que están dotadas con sistemas de castigo o sometimiento, donde los sujetos atrapados podrán ser custodiados sin problemas hasta su destino definitivo.

Además, a la Azotadora no se le escapa nada, porque entre sus prestaciones cuenta con un sistema de rastreo que proporciona +2 a las pruebas de Cálculo al analizar perímetro.

Esta nave está diseñada para que un solo tripulante se pueda ocupar de todas las acciones. No obstante, tiene una torreta adicional de la que se podrá encargar un segundo miembro, con la que podrá fijar un segundo objetivo.

Cuando el piloto realiza con éxito una maniobra ofensiva, fijará automáticamente un objetivo. El segundo tripulante podrá obtener el mismo beneficio si ataca al mismo blanco.

Como nave enemiga sus características son: Daño 1d6, Defensa 5, Salud 9, ataca una vez, o dos veces si lleva dos tripulantes. Además, se tendrá desventaja para atacarla.

### ***CORSARIO LIGERA (NIVEL 3)***

**Artillería 10 (Daño 1d8), Cálculo 13, Manejo 12.**

**Combustible 1d10, Defensa 10, Salud 8.**

**Precio 20.000.**

La Corsario Ligera es una versión pequeña de la más grande y temida Corsario. Al igual que éstas, también son construidas con restos de naves a las que se saquea y despieza. Suelen ser muy populares entre piratas locales, primerizos o de baja clase.

Son de un tamaño parecido a las naves comerciales con las que puede empezar el contrabandista, aunque su diseño está claramente enfocado al tema ofensivo, sacrificando otras cuestiones para ello.



Estas naves necesitan cubrir dos puestos: uno para Manejo y otro para Cálculo y Artillería. Además, tiene dos torretas adicionales que le permiten tener otros dos puestos más de Artillería. Cuando fija objetivos, puede fijar hasta tres diferentes al mismo tiempo.

Como nave enemiga sus características son: Daño 1d10, Defensa 10, Salud 8 y ataca tres veces.



## **LUGARES INTERESANTES**

En esta sección veremos un poco de información adicional, concretamente lugares que podrían ser usados en futuras aventuras o módulos. Muchos de estos sitios o sus historias están directamente relacionados con muchas de las clases o razas de este manual, con el fin de enriquecer más su trasfondo.

### ***KAAARNAK***

Kaaarnak o también conocido el planeta depredador, es un mundo lleno de inmensas, profundas y peligrosas selvas donde cualquier cosa puede te puede devorar. Las criaturas más avanzadas de este planeta son los primitivos hombres bestia o Kaaarnakianos, los cuales viven dispersados en diferentes tribus y clanes.

Sin duda este mundo es uno de los más interesantes para explorar por parte de cualquier arqueólogo planetario o buscador de tesoros. Pues se sabe que este planeta es mucho más viejo de lo que parece y sus infinitas selvas ocultan las ruinas de ancestrales civilizaciones.



Sin embargo, este planeta es tan interesante como cruel. Como ya hemos mencionado antes cualquier cosa o criatura en este planeta puede ser un depredador, tu depredador. Tan pronto puedes descubrir que la planta que tienes a tu lado puede ser un hambriento exoplantoide como que tras la espesura te está acechando una pantera de Kaaarnak, por poner un par de ejemplos.

### ***CANIX 23***

Este planeta es una creación artificial realizada por una antigua civilización muy avanzada de la que apenas nada se sabe. Estos creadores hicieron una serie de experimentos genéticos mezclando humanoides con animales, especialmente cánidos. Además de eso crearon el planeta al que llamaron Canix 23, pues se supone que hubo 22 antes que fueron experimentos fallidos borrados del mapa por sus creadores, o al menos eso es lo que se comenta...

Después de tener ambos ingredientes creados, planeta y seres, los creadores soltaron a las nuevas criaturas en dicho planeta. Este mundo no era un mundo virgen y salvaje, ya que venía con ciudades y tecnología incluidas, y de hecho, todo el planeta está urbanizado.

Se desconoce si este experimento “social” ha sido un éxito o aún no ha terminado, así como si los creadores podrían volver un día a destruir su experimento fallido.

Sea como sea, este planeta es un mundo civilizado, con leyes y orden, alta tecnología y lleno en su mayoría de razas de hombres perro, como son los sabus, los chiuax, los salchi o los wolfys, entre tantos otros. Otros habitantes a destacar son los hienoides, sin duda, la peor cara y única mancha de esta civilización. Y por supuesto, en este planeta los gatos no son bienvenidos.

## ***EL DESFILADERO DE HOOKÓN***

Más allá de las lunas de Halkaich se encuentra una inmensa agrupación de asteroides que forman una larga y curiosa fila conocida como El Desfiladero de Hookón. Estos asteroides, o por lo menos todos aquellos con un tamaño decente, sirven de cimientos o estructuras para albergar los peores antros de borrachos espaciales, los casinos más corruptos y los mejores clubes de placer que puedes encontrar en el universo.

En un tiempo pasado un importante mafioso espacial llamado Hookón consiguió ser el dueño de todos los locales de este lugar. Ha sido el único en conseguir tal monopolio y por eso este indecente lugar lleva su nombre. Tras su sospechosa muerte, la propiedad del desfiladero se dividió entre varios mafiosos menores, que hoy en día compiten entre ellos por su dominio.

Además del ocio, en estos locales se pueden cerrar oscuros negocios y encontrar los servicios de cualquier contrabandista, cazarrecompensas o asesino a sueldo. Por supuesto, El Desfiladero también es uno de los lugares más visitados por los viciosos y bulleros piratas espaciales, así que ándate con ojo si rondas estos lares, pillín.

Sea como sea, nunca olvides que lo que pasa en El Desfiladero se queda en El Desfiladero.

## ***LEO GD-3***

En la constelación de Leo existe una estrella recién nacida llamada Leonis GD, o también conocida como Leo GD. Orbitando este joven astro podemos encontrar una gran variedad de planetas. Aunque el más interesante, sin duda, es el que cuya órbita es la tercera más cercana a su estrella, Leo GD-3.

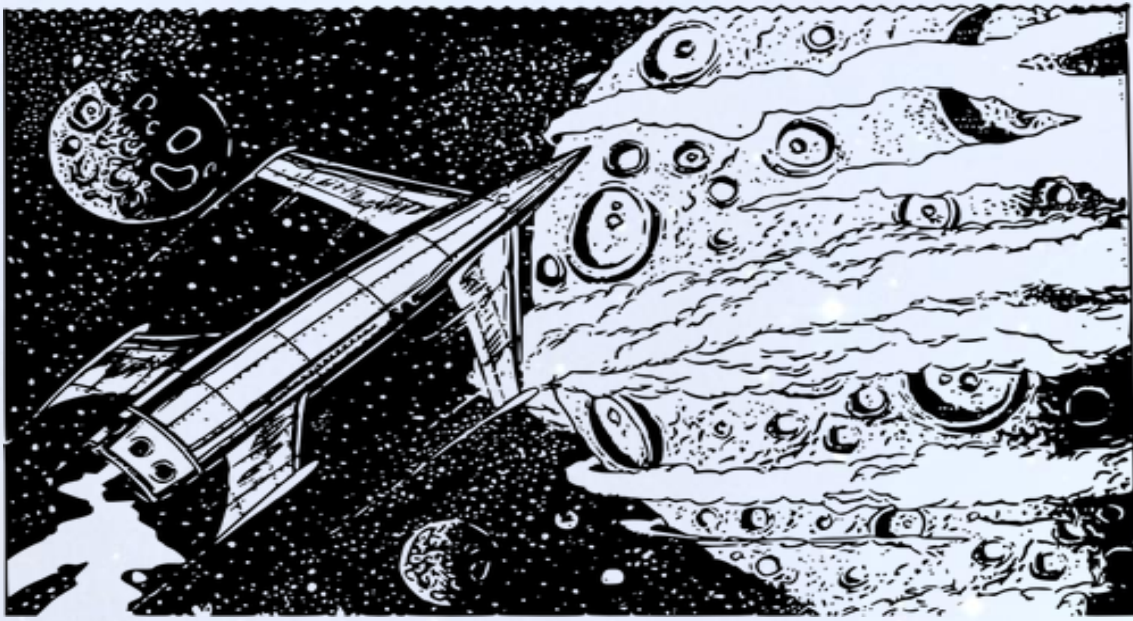
Este planeta, a pesar de tener una superficie yerma y estéril, donde la vida brilla por su ausencia salvo alguna excepción, es en realidad un valioso lugar, ya que se trata de una de las minas de opio más grandes del universo, todo debido a su meganúcleo rico en dicho elemento.

De tanto opio que abunda en este planeta, constantemente, se generan en la superficie unos gigantescos geiseres, de los brota la rica sustancia con una fuerza espectacular. Estos monumentos naturales se pueden ver desde el espacio, y son conocidos en todo el universo como Las melenas de Leo.

Esta noticia sería una maravilla para todas las compañías de extracción de opsio del universo, sino fuera por dos motivos:

El primero es que este planeta está demasiado cerca de su estrella, por lo que las temperaturas en la superficie hacen muy difícil el permanecer allí, o la simple existencia, para cualquier organismo no adaptado, incluso usando los trajes espaciales o protecciones más avanzadas.

El segundo motivo es que debido a estas condiciones tanto ambientales como por sus recursos, Leo GD-3 es ahora mismo la mayor colonia de skaldings del universo. No obstante, estas colonias forman ciudades subterráneas, ya que incluso esta raza no puede aguantar mucho en el ardiente exterior de este planeta.



Esta colonia se formó cuando sus actuales habitantes se trasladaron allí tras haber agotado el opsio de su anterior planeta. Estos moradores protegen este nuevo mundo y sus recursos con toda su avanzada tecnología e increíbles poderes ante cualquier otro que quiera hacerse con sus riquezas, ya sea una compañía minera estelar o un ambicioso imperio galáctico.

Sin embargo, no todo es bonito para los skaldings en este planeta, también tienen un peculiar vecino dentro de sus tierras, unos seres que hacen bien en temer, los gigantescos y voraces gusanos de opsio.



# **BICHITOS Y MALOSOS**

***DROIDE DE SEGURIDAD XT-123:*** Los modelos XT-123 consiguieron conquistar el mercado gracias a sus prestaciones en relación calidad/precio. Por ello son fáciles de encontrar realizando sus labores en muchísimos lugares.

Estos droides están compuestos de un cuerpo central esférico del tamaño de un balón de fútbol, del cual sobresalen cuatro patas que sólo usan para posarse de vez en cuando ya que normalmente se mueven mediante un sistema antigravitatorio que les permiten levitar.

Aunque sólo se pueden programar y sirven para cubrir espacios limitados y concretos, son excelentes vigilantes que tienen varios sistemas de detección tales como visión, nocturna, calorífica y otras modalidades. Además van armados con un pequeño láser que utilizarán contra todo aquello que consideren intruso.

Estos droides se pueden comprar por unos 100 créditos. Aunque su limitada programación no los hace útiles como compañeros de viaje siempre se pueden utilizar para la salvaguarda de naves, campamentos o lugares concretos de los PJs.

**NIV 1 - DEF 1 - SALUD 4.**

**Ataques:** Disparo láser (1d4).

***RATA DEL DESFILADERO:*** De los sucios antros en El Desfiladero de Hookón cualquier visitante se puede marchar llevándose consigo algún tipo de ladilla o parásito espacial. Esto afecta incluso a las naves, pues más de una se vuelve de allí portando alguna familia de ratas del desfiladero, la peor pesadilla para el dueño de una nave.

Estos bichos se cuelan en ellas y se esconden en los lugares más inaccesibles, donde roen muchas piezas y circuitos esenciales con el fin de alimentarse de ellos. Suelen vivir en familias compuestas de 4 a 6 miembros y cuando acaban con todo el alimento de una nave entran en letargo hasta que vean el momento de saltar a otra.

Su aspecto es similar al de un jerbo, pero un jerbo sarnoso, con cuatro ojos y cuatro orejas, y de un tamaño de unos 25 cm, sin contar su larga y fea cola que parece un alambre retorcido.

Estas alimañas corren, saltan y se esconden una velocidad asombrosa, y así actúan en un combate o situación de estrés. Debido a su pequeño tamaño y sus rápidos movimientos aquel que los ataque tiene desventaja a sus tiradas en estas condiciones. Pese a esto, debido a su frágil físico realmente son fáciles de matar, siempre que les consigas impactar.

Cuando no pueden huir son bastante agresivas, y una cosa que les encanta es lanzarse contra sus víctimas para clavar sus grandes y afilados incisivos. Estos dientes tienen cierta capacidad de penetrar hasta las más duras protecciones, por lo que cualquier ataque con éxito conseguirá que los dos primeros puntos de daño atraviesen automáticamente la Defensa. El resto del daño infligido, si lo hay, se tratará con normalidad.

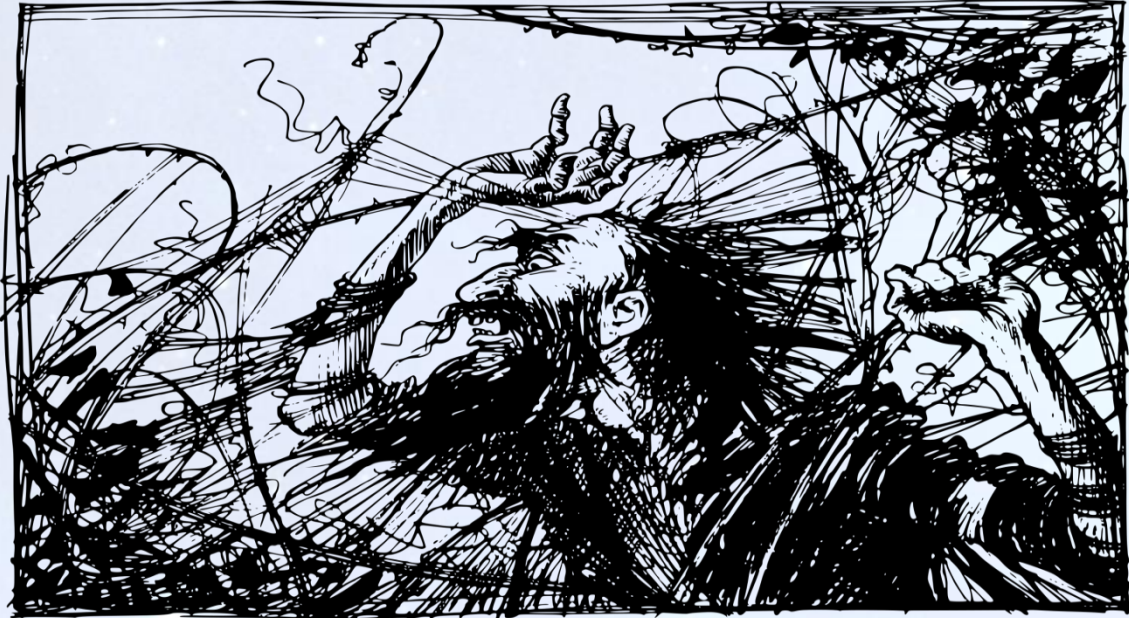
Por si fuera poco, estas ratas son inmunes a casi todos los venenos conocidos y tienen suficiente inteligencia para no caer en la mayoría de las trampas. Así que si tienes una familia de estas en tu nave te toca ir de caza.

#### **NIV 1 - DEF 0 - SALUD 2.**

**Ataques:** Mordisco (1d4) (Penetra defensa hasta 2)

**EXOPLANTOIDE:** A simple vista estos seres pueden confundirse con algún tipo de planta de unos dos metros de altura difícil de catalogar, ya que su apariencia es diferente dependiendo del planeta donde se desarrollen.

En realidad, estas criaturas son alguna especie entre lo vegetal y lo animal, a las que les encanta la carne. Se mueven con lentitud, pero en el combate son capaces de lanzar una multitud de urticantes ramas o raíces con gran velocidad. Además son inteligentes, y suelen sorprender a sus víctimas haciéndose pasar por vegetación común.



No se conoce el origen exacto de estos seres, pero se sabe que suelen aparecer en un planeta tras una sospechosa lluvia de meteoritos.

El mayor peligro que tienen estas criaturas es su veneno, el cual funciona por contacto. Cuando el daño de algún ataque haya superado la defensa de la víctima, si tiene, este veneno actuará paralizando al objetivo 1d4 turnos, para después ser cruelmente golpeado por el exoplantoide hasta que acabe con su vida.

Estos seres son bastante lentos y por lo tanto son blancos fáciles, aunque intentan defenderse formando marañas de ramas y raíces a modo de escudo. Cualquier prueba de ataque normal sobre ellos se hará con ventaja. Además, ser alcanzados por ataques de fuego es lo peor que les puede pasar, ya que les hacen el doble de daño.

Pueden hacer regenerar rápidamente ramas perdidas, por lo que si gastan una acción en ello recuperarán sus puntos de Defensa, salvo que hayan recibido daño por fuego durante ese día.

## **NIV 2 - DEF 4 - SALUD 7**

**Ataques:** Golpetazo de raíces o ramas (1d4) (Alcance 5 metros)

**PANTERA DE KAAARNAK:** Podríamos pensar que las panteras de Kaaarnak son muy parecidas a las panteras de la Tierra, sino fuera por su pelaje verdoso y porque tienen dos colas. Por lo demás es un peligroso depredador carnívoro, ágil, fuerte, con unos sentidos bastante desarrollados y unas de las mejores garras del universo animal, capaces de atravesar las más duras protecciones. Sus garras tienen las mismas propiedades penetrantes que los filos kaaarnakianos, haciendo que los tres primeros puntos de daño atraviesen automáticamente la Defensa del enemigo, siendo el daño restante absorbido, si lo hay.

Estos felinos son extremadamente rápidos y gozan de unos reflejos prodigiosos, por ello, cualquier ataque físico contra ellos, siempre que estos animales se puedan mover y tengan espacio, contará con desventaja.

El pelo de una pantera de Kaaarnak viva es capaz de adoptar el color y la forma de la vegetación que le rodea, de manera que mientras esté en un entorno rico en materia forestal aquellos que quieran detectar su presencia tendrán desventaja, siempre que utilicen la vista normal para ello.

Además, estas panteras hace tiempo que se adaptaron a muchos trucos de otras criaturas de Kaaarnak por lo que son inmunes a cualquier veneno que cause parálisis.

## **NIV 2 - DEF 2 - SALUD 10**

**Ataques:** 2 Garrazos (1d6, daño penetrante).

**CERBERUS X-150:** Este modelo de droide es una buena máquina de vigilancia y combate. Tiene la forma de un cánido robotizado de gran tamaño y se porta de manera parecida a un perro bien adiestrado, obediente con sus amos y siempre atento.

Este tipo de droide es fabricado por Industrias Big Dog en el planeta Canix. Son bastante caros y sólo se venden y fabrican al por mayor, quedando su mercado reducido a instituciones policiales o militares o grandes empresas de seguridad privada.

Además de tener dispositivos que emulan un sentido del oído y del olfato similar al de un perro, también están provistos de otros sistemas de detección tales como visión, nocturna, visión calorífica y otras modalidades.



Van fuertemente acorazados, y además de poder realizar poderosos ataques cuerpo a cuerpo con sus mordiscos o garras también van armados con un arma pesada sobre su lomo. Ésta variará dependiendo del modelo pero podrá ser un cañón, un lanzallamas, un láser pesado o un cañón lanzarredes.

### **NIV 3 - DEF 8 - SALUD 16**

**Ataques:** 2 Garrazos (1d8), 1 Apresar y morder (1d10 y próximo turno daño automático si la presa no se suelta) o arma equipada: Cañón (1d8+1d6) o Lanzallamas (1D10) o cañón Lanzarredes.

***ERRANTE OSCURO:*** Algunos errantes, en su búsqueda de la sabiduría acceden a peligrosos conocimientos oscuros. El saber que estos conocimientos prohibidos contienen, les otorga grandes poderes, pero también los acaba corrompiendo y pudriendo en todos los aspectos, tanto psíquica como físicamente, convirtiéndolos a largo plazo en auténticos monstruos.



Cuanto más se adentran en esta nueva rutina más maldad, amor por el sufrimiento ajeno y otras perversiones desarrollan. Por ello, es fácil encontrarlos trabajando como asesinos a sueldo, matones o como miembros de oscuras sectas o mafias.

Estos errantes se caracterizan por ir armados con un gran sable de luz de dos manos conocido como verdugo, con la que además pueden desviar ataques enemigos con facilidad, por lo que un jugador tendrá un -2 -además de la diferencia del nivel- para atacar a un errante armado así.

Entre los trucos que estos peligrosos tipos tienen en la manga, está el hecho de que manejan ciertos poderes sobrenaturales. Tan pronto pueden gastar su acción para lanzar rayos oscuros a una distancia cercana como para desplazarse con saltos inhumanos hasta una distancia lejana, ya fuera tanto para escaparse como para alcanzar a sus enemigos en un ataque letal.

Realizando este salto sobrehumano, pueden usarlo para realizar un ataque simultáneo, siempre que lo dirijan sobre un rival que esté al menos a una distancia cercana antes de realizar el salto. Si este ataque letal logra impactar doblará el daño realizado. Sin embargo, este desplazamiento también le dará a la víctima tiempo para ganar ventaja a la prueba de evitar el ataque.

Además, como todos los errantes, los errantes oscuros también están curtidos en resistir el dolor, por lo que cualquier daño recibido –incluido el mental– les hará perder sólo la mitad de PS.

### **NIV 3 - DEF 2 - SALUD 16.**

**Ataques:** Verdugo (1d10) o Rayos oscuros (1d8, Ignora Defensa).

**GUSANO DE OPSIO:** Gigantescos gusanos originarios de Leo GM-3, estos bichos están adaptados a los entornos más calurosos de la galaxia y son insaciables devoradores de opsio. Aunque no se alimenten de seres vivos no dudarán en tragarse todo aquel ser que se cruce en su camino o ronde cerca de su comida.

A pesar de lo peligrosos que son estos seres, lo bueno que tiene ser atacado por un gusano de opsio es que son realmente torpes y su visión es penosa. Por ello, las tiradas para evitar sus ataques cuentan con una ventaja inicial.

El ataque más temido que este monstruo puede hacer es intentar tragarse a su víctima. En principio uno podría pensar que lo peligroso serían la multitud de dientes que tiene en la boca, sin embargo, lo realmente letal de ser absorbido por el este ser, es que uno va a acabar dentro de un auténtico horno de opsio, pues eso es lo que es el interior de este bicho.

Si una criatura es tragada con éxito de base ya recibirá 2d10 puntos de daño, y si al siguiente turno no ha conseguido salir o el gusano no ha muerto, la víctima será automáticamente desintegrada.



La única manera de salir de un gusano sería intentar hacer un agujero en la piel con algún arma o ataque. Éste se haría de manera automática, le haría el daño correspondiente multiplicado por dos e ignoraría Defensa. Si el daño fuera mayor de 12 se abriría un agujero, por el cual, el sujeto tragado podría escapar.

Cuando uno de estos gusanos muere, se desinfla instantáneamente como si fuera un globo, soltando todo el opsio contenido en su interior.

Estos seres son resistentes a los ataques de cualquier fuente calorífica, fuego o láseres, recibiendo sólo la mitad de daño de estos. Por el contrario, los ataques basados en frío les hacen el doble de daño.

#### **NIV 4 - DEF 10 - SALUD 40.**

**Ataques:** Tragar (2d10 + desintegración próximo turno) o Llamada de opsio (Lanzallamas de 2d10 de daño, puede atacar a todos los objetivos que estén dentro de un arco de 10 metros a la vez).

**VAMPIRO ESTELAR:** Estas poderosas, crueles e inteligentes criaturas son temidas en todo el universo. Son capaces de tomar diferentes formas para no mostrar su horripilante verdadera apariencia y así acercarse a sus pobres víctimas.

Cuando adoptan diferentes formas sólo podrían ser detectados por seres con habilidades sensoriales muy avanzadas o por un psiónico o un clérigo cósmico con poderes telepáticos o sensitivos, siempre que éste lo intentara de manera activa.

En su forma real, parece un ser de forma humanoide de unos dos metros de altura y corpulento, cuya apariencia es horrible, pues está compuesto por carne viva retorcida de la que surgen pinchos, pústulas y huesos astillados. Dicha imagen requiere de una tirada de PSI contra miedo para la mayoría de las criaturas.

Si por si esto fuera poco, estos seres pueden utilizar el poder “**ABSORCIÓN VITAL**” de la misma manera que los clérigos oscuros. Este ataque sólo podrá ser evitado con una tirada de PSI por parte de la víctima, aplicando el modificador por la diferencia de nivel.

Si la víctima es afectada recibirá 2d4 puntos de daño, ignorando Defensas, que se añadirán a la Salud del vampiro simultáneamente.

El vampiro estelar sentirá debilidad cuando esté bajo la exposición de una luz natural. En esta situación sus rivales tendrán ventaja para evitar sus ataques y no podrá usar su absorción vital.

**NIV 5 - DEF 5 - SALUD 25**

**Ataques:** 2 Garrazos (1d8) o Absorción vital.



# LICENCIA

Todo el contenido de este manual es parte del **Game Content** y están bajo la **OPEN GAME LICENSE Versión 1.0a**, exceptuando las ilustraciones, que se consideran **Product Identity** y pertenecen a sus autores.

## LICENCIA DE JUEGO OPEN GAME LICENSE Versión 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

**1. Definitions:** (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

**2. The License:** This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

**3. Offer and Acceptance:** By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

**4. Grant and Consideration:** In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, nonexclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

**5. Representation of Authority to Contribute:** If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

**6. Notice of License Copyright:** You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

**7. Use of Product Identity:** You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

**8. Identification:** If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

**9. Updating the License:** Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

**10. Copy of this License:** You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

**11. Use of Contributor Credits:** You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

**12. Inability to Comply:** If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

**13. Termination:** This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

**14. Reformation:** If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

**15. COPYRIGHT NOTICE** Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. System Reference Document 5.0 Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwalb, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

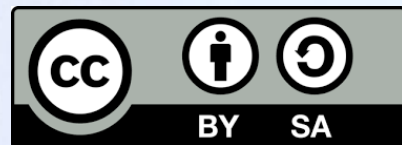
*The Black Hack* Copyright 2016, David Black.

*Estrellas Errantes* Copyright 2017, Carlos Julián del Cerro.

Registrado en **SafeCreative**: <https://www.safecreative.org/work/1806167410879-mas-alla-de-las-errantes-vol-1-1-1>

La ambientación y el contexto de la ficción están bajo la **licencia Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0)**

## END OF LICENSE



Se permite el uso comercial de la obra y de las posibles obras derivadas, la distribución de las cuales se debe hacer con una licencia igual a la que regula la obra original.

Todas las imágenes utilizadas en esta obra son de dominio público.

Portada: <https://pixabay.com/en/science-fiction-space-ship-rocket-441708/>

Contraportada: <https://pixabay.com/en/astronomy-bright-constellation-dark-1867616/>

Fondo: [https://commons.m.wikimedia.org/wiki/File:Pleiades\\_large.jpg#mw-jump-to-license](https://commons.m.wikimedia.org/wiki/File:Pleiades_large.jpg#mw-jump-to-license)

Fuente del título: <http://www.1001fonts.com/galaxy-monkey-font.html>

Ilustraciones:

<https://publicdomainvectors.org/en/free-clipart/Sci-fi-hero-and-hostage/36550.html>

<https://clipartxtras.com/download/8fee6ec2af0b441ee48b8fce3b73d9c97f5ba041.html>

<https://openclipart.org/detail/270026/face-vampire-monster-female>

<https://publicdomainvectors.org/en/free-clipart/Alien-writing/55215.html>

<https://openclipart.org/detail/5603/danger-in-deep-space-22>

<https://publicdomainvectors.org/en/free-clipart/Man-in-space-with-mask-vector-illustration/23472.html>

<https://openclipart.org/detail/3020/space-pioneers-135>

<http://public-domain.zorger.com/space-pioneers/057-bearded-space-pirate-helmet-goatee-abs.php>

<https://publicdomainvectors.org/en/free-clipart/Fight-scene-from-Danger-in-Deep-Space-vector-image/23489.html>

<http://public-domain.zorger.com/sabotage-in-space/25-space-man-at-communication-station-with-video-screen-knobs-buttons-gizmos.php>

<https://publicdomainvectors.org/en/free-clipart/Tiger-head-vector-drawing/30683.html>

<https://publicdomainvectors.org/en/free-clipart/Space-Pioneer-character-vector-illustration/23485.html>

<https://publicdomainvectors.org/en/free-clipart/Robot-helper/63347.html>

<http://public-domain.zorger.com/sabotage-in-space/01-space-ship-tethered-to-two-astronauts-in-space-suits-tanks-helmets.php>

<https://pixabay.com/en/laser-gun-laser-alien-gun-gun-156466/>

[https://www.wpclipart.com/weapons/grenade/hand\\_grenade.png.html](https://www.wpclipart.com/weapons/grenade/hand_grenade.png.html)

<https://publicdomainvectors.org/en/free-clipart/Plane-pilot-scene-from-Danger-in-Deep-Space-vector-illustration/23494.html>

<https://publicdomainvectors.org/en/free-clipart/Vegetation-silhouette/40275.html>

<https://publicdomainvectors.org/en/free-clipart/Comic-sci-fi-rocket-and-planet-vector-drawing/23535.html>

<https://openclipart.org/detail/203389/thingtacles-aka-movie-tentacles>

<https://openclipart.org/detail/219887/dark-beast-face>

<https://publicdomainvectors.org/en/free-clipart/Snake-from-Danger-in-Deep-Space-vector-clip-art/23488.html>

<https://frikadasymazmorrass.blogspot.com.es/>



**ESTE MÓDULO ES MATERIAL  
ADICIONAL PARA EL JUEGO DE  
ROL ESTRELLAS ERRANTES, EN  
QUE SE INCLUYEN NUEVAS  
RAZAS, CLASES, BESTIARIO,  
ARMAS, NAVES, TRASFONDO E  
IDEAS PARA QUE PUEDAS  
SURCAR EL ESPACIO *MÁS ALLÁ  
DE LAS ERRANTES.***

<https://frikadasymazmorras.blogspot.com.es/>