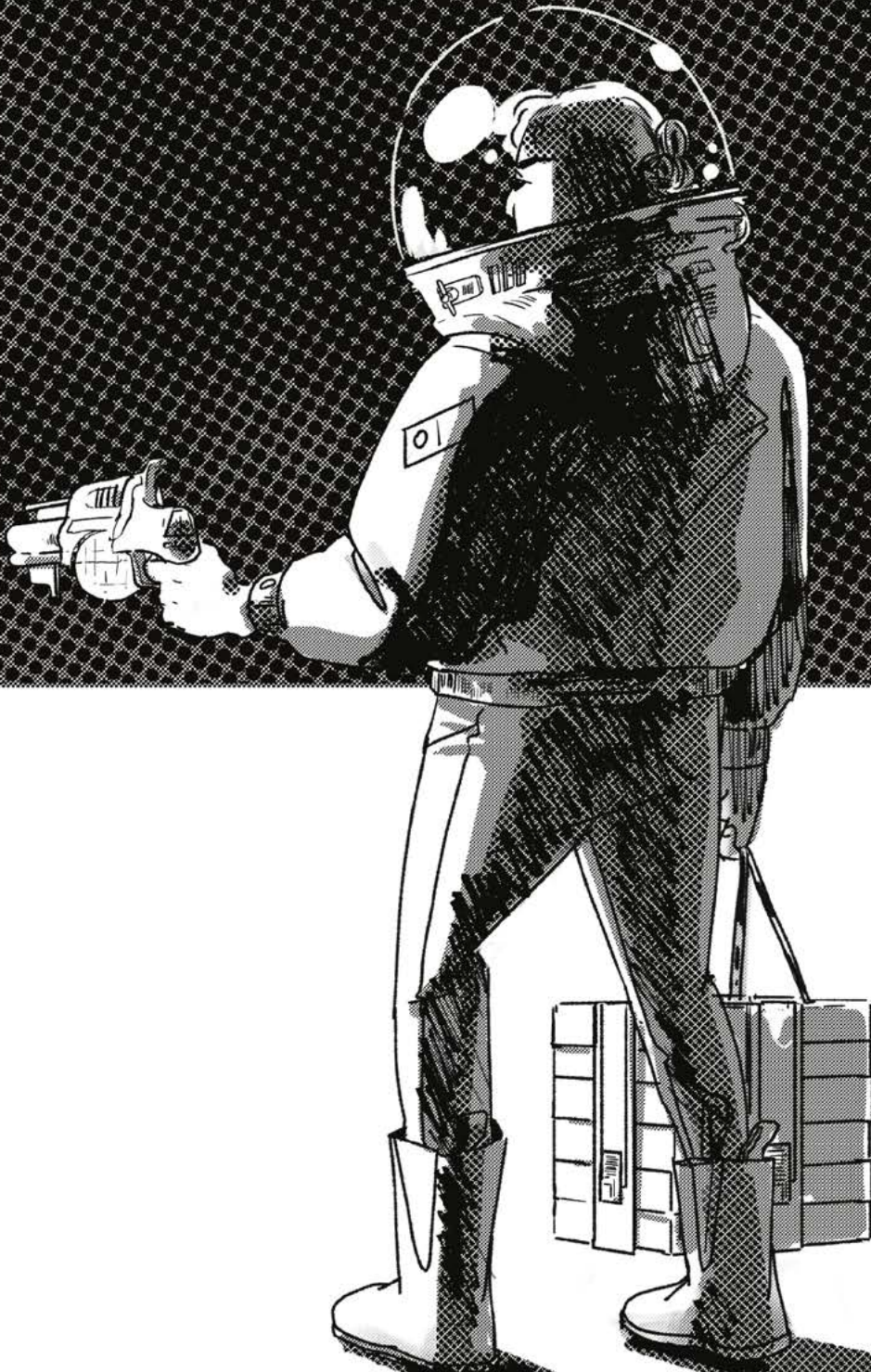


# OFFWORLDERS

*EDICIÓN ESPAÑOLA*



**CHRIS P. WOLF**



# BIENVENIDOS A OFFWORLDERS

Offworlders es un juego de rol de ciencia ficción, de aventureros, fuera de la ley y pistoleros de alquiler que buscan hacer fortuna en el borde más peligroso de la galaxia. Está diseñado para que sea suficientemente sencillo para poder empezar rápidamente en pocos minutos una aventura corta, aunque con un poco más de trabajo se pueden jugar también campañas.

Los personajes en Offworlders son los dueños de una pequeña nave en una época en la que los humanos se han desperdigado por todo el espacio. Juntos explorarán el universo, realizando diferentes trabajos remunerados y superando variados peligros.

Irán de planeta en planeta, realizando encargos que nadie más está dispuesto a realizar. Pelearán contra despiadados piratas, explorando naves a la deriva, yendo codo con codo con extraños monstruos alienígenas solo para poder conseguir el suficiente dinero para que su nave espacial siga volando. Superarán todos estos desafíos por los pelos y se harán más fuertes. Durante los viajes largos los personajes aprenderán unos de otros y crecerán juntos.

La primera parte de este documento es una descripción general de las reglas para todos los jugadores. La segunda parte está específicamente diseñada para el máster y contiene reglas y guías para jugar a Offworlders, tanto para una sola sesión como para una campaña.

# CRÉDITOS

*Offworlders* es un juego de Chris Wolf.  
Ilustrado y maquetado por Olivia Gulin.

*Offworlders* está inspirado en *World of Dungeons* de John Harper. También se inspira en *Dungeon World* de Sage Latorra y Adam Koebel, además de en *Traveller* de Marc Miller y *Stars Without Number* de Kevin Crawford.

¡Si juegas a *Offworlders*, por favor dime qué piensas sobre el juego!  
Contacta conmigo por Twitter en @chrispererrywolf.

Playtesters: Chris Darden, Cameron Farrell, Olivia Gulin, David Kenyon, y Steve Kilian

*Offworlders* se publica bajo licencia Creative Commons:  
[HTTPS://CREATIVECOMMONS.ORG/LICENSES/BY/3.0/US/LEGALCODE](https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/us/legalcode)

Traducido por J. Fernando Martín “Dr. Alban”  
Corregido por Ovejita Lucera  
Maquetado por J.R. Gálvez  
Retoques finales CiberPriest

Agradecimiento especial a "Orgullo Freak" por su amable consentimiento para poder usar sus hojas tradumaquetadas de nave y personajes.

<http://orgullofreak.blogspot.com/search/label/offworlders>



## **EL JUEGO**

- 5 LO QUE NECESITAS**
- 5 LA CHARLA**
- 5 TÉRMINOS BÁSICOS**
- 6 LANZAR LOS DADOS**
- 7 ATRIBUTOS**
- 7 TALENTOS**
- 7 HABILIDADES**
- 8 CREAR UN OFFWORLDER**
- 9 EL GUERRERO**
- 10 EL FUERA DE LA LEY**
- 11 EL GEEK**
- 12 EL PSÍQUICO**
- 13 COMBATE Y DAÑO**
- 14 DINERO, ARMAS Y EQUIPO**
- 15 LA NAVE**
- 18 AVANCE DEL PERSONAJE**

## **EL DIRECTOR DE JUEGO**

- 20 TUS OBJETIVOS**
- 20 COSAS QUE DEBES SABER**
- 21 EL DADO DEL DESTINO**
- 22 TRABAJOS: LA ESTRUCTURA DE LA SESIÓN**
- 23 RECOMPENSAS**
- 23 PNJ**
- 23 NAVES NO JUGADORAS**
- 24 PROLONGAR EL JUEGO:  
EL MAPA ESTELAR  
FACCIONES Y LÍNEAS  
DE TIEMPO**

## **AYUDAS**

- 28 HOJA DE NAVE**
- 29 HOJA DE PERSONAJE**
- 30 MAPA ESTELAR**





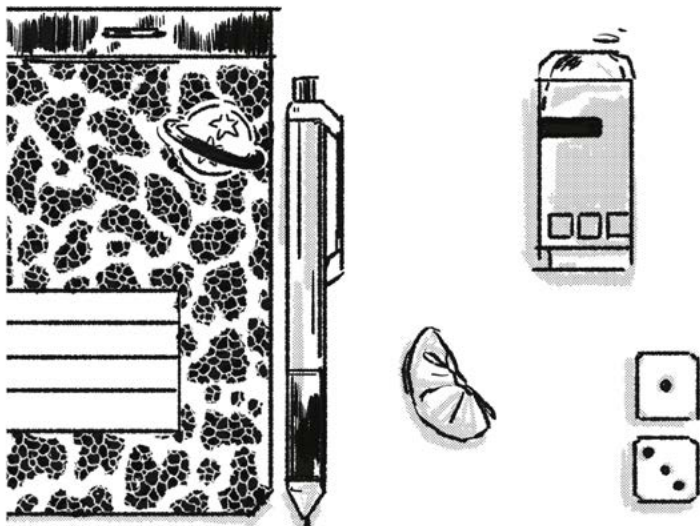
# EL JUEGO



# LO QUE NECESITAS

## Para jugar a Offworlders necesitarás:

- Estas reglas.
- De dos a cuatro personas más.
- Algunos dados de seis caras. Se puede jugar con solo dos, pero de dos a tres por jugador es lo ideal.
- Lápices y papel.
- Una hoja de personaje de Offworlders por jugador y una de nave. Puedes descargarlas en [chrispwolf.com/offworlders](http://chrispwolf.com/offworlders).



## LA CHARLA

Una partida de Offworlders es una conversación. El máster describe la escena a los jugadores, llenándola de detalles y personas. Los jugadores interactuarán con ese mundo, describiendo cómo sus personajes interactúan con el mismo, pidiéndole al Máster información más detallada y diciendo qué dicen sus personajes a los otros y a los PNJ.

Se juega por turnos, pero como si fuera una conversación. Algunas veces se hablará más tiempo para realizar algo y otras se dará un paso atrás para que algún otro sea el protagonista.

Al contrario que otros juegos no hay un orden específico de turnos. Dejad que las cosas fluyan de forma natural y permitid al que está realizando la acción que describa qué hace su personaje. Si alguno lleva ya demasiado tiempo siendo el centro de atención, invitad a otro a que hable.

## TÉRMINOS BÁSICOS

Los siguientes términos son conceptos específicos del juego y deben usarse según estas reglas.

**Atributo:** Es un número, normalmente entre -1 y +3, que describe una característica básica del PJ en un área general. Hay cuatro atributos, que se detallan más adelante.

**D6:** Un solo dado de 6 caras. Normalmente lanzarás dos de estos dados y lo sumas junto con el atributo. Algunas veces lanzarás solo uno.

**Game Máster o GM:** Uno de los jugadores que toma el rol del mundo y cualquiera que está en él, es decir, cualquiera que no sea un Personaje Jugador.

**Habilidad:** Una de las habilidades del juego, que el PJ puede tenerlo o no tenerlo. Las habilidades representan entrenamientos específicos en áreas muy definidas.

**Jugador:** Una de las personas que están en la mesa, jugando a este juego. El Game Máster está incluido.

**Lanzar los dados:** Cuando un PJ quiere hacer algo peligroso, competir o hacer algo incierto, sus jugadores deben lanzar los dados, como se describe más adelante. El GM nunca lanza los dados.

**Personajes:** Cualquier personaje de ficción en la historia, tanto PJ como PNJ.

**Personajes jugadores o PJ:** Los protagonistas de Offworlders. Cada jugador, sin contar con el GM, controla un personaje jugador con sus pensamientos y acciones.

**Personajes no jugadores o PNJ:** Personajes controlados por el GM. Los aliados y enemigos de los PJ, así como los civiles y otros personajes secundarios del mundo.

**Puntos de experiencia o PE:** Los personajes ganan PE durante la partida y pueden gastarlos para ganar nuevos trucos e incrementar los talentos.

**Puntos de vida o PV:** Un número que representa cuánto aguanta físicamente el PJ. Cuando un PJ recibe daño reduce sus PV.

**Talento:** Una acción especial o maniobra que el PJ puede realizar. Cada PJ comienza con dos talentos.

# LANZAR EL DADO

**Cuando un PJ hace algo peligroso, incierto, o está compitiendo, se usa el dado para averiguar cómo de bien lo hace. Se lanzan los dados y se añade uno de los atributos al resultado final y se usa este resultado para imaginar qué pasa a continuación.**

**1. Describe lo que quieres hacer y cómo lo vas a hacer.** Si el GM cree que es suficientemente peligroso o arriesgado te obligará a lanzar los dados: ve al punto 2. En cualquier otro caso, el GM te dirá qué pasa.

**2. Escoge el atributo más apropiado de los cuatro.** Normalmente será obvio, pero si no lo es, el GM tendrá la última palabra.

**3. Hablad de las cosas que pueden pasar.** ¿Qué pasaría si se fallara? ¿Hay complicaciones potenciales? Si quieres echarte atrás o intentar una estrategia diferente, ahora es el momento.

**4. ¡Lanza los dados!** Lanza 2D6, súmalos y añádele el atributo. El resultado determina el grado de éxito.

**Con 10 o más:** Éxito. Obtienes lo que querías.

**De 7 a 9:** Complicaciones. Obtienes lo que quieres, pero tiene un coste, un efecto reducido, dificultades o resultas herido. El GM te dirá lo que ocurre.

**Con 6 o menos de 6:** Fallas. No vas a conseguir lo que querías y el GM te va a complicar la vida. Te dirá lo que pasa. Lo bueno es que ganas 1 PE.

**Si en ambos dados aparece un 6,** ¡éxito crítico! Obtienes lo que querías y algo más. Tú y el GM debéis negociar ese bonus o efecto extra apropiado.

Si tienes una habilidad relevante para la actual situación, puedes escoger volver

a tirar uno de los dados, pero te tienes que quedar con esa segunda tirada. Usa el nuevo total como resultado final.

El GM nunca lanza los dados. Solo el jugador es el que los lanza. El juego es de los jugadores y de los riesgos que toman. Sin un PNJ ataca a un jugador, el jugador es el que lanza los dados, tanto para esquivar, contraatacar o cualquier otra cosa. Si el jugador recibe daño suele ser porque al lanzar los dados han habido complicaciones o ha fallado.

**Se lanzan los dados solo cuando es interesante.** No se lanza cuando un jugador quiere hacer algo que es fácil para él o no hay consecuencias interesantes cuando se falla. Al contrario, no se lanzan los dados si lo que

pretende hacer el jugador es imposible. Lo ideal es hacerlo cuando el personaje vaya a hacer algo razonable pero que puede ser peligroso.

**Nunca un “No pasa nada”.** No importa lo que vaya a ocurrir; lanzar los dados siempre cambia la situación. Con éxito, el PJ consigue su objetivo y el juego continúa. Con una complicación o un fallo la situación se intensifica y se vuelve más interesante. El GM no puede decir nunca “No pasa nada”. Previamente el GM debe decir siempre la verdad respecto a las posibles consecuencias, así el jugador puede tomar el destino en sus manos.

# ATRIBUTOS

**Cada PJ tiene cuatro atributos principales, que representan diferentes maneras para enfrentarse a los desafíos. Cada atributo tiene un rango de entre -1 y +3. Mientras más alto sea, más fácilmente puede el jugador tener éxito al usarlos. Se usarán los atributos cuando se lanzan los dados. Estos cuatro atributos son:**

**Fuerza:** Fuerza salvaje, velocidad y ataque. Útil para escalar, esprintar, romper cosas y luchar cuerpo a cuerpo. La fuerza también dice cuánto daño puede absorber el PJ.

**Agilidad:** Tiempo de reacción, control y coordinación. Útil para mantener el equilibrio en una viga estrecha, pilotar naves espaciales entre campos de asteroides y disparar armas de fuego.

**Inteligencia:** Percepción, lógica y conocimiento. Útil para analizar, trastear con la tecnología y saber datos pertinentes.

**Voluntad:** Fuerza de voluntad, carisma y determinación. Útil para dar órdenes, manipular a la gente y resistir las manipulaciones y enemigos psíquicos. La Voluntad también puede servirte para mantenerte vivo cuando todo lo demás falla.

# TALENTOS

**Cada Habilidad representa un área general de entrenamientos específicos. Al contrario que los atributos, no van asociados a un número. O se tiene una habilidad o no se tiene. Al lanzar el dado si puedes aplicar una habilidad, puedes volver a lanzarlo. Hay que asumir este segundo resultado.**

**Atletismo:** Correr, escalar, saltar, nadar, etc.

**Cultura:** Conocimiento de la gente, lugares, protocolo e historia de los diferentes mundos.

**Manipulación:** Darle a los demás lo que quieren, ya sea mintiendo, con carisma o con coacción.

**Tecnología:** Ordenadores, software e ingeniería compleja.

**Pilotar:** Control de máquinas como naves espaciales, speeders, barcos o motos.

**Ciencia:** Biología, física, química, etc.

**Sigilo:** Moverse sin ser visto, juego de manos, robar bolsillos...

**Supervivencia:** Encontrar comida, aire, cobijo, dirección, etc. en entornos hostiles.

# HABILIDADES

**Un personaje jugador en Offworlders comienza con dos habilidades, y puede tener más con el tiempo. Una habilidad es un ardid especial, truco o talento que permite al PJ hacer algo especial o quebrar las reglas. Cada habilidad describe cómo y cuándo se aplica. Las habilidades están divididas en cuatro tipo de clases de personajes, descrito en la sección Hacer un Offworlder, más adelante.**

**Algunas habilidades poderosas requieren que el jugador lance los dados para que se puedan usar con éxito.**



# CREAR UN OFFWORLDER

Sigue este proceso para crear un PJ:

## 1.ESCOGE UNA CLASE

Hay cuatro clases: Guerrero, Fuera de la ley, Geek y Psíquico. Escoge uno. Cada clase da unas habilidades únicas que se pueden escoger. Escoge dos.

## 2.ESCOGE TUS TALENTOS

Escoge dos talentos para tu personaje.

## 3.ASÍGNALE LOS ATRIBUTOS

Asigna cualquiera de estos números a tus atributos, en el orden que desees: +2, +1, 0 y -1. Piensa en tu clase y en qué tipo de cosas que tu personaje le gustaría hacer como una guía para ponerle los atributos altos y bajos.

## 4.AÑADE LOS PUNTOS DE VIDA

Cada PJ tiene como PV la suma de 12 + su Fuerza y su

Agilidad. Por ejemplo, un PJ con +2 en Fuerza y +1 en Agilidad tendrá 15 en PV. Un PJ con 0 de Fuerza y -1 de Agilidad tendrá 11 de PV.

## 5.TOMA TU EQUIPO

Comienzas con 3 de Pertrechos. Los Pertrechos es un número abstracto que representa cualquier objeto que se pueda llevar. Se explica más adelante en Dinero, Armas y Equipo.

- Comienzas con 3 créditos.
- Comienzas con un arma ligera. Descríbela

Escoge una de los siguientes:

- 7 créditos adicionales
- Armadura ligera por valor 1-armadura y una segunda arma de cualquier tipo.

## 6.NOMBRE Y DESCRIPCIÓN DEL PERSONAJE

Preséntate con el nombre de tu personaje y compártelo con los otros jugadores. Preséntale a los demás al menos con un rasgo visual definido que te describa. Puede ser un tipo de indumentaria o algo sobre su cuerpo o sus posesiones. Cualquier cosa que pueda ayudar a cualquiera a tener una imagen de tu personaje en su imaginación.

## PERSONALIZACIÓN DE CLASES

Los jugadores experimentados querrán más flexibilidad cuando quieran hacer un personaje. Si todos están de acuerdo, los jugadores pueden ignorar el listado completo de clases y hacer un personaje solo escogiendo

dos talentos y dos habilidades especiales. Los jugadores deben comunicar a los demás lo que van a hacer para asegurarse de que no coincidir mucho.

## ALIENS

Offworlders no tiene reglas específicas para razas alienígenas. Como grupo deberíais decidir entre vosotros si existen aliens inteligentes en tu universo. Si los jugadores realmente quieren ser un alien, déjales. Puede que todos los Psíquicos sean de la misma especie o que el Guerrero haya aprendido sus habilidades porque es un miembro de clan guerrero o una especie guerrera. Normalmente, los aliens humanoides en ciencia ficción son fundamentalmente gente que encajan en algún tipo específico de tropa o arquetipo.

## PERSONAJES JUGADORES: LA TRIPULACIÓN DEL QUICHÉ LORRAINE

### KAY, GUERRERO

**Talentos:** Atletismo, Piloto

**Habilidades:** Bruto, Imparable

**Fuerza:** +2

**Agilidad:** +1

**Inteligencia:** -1

**Voluntad:** 0

**PV:** 15

**Equipo:** Nudilleras de metal (ligera), sin armadura adicional.

**Créditos:** 10

**Apariencia:** Nariz rota por diferentes palizas

### RIYA, FUERA DE LA LEY

**Talentos:** Sigilo, Supervivencia

**Habilidades:** Jugar sucio, Contrabando

**Fuerza:** -1

**Agilidad:** +2

**Inteligencia:** 0

**Voluntad:** +1

**PV:** 13

**Equipo:** Pequeño revólver (ligero), armadura de cuero (1-armadura), navaja de mariposa (ligera).

**Créditos:** 3

**Apariencia:** Le encantan las joyas. Muchísimas camisetas de bandas que suele cambiar a menudo.

### TRIXIE, GEEK

**Talentos:** Ciencia, Tecnología

**Habilidades:** Hackear, Química

**Fuerza:** 0

**Agilidad:** +1

**Inteligencia:** +2

**Voluntad:** -1

**PV:** 13

**Equipo:** Pistola láser (ligera), pequeñas granadas químicas (medio), armadura plástica (1-armadura).

**Créditos:** 3

**Apariencia:** Lleva una gran mochila con cachivaches tecnológicos. Gafas de realidad aumentada.

### IMANI, PSÍQUICO

**Talentos:** Manipulación, Cultura

**Habilidades:** Escáner, Premonición

**Fuerza:** -1

**Agilidad:** 0

**Inteligencia:** +1

**Voluntad:** +2

**PV:** 11

**Equipo:** Guante aturdidor (ligero). Sin armadura adicional.

**Créditos:** 10

**Apariencia:** Lleva el cuerpo cubierto de implantes biomecánicos.



# GUERRERO

**Los guerreros son soldados y caza recompensas. Todas sus habilidades le dan un extra en combate. Juega con el Guerrero si quieres ser honrado y violento.**

## HABILIDADES:

### **Levantar objetos pesados:**

Puedes usar armaduras y armas sin penalización.

**Instintos de veterano:** Una vez por combate vuelve a tirar un dado de daño, incluso si el daño que estás tratando de cambiar es para ti.

**Puntería:** Puedes hacer +2 de daño con armas a distancia.

**Bruto:** Puedes hacer +2 de daño con armas cuerpo a cuerpo.

**Duro:** Añade +4 a tus PV.

**Imparable:** Siempre tienes +1 en armadura.



# FUERA DE LA LEY

Los Fuera de la ley son contrabandistas, bribones, muy polivalentes. Sus habilidades giran en torno al sigilo, la suerte o la crueldad. Juega como un Fuera de la ley si quieres estar continuamente metido en problemas.

## HABILIDADES:

**Disparar primero:** No puedes ser sorprendido. Si alguien quiere sorprenderte, puedes hacerlo tú antes. Siempre actúas primero en una pelea.

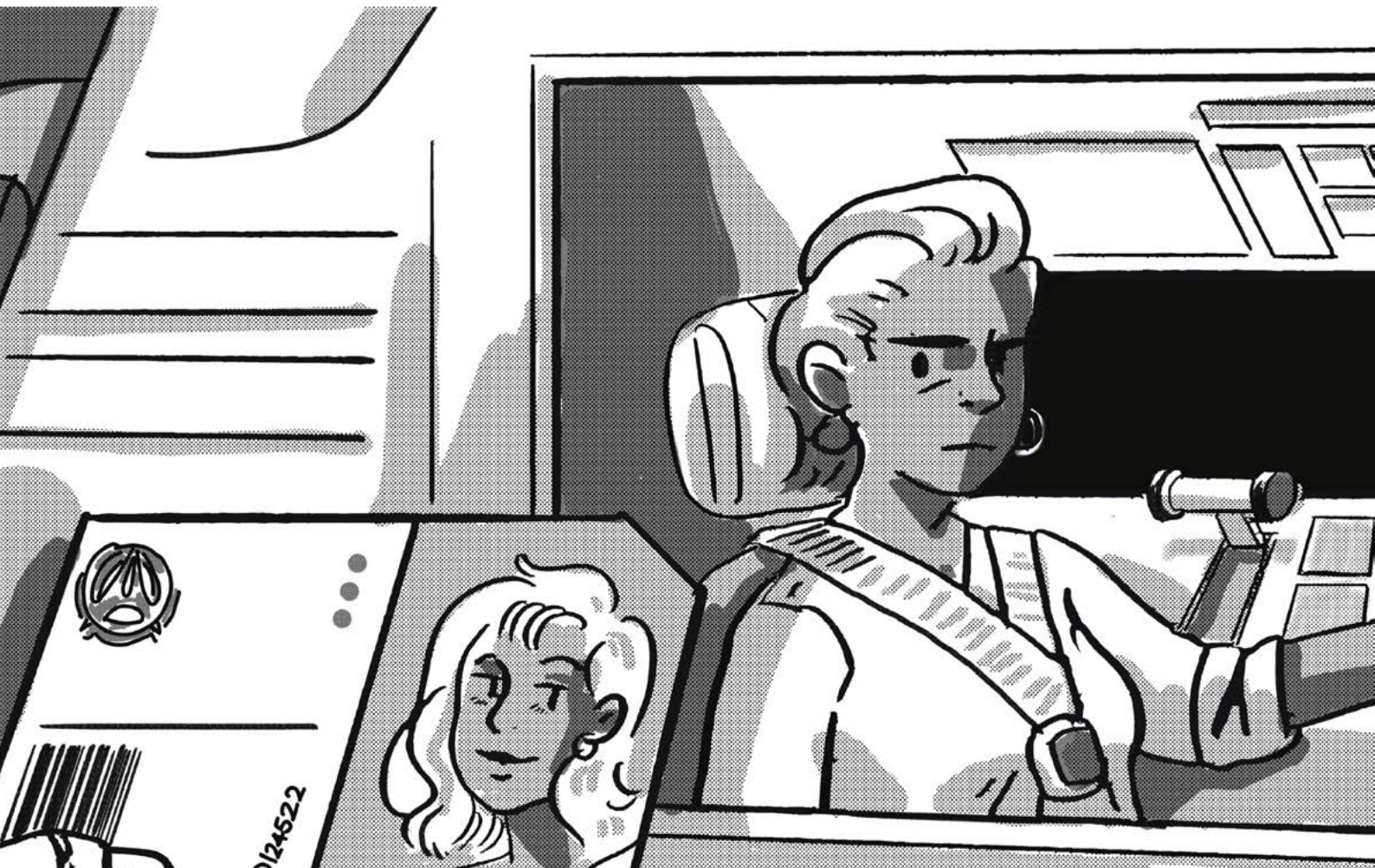
**Temerario:** Cuando te metes en una situación peligrosa sin mirar por tu seguridad o la de otros, obtienes un +1 en tu siguiente tirada de dados.

**Suerte:** Una vez por sesión puedes cambiar un fallo (6-) como un éxito parcial (7-9) o cambiar un éxito parcial (7-9) por un éxito pleno (10+).

**Fantasma:** Si te escondes nadie te encontrará hasta que reveles tu posición.

**Jugar sucio:** Si atacas a un enemigo desarmado o por sorpresa puedes lanzar los dados de ataque como si fueras experimentado. Si tienes éxito haces el máximo daño posible con tu arma, ignorando la armadura.

**Contrabando:** Si pones un objeto en algún sitio razonablemente escondido (algo manejable en tu cuerpo o un gran objeto en una nave) nadie podrá encontrarlo.





# GEEK

**Los Geeks son médicos, científicos y técnicos. Sus habilidades les permiten manejar tecnología punta, curar a sus compañeros de equipo y ofrecer un punto de vista diferente. Juega como un Geek si quieres ser el más listo del lugar.**

## HABILIDADES:

**Hackear:** Puedes intentar controlar de forma remota un aparato electrónico u ordenador que puedas ver.

**Controlar dron:** Tienes un pequeño dron volador con cámara que puedes controlar de forma remota. Si es destruido puedes hacerte uno nuevo en unos días cuando no tengas otra cosa que hacer.

**Analizar:** Cuando llegues a una nueva situación o lugar, puedes hacerle al GM una pregunta sencilla sobre objetos, gente o el entorno. Si la respuesta es algo que puedas percibir, el GM deberá decir la verdad .

**Química:** Puedes gastar 1 de Pertrechos para usar o producir una dosis de medicina, venenos químicos o un agente biológico. Dale un nombre o un propósito y decide junto con el GM exactamente cómo funciona. El GM tiene la última palabra sobre sus efectos, las contraindicaciones e inconvenientes.

**Medicina:** Cuando realizas unos primeros auxilios curas un +2 adicional. Cuando los demás descansan por la noche en tu presencia pueden lanzar 1D6 adicional para restablecer sus PV.

**Erudito:** Consigues un tercer talento.



# PSÍQUICO

**Los psíquicos poseen habilidades mentales sobrenaturales. Sus habilidades les permiten manipular el entorno y leer las mentes. Juega como un Psíquico si quieres ser extraño y poderoso.**

## HABILIDADES:

**Telequinesis:** Puedes mover fácilmente pequeños objetos con tu mente. También puedes intentar mover objetos grandes o mover algo con mucha precisión, pero con dificultad. El GM te dirá cómo.

**Escáner:** Puedes leer fácilmente las emociones superficiales de la gente. Tienes que lanzar los dados más inteligencia para saber los pensamientos profundos de un personaje o una información específica.

**Premonición:** Una vez al día pregúntale al GM sobre lo que vendrá inmediatamente. Por ejemplo: “¿Qué pasará cuando abra esta puerta?”. El GM te dirá la verdad.

**Onda expansiva:** Puedes usar tus poderes psíquicos como un arma, haciendo 1D6+1 de daño a un objetivo cercano. El ataque se hará lanzando los dados +Voluntad.

**Muro de fuerza:** Puedes crear una barrera fortísima de energía psíquica sólida de 3x3 metros de lado mientras solo te concentres en eso.

**Salto:** Una vez por escena puedes teletransportarte instantáneamente a una localización cercana que puedas ver.



# COMBATE Y DAÑO

Los combates se resuelven como cualquier otra situación arriesgada. Cuando un jugador ataca a un enemigo que se va a defender, se deben lanzar los dados para saber qué ocurre. Cuando un enemigo abre fuego sobre un jugador, es posible que el jugador lance los dados para intentar esquivar ese ataque o realizar un contraataque de alguna manera. No hay unas reglas rígidas de turnos y rondas. Simplemente sigue la acción como se vaya desarrollando, cambiando el personaje principal de forma natural y resuelve sus acciones.

Cuando un jugador recibe daño suele ser por un fallo o una complicación. Fuera de un combate un PJ puede recibir daño por situaciones peligrosas, como caerse en un lago de ácido, saltar al vacío interestelar sin traje espacial o estar expuesto a un tipo de radiación peligrosa.

Cuando un jugador daña a un PNJ le inflige el daño indicado por el tipo de arma que está usando. Por ejemplo, un arma pesada hace **1D6+2** de daño, eso quiere decir que el jugador debe tirar un **D6** y añadirle un **2** al total e inflige este total de daño al enemigo.

Los enemigos y los peligros hacen daño a los PJ de igual manera. Lanza los dados para el daño y réstale el resultado a los PV del PJ. En la sección del GM de estas reglas está la sección de enemigos, que incluye cuánto daño pueden hacer.

## PUNTOS DE VIDA Y MUERTE

Los PV son una medida de cuánto daño es capaz de recibir un personaje antes de tener un grave problema. Tanto los PJ como los PNJ tienen PV.

Cuando los PV de un PNJ llegan a 0 no puede realizar más acciones, ya sea porque está muerto, herido de gravedad o inconsciente, dependiendo de las circunstancias de la historia y de la voluntad del atacante.

Cuando los PV de un PJ llegan a 0 tiene un gran problema. Deberá **lanzar los dados** y cotejar su resultado con la tabla que viene a continuación. Puede añadir su **Voluntad** a la tirada.

**10+:** Está fuera de combate, pero con descanso y cuidados se recuperará completamente.

**7-9:** Vivirá, pero el jugador deberá escoger algo de su cuerpo que va a perder para siempre. Por ejemplo el pulso en las manos, el sentido del peligro o el ojo izquierdo. Esto no tiene efectos mecánicos directos, pero podría hacerle la vida más difícil o complicada en ciertas circunstancias en el futuro.

**6-:** El PJ está sentenciado. Podría no morir en este mismo instante e incluso podría tener la oportunidad de hacer algo antes de morir, pero resultará muerto al final de la sesión de juego.

## ARMADURA

La armadura amortigua el daño que se puede recibir. En la sección de Equipo la armadura aparece como **Armadura-1**, **Armadura-2**, etc. Si un personaje lleva armadura le resta el total de la armadura a cualquier tipo de daño que pueda recibir. Si el total del daño es igual o menor que el

nivel de armadura, entonces no recibe daño quien la lleve puesta.

Un jugador no puede llevar más de un tipo de armadura. Da igual que sean ligeras o pesadas.

## RECUPERAR PV

Hay dos maneras de recuperar los PV: Primeros auxilios y Dormir.

**Primeros auxilios:** Si tienes algo de tiempo, puedes gastar uno de Pertrechos para curar a otro jugador **1D6** de PV.

**Dormir:** Si el jugador consigue el equivalente de pasar una noche durmiendo tranquilamente, recupera la mitad de sus **PV**, redondeando para arriba.



# DINERO, ARMAS Y EQUIPO

En Offworlders no es necesario el saber cada piececita de equipo que se lleva o cada céntimo que gastan los personajes. La mayoría del equipo lo suplen los Pertrechos que es un número abstracto de las cosas que llevan consigo.

La unidad básica de moneda en Offworlders es el Crédito (¢). Un Crédito representa una cantidad relativamente considerable de dinero y es la unidad de moneda más pequeña que hay que considerar. Se asume que los personajes pueden permitirse un menú básico, alojamientos baratos, etc., a no ser que estén en bancarrota total. Usa la siguiente guía para saber los precios más frecuentes:

### COSAS POR VALOR DE UN CRÉDITO

- Un arma ligera.
- Un soborno sustancial.
- Una buena noche de farra que incluya comida, espectáculos y buenos alojamientos.
- Unas semanas de alquiler de una vivienda de estatus medio-alto.

### ARTÍCULOS DE MÁS VALOR

Un traje espacial nuevo:	3¢
Un arma intermedia:	3¢
Un arma pesada:	5¢
Un billete para ir a otro planeta:	7¢
Un billete para ir a un sistema estelar cercano:	12¢
Un vehículo medio terrestre:	25¢
Mejorar una nave espacial:	50¢
Un helicóptero normal:	75¢
Un tanque hovercraft:	200¢
Una nave espacial básica:	500¢
Una pequeña estación espacial:	5.000¢

### PERTRECHOS

Se presupone que los personajes en Offworlders llevan diferentes herramientas y útiles. En vez de decir exactamente lo que lleva un personaje antes de tiempo, estas herramientas se abstraen en el concepto de **Pertrechos**. Se comienza con **3 de Pertrechos**. Se puede gastar **un punto de Pertrecho** en cualquier momento para tener un objeto trivial de la lista que viene a continuación o un objeto similar siempre que el GM esté de acuerdo. Puedes rellenar tus Pertrechos cada vez que hay un periodo de inactividad, ya sea en la nave o en cualquier otro lugar. El máximo número de Pertrechos es de 3. Puedes gastar 1 de Pertrechos para obtener uno de los siguientes objetos o similar.

- 15 metros de cable.
- Un soplete.
- Un pequeño explosivo.
- Una herramienta multiusos.
- Un detector de movimientos.
- Un dispositivo de escáner ambiental.

### ARTÍCULOS PESADOS

Algunas armas u objetos son **“pesados”**. Estos artículos son grandes o muy aparatosos y, por tanto, difíciles de transportar. Un PJ obtiene un -1 en cualquier tirada de dados por cosas como correr, saltar o escalar cuando los lleva encima. Un artículo pesado será también muy difícil de esconder y llamará la atención. También puede causar otro tipo de complicaciones, a discreción del DJ.

### EQUIPO

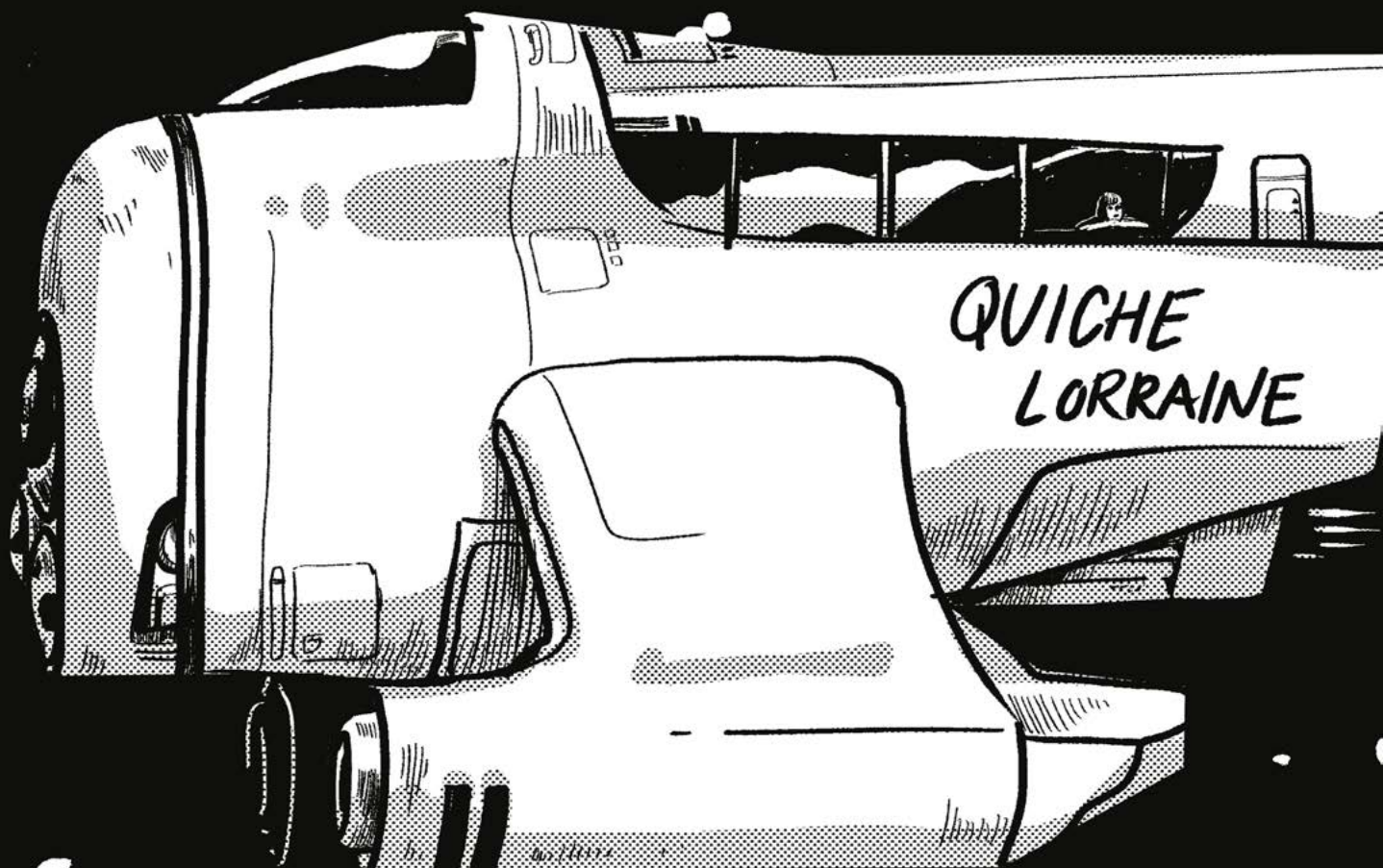
ARMAS	C	DAÑO	NOTAS	ATRIBUTO
Desarmado	0¢	<2D6	Patadas, puñetazos	No
Ligeras	1¢	1D6	Pistolas, cuchillos	Fácil ocultación
Medio	2¢	1D6+1	Rifles, escopetas, espadas	
Pesada	5¢	1D6+2	Cañones de plasma, rifle de francotirador, espadas pesadas	Pesado

### ARMADURAS

Ligera	3¢	1-Arm		
Pesada	6¢	2-Arm		Pesado
De asalto	40¢	3-Arm	Incluye varias horas de reservas de oxígeno y armas montadas en ella	Pesado

### OBJETOS DE NAVES

Combustible espacial	3¢	Por unidad
Mejora de la nave	50¢	
Reparación de parte del casco	1¢	Reparación de 2 puntos de casco Disponible en cualquier puerto espacial



## LA NAVE

Los jugadores comienzan con una nave pequeña. Suficientemente grande como para que puedan vivir en ella, con algunos pasajeros extras cuando sea necesario. Los PJ manejan la nave usando sus atributos y talentos.

La nave es capaz de volar de una planeta a otro en unas horas o volar más rápido que la luz para atravesar el espacio entre las estrellas en cuestión de semanas. Hay un traje espacial para cada PJ.



## CREAR UNA NAVE

Por defecto, la nave es un diamante en bruto: Tiene una pequeña bodega de carga, hace **1D6** de daño con sus armas, tiene **15 puntos de casco**, **0 de blindaje** y **4 de combustible** para llenar el depósito cuatro veces. La nave comienza con el depósito lleno.

Para personalizar la nave, los jugadores solo tienen que seleccionar dos de las siguientes mejoras. Cada mejora les abrirá

nuevas oportunidades a los jugadores y al tipo de trabajos que querrán hacer con la nave. Por ejemplo, una nave sin **Camarotes de lujo para no tripulantes** no atraerá a pasajeros adinerados. Una nave con una **Bodega de carga enorme** hará que los PJ puedan lucrarse transportando grandes cantidades de mercancías exóticas.

Estas reglas están hechas para representar pequeñas naves espaciales como cargueros, fragatas y corbetas de unos 50

metros de longitud. La nave es suficientemente grande para que todos puedan vivir juntos de forma comfortable, pero no mucho más.

Los jugadores pueden escoger un nombre para la nave, como por ejemplo *Rosa del Desierto*, *Duelo Adecuado* o *Null Gravitas*.

## MEJORAS DE NAVE

---

Cuando se crea la nave se escogen dos de las siguientes mejoras. Las que están marcadas con un asterisco (\*) se puede escoger dos veces y el bonus que da se acumula. Si no aparece el asterisco solo puede comprarse una vez:

**Alta maniobrabilidad:** Si no hay nadie con el talento de **Piloto** contará como si alguno lo tuviera en situaciones donde las maniobras son relevantes. Si ya hay alguien con Talento de Piloto, se puede escoger relanzar de nuevo los dos dados en este tipo de situaciones, en vez de un dado.

**Armas más potentes:** +1 al daño\*.

**Blindaje extra:** +1 en blindaje\*.

**Bodega de carga enorme:** Suficiente espacio como para transportar pequeñas naves o una gran cantidad de mercancías.

**Camarotes de lujo para no tripulantes:** Viene preparado con opciones gastronómicas gourmet y una decoración de lujo. Para las tripulaciones que quiere atraer a cierto tipo de clientela.

**Electrónica avanzada:** Escáneres de largo alcance, comunicadores, sensores, etc. Permiten obtener información sobre naves, lugares o estaciones en las que los personajes se encuentren.

**Enfermería avanzada:** Equipamiento médico avanzado y automatizado. Se puede dejar a personas en estasis y, con el tiempo, sanar las más graves heridas. Los personajes que hagan reposo en la enfermería avanzada durante una noche, sanarán todos sus **PV** en vez de la mitad. Si un personaje llega a **0 PV**, puede elegir **lanzar el dado** para conocer su destino. Si es llevado a la **Enfermería** en los siguientes minutos, puede sumar **+1** a esa tirada.

**Hangar para lanzadera:** Incluye una pequeña lanzadera que puede volar de forma independiente pero no puede viajar entre estrellas por sus propios medios.

**Impulsores avanzados:** Cada vez que se realice un viaje estelar, permite elegir tardar la mitad de tiempo o usar la mitad de combustible.

**Inyectores de impulso:** Permiten gastar **1 de Combustible** para conseguir un **+1** a Pilotar la nave en una tirada de huida, persecución o maniobra.

**Tanques de Combustible:** Combustible Máximo **+2**.

Para más mejoras de naves se han de comprar durante el juego por **50¢** cada una cuando la nave se encuentre en un puerto espacial.

## CONTROLAR LA NAVE

Aparte del Daño, del Casco y del Blindaje, la nave no tiene atributos por sí misma. Los jugadores controlan la nave con sus atributos y talentos, lanzando los dados en situaciones peligrosas.

El combate entre naves funciona de la misma manera que el que se hace de manera individual. Cuando se daña una nave, se resta el daño del casco.

Cuando el valor del Casco llega a 0, la nave queda incapacitada, a merced de los enemigos y los elementos. Los sistemas básicos de la nave llegarán a niveles críticos. Si es tan desafortunada como para

que reciba el impacto de otra nave, se multiplica por 5 el daño total. El armamento de pequeño calibre no inflige daño significativo al Casco de una nave espacial.

## VIAJES

Se puede viajar entre planetas y otros lugares del mismo sistema solar fácilmente con la nave. Se tarda unas horas, o días como mucho.

Viajar entre sistemas solares es más largo y consume combustible. Cuando se viaja a otro sistema solar, el GM te dirá cuánto tiempo se tarda y el combustible que se gasta. Por norma general se tarda una semana y una unidad de

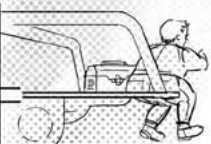
combustible para viajar entre sistemas solares cercanos.

Durante los viajes largos los PJ pueden aprender unos de otros y ganar PE. Ver Avance del personaje.

## MANTENIMIENTO

Se puede reparar el daño del casco en casi cualquier espacio puerto al coste de 1 crédito por 2 puntos de daño del Casco. El daño para sistemas básicos y específicos puede llegar a costar mucho más, a discreción del GM.

El combustible tiene un coste de 3 créditos por unidad y es accesible en cualquier espacio puerto razonablemente equipado.



74PCBO





# AVANCE DEL PERSONAJE

Con cada sesión de **Offworlders** tu personaje podrá hacerse más poderoso y certero.

Los personajes ganan **Puntos de Experiencia** en cada sesión y pueden gastarlos en avances para el personaje.

## GANAR PE

Los personajes ganan PE de tres maneras:

### FALLANDO LAS TIRADAS

Cada vez que un jugador **lanza los dados** y el resultado final es un **6** o menos, su personaje gana **1 PE**.

### PREGUNTAS DE FIN DE SESIÓN

Cuando termina la sesión de juego, haz al grupo las siguientes tres preguntas. Por cada respuesta de “sí”, dale a los jugadores **1 PE**.

*¿Habéis conseguido beneficios?*

*¿Habéis descubierto algo nuevo o interesante sobre el espacio?*

*¿Os habéis sobrepuesto a alguna dificultad o vencido a algún peligroso adversario?*

### EN LOS VIAJES LARGOS

Cuando los personajes realizan largos viajes a través del espacio, pueden intentar aprender muchas cosas unos de otros.

Cada vez que los personajes viajen de un sistema solar a otro, o tengan que pasar una larga temporada juntos en un espacio reducido, los jugadores pueden, por turnos empezando por el jugador que está a la izquierda del GM, hacer lo siguiente.

Cada jugador debe preguntarle a otro algo sobre su personaje. Puede ser sobre su pasado, sus objetivos en la vida o algo sobre su personalidad. Si responde correctamente y sin hacer trampas, gana **1 PE**.

Los jugadores deben asegurarse de que todo el mundo tendrá la oportunidad de responder a una pregunta.

Estas preguntas no tienen que ser preguntadas como si fueras el personaje, pero sí que los jugadores deberían hablar cómo sus personajes han aprendido lo que saben del otro durante el viaje.

El GM no hace preguntas.

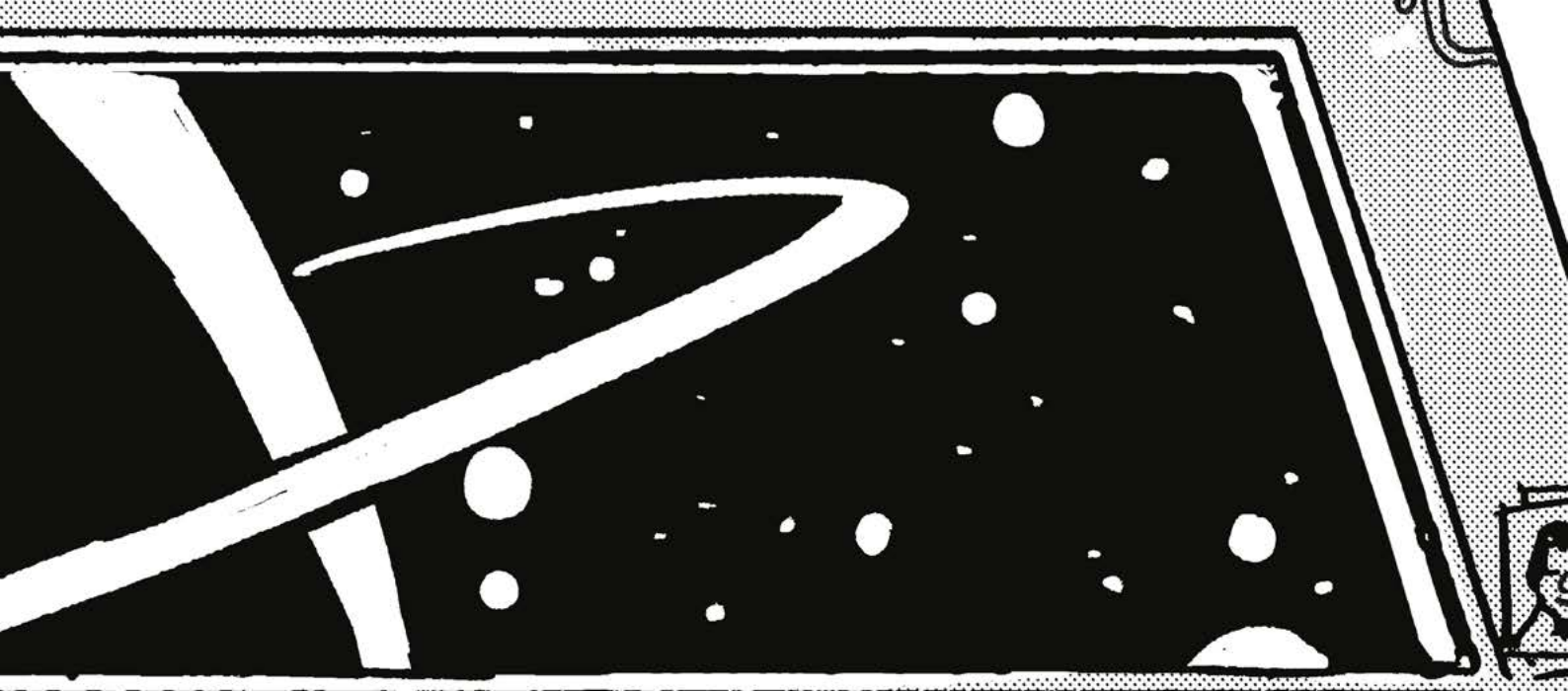
## GASTAR PE: AVANCES

Cuando un PJ tiene al menos **10 PE** y está en un periodo de inactividad, puede gastar PE para poder tener alguno de los siguientes avances pagando el coste asociado. Se puede obtener solo un tipo de avance y en cualquier orden:

<i>Una nueva habilidad:</i>	10 PE
<i>Una nueva habilidad:</i>	10 PE
<i>Una nueva habilidad:</i>	10 PE
<i>Incrementar un atributo en 1 (máximo +2):</i>	10 PE
<i>Incrementar un atributo en 1 (máximo +2):</i>	10 PE
<i>Incrementar un atributo en 1 (máximo +3):</i>	20 PE

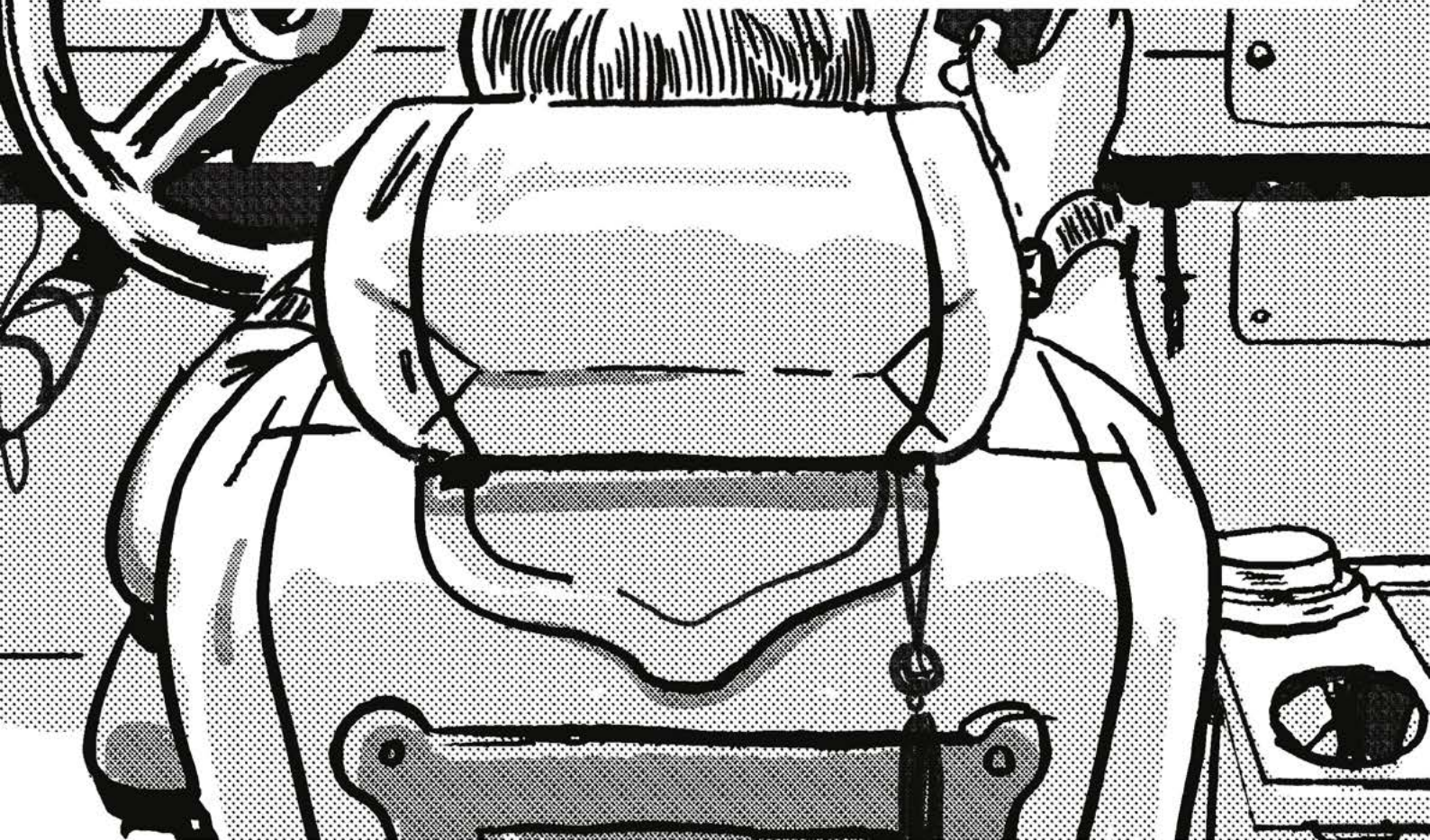
Cuando un PJ se aproxima al avance máximo, el jugador y el GM deberían hablar sobre darle a la campaña en curso de un final satisfactorio. ¿Están los personajes listos para jubilarse? ¿Cómo han cambiado el universo en sus viajes? Dales el suficiente tiempo para dejar atada la narración.

Podría ser divertido empezar una nueva campaña cuando termine la actual, jugando con diferentes miembros de la tripulación en el mismo universo.



# EL DIRECTOR DE JUEGO

La siguiente sección está diseñada para el director de juego. Si estás planeado ser el director de juego para tu grupo, deberías leerla. Si no vas a ser el Game Máster, no tienes que leerla aunque puedes encontrar esta sección interesante.





# TU OBJETIVO

Como GM tienes tres objetivos principales.

Todo debería estar enfocado a conseguir alguno de ellos.

## DESCRIBE UN PELIGROSO Y EXCITANTE UNIVERSO DE CIENCIA FICCIÓN

Rayos láser que brillan en la oscuridad. Naves piratas que atraviesan los anillos de un gigante gaseoso. Pecios abandonados que en cuyo interior hay misterios sin resolver, aunque en los pasillos acecha algo peligroso. Llena tu imaginación de imágenes de naves espaciales, ciudades del futuro y una frontera interplanetaria peligrosa. Muestra este universo a tus jugadores con descripciones detalladas.

## LLENA LAS VIDAS DE LOS PERSONAJES CON CONFLICTOS Y AVENTURAS

Un fuera de la ley en un bar lleno de humo en una estación espacial, les ofrece a los PJ un trabajo con una paga demasiado buena para ser verdad. Una nave aduanera os intercepta para hacer una inspección de material de contrabando que haya a bordo. En los callejones de una metrópolis en expansión de un planeta, un violenta banda rodea a los personajes. Mantén las cosas en movimiento, que empujen a

los jugadores. Dale cosas que hacer y personas con las que interactuar. Empújales a la acción y a ver qué hacen.

## JUEGA PARA AVERIGUAR QUÉ OCURRE

No te plantees una gran historia de antemano. Deberías tener un trabajo esbozado y algunos PNJ listos, pero estate preparado para cambiar cosas y haz cosas conforme vayan saliendo. Cuando los jugadores lancen los dados estarán provocando complicaciones y buscando el caos. Déjales que

lo hagan. Si intentas contenerlos dentro de una historia previamente planificada el juego te explotará en la cara. Deja que los jugadores tengan influencia en lo que pasa. Es su historia a fin de cuentas.

# COSAS QUE DEBES SABER

## HAZ PREGUNTAS Y USA ESAS RESPUESTAS

Offworlders deja un montón de preguntas sin responder. ¿Cómo funciona el viajar más rápido que la luz? ¿Cómo trata la gente a los psíquicos? ¿Las armas son láser o de proyectiles? Estas son las preguntas básicas que debes decidir con los jugadores o igual debes pedirles una única respuesta. Haz que el jugador que interpreta al Guerrero decida si su arma pesada dispara rayos o plasma de alta temperatura, o pregunta al Geek sobre el tipo de combustible. Estas preguntas también se hacen respecto a sus personajes. Pregúntale al Fuera de la Ley sobre el último delito que ha cometido y al Psíquico qué lugar ocupa

en la sociedad. Responder estas preguntas juntos hará que creéis un universo propio.

Como GM usa las respuestas a estas preguntas más tarde. ¿Qué ocurriría si un disparo de plasma de alta temperatura impacta con un depósito de combustible? ¿Quién persigue al Fuera de la Ley? Cualquier momento o incluso toda una sesión de juego puede venir de estas preguntas.

## INCITA A LOS JUGADORES Y DEJA QUE LAS COSAS OCURRAN

Expón constantemente a los jugadores a la presión y al peligro; y a que tengan posibilidades de ingresos monetarios. Indícales el peligro que se les

viene encima: dinero que no es suyo en la mesa, el cañón de una pistola láser apuntándole a la cara, un asteroide que “cae” en barrena hacia la nave... Y entonces pregúntales “¿Qué hacéis?” Los jugadores entrarán en esas propuestas, tomando riesgos y lanzando el dado. Las situaciones tenderán a intensificarse y a turnarse. ¡Adelante! Responde a la acciones de los jugadores y continua la narración.

## REACCIONA A LAS TIRADAS

La mayor parte de las veces tu trabajo será tener en cuenta los resultados de una tirada de dados, e interpretar las interesantes consecuencias narrativas. La mayoría de las tiradas

de tus jugadores serán de 7-9 y tendrás que explicarles las desventajas y consecuencias del mismo. Es por eso que el paso número 3 de Lanzar los dados es tan importante. Si alguien tiene alguna idea potencialmente buena antes de que los dados ruedan, esto hará que las cosas sean más fáciles. Cuando el jugador obtiene 7-9, ofrécele opciones difíciles y agótale sus recursos (PV, Pertrechos, etc.). Usa los dados como una bola de nieve y construye un suceso sobre el otro:

*“Desarmas al pirata con tu disparo, pero en el último momento ha apretado el gatillo y te ha dado. Aplica 1D6 de daño”.*

*“Puedes reparar los sistemas de soporte vital de la estación espacial, pero tendrás que gastar 1 de Pertrechos para tener las herramientas adecuadas para hacerlo”.*

*“El falsificador está de acuerdo en proporcionarte los documentos que necesitas, pero te pide algunos créditos por adelantado para saber que le pagarás cuando termine el trabajo”.*

Cuando se falle, muéstrale a los jugadores cómo sus acciones han aumentado la complicación o ponlos directamente en peligro. Usa los fallos para dañar o destruir equipo, producir averías en la nave o dañar a un PJ directamente. El GM tiene un gran poder para poner en dificultades a los jugadores en cualquier tipo de situación. Sácale provecho tanto al peligro como al daño en una partida más complicada o haz que las acciones

de los PJ tiendan más a la heroicidad si el entorno es más duro.

En cualquier momento de la trama, aprovecha los comentarios y la situación actual para informar de las consecuencias.

### **SÉ JUSTO RESPECTO A LAS HABILIDADES**

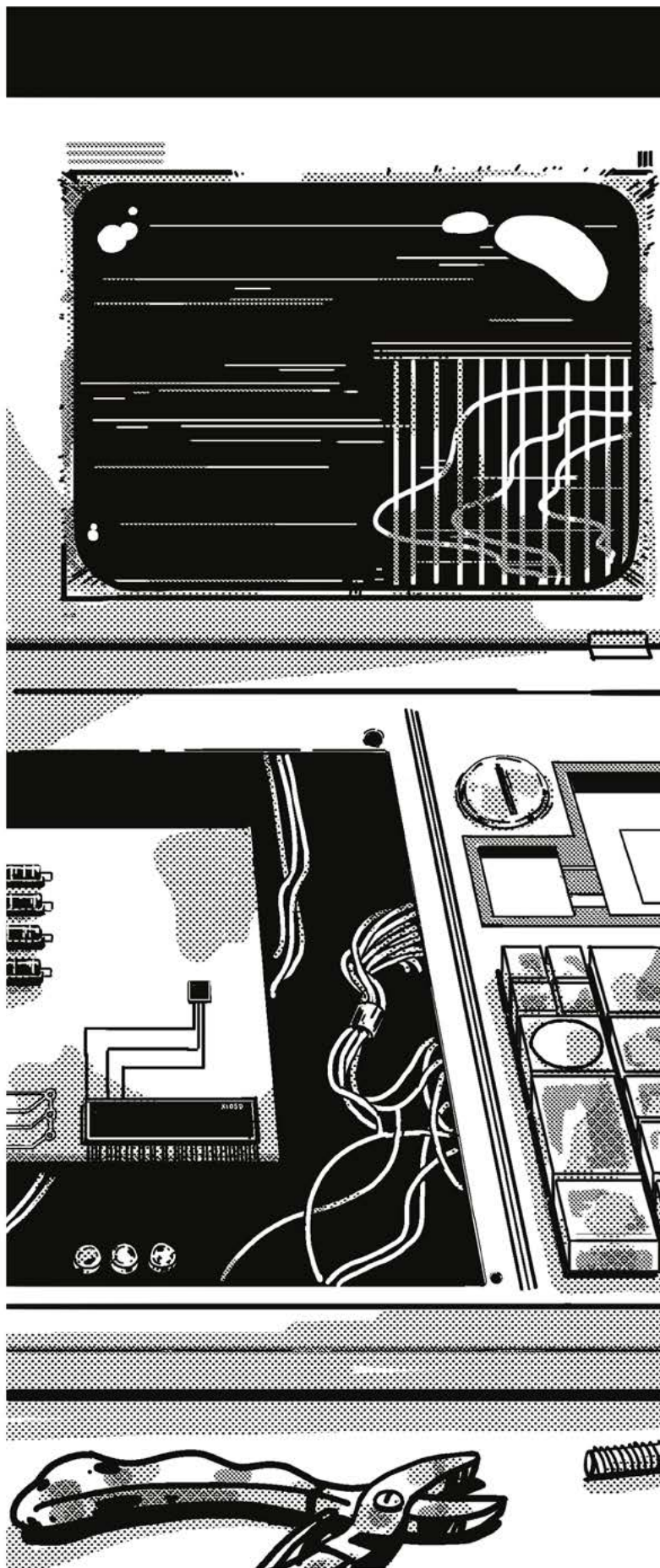
Algunas Habilidades de clase tienen una amplia gama de usos e incluso pueden ser un poco imprecisas. Está hecho adrede. Cuando hay preguntas sobre cómo y cuándo se aplican las Habilidades, el GM tiene la última palabra, pero debería haber una conversación en la mesa. Intenta ser coherente pero flexible con los detalles. Es importante desafiar a los jugadores, pero no intentes engañarlos sobre sus Habilidades. Están pensadas para ser poderosas y los jugadores deberían poder usarlas para hacer cosas asombrosas.

## **EL DADO DEL DESTINO**

Algunas veces la situación deberá ser resuelta, pero no tienes por qué decidir por ti mismo. Por ejemplo, cuando dos PNJ están luchando entre ellos y no sabes cual ganará, o si los PJ entran en un sistema solar peligroso y quieres saber si los piratas están buscándolos. En estas situaciones simplemente lanza un D6. Un número alto indica un resultado positivo para los PJ y una tirada baja, uno negativo.

También puedes hacerlo para respuestas sí/no o usar diferentes grados de bondad y maldad, dependiendo de la situación.

Usa el Dado del destino cuando sea interesante no tener el control de lo que está pasando y no quieras ser el responsable de la respuesta. Pero si decides usarlo, asegúrate de ser coherente con el resultado.



# TRABAJOS: UN MARCO PARA LA SESIÓN DE JUEGO

Cuando comienzas una sesión de *Offworlders*, tienes que estar listo a cómo los jugadores pueden responder a los acontecimientos. Como los jugadores son solucionadores de problemas, mercenarios y piratas, tendremos que definir qué es para ellos un trabajo. Un trabajo es simplemente una lista de hechos y acontecimientos alrededor de un objetivo particular o problema. Debería estar tan detallado como para saber en cualquier momento hacia dónde se dirige la trama y para mantener la acción en movimiento, pero también debería ser tan flexible como para que el GM pueda responder a las acciones de los PJ. Anota algunas preguntas sobre el trabajo en que estás interesado que hagan para que las respondan durante la partida. Finalmente anota algunos nombres, atributos y algunas notas personales de los PNJ que el GM querría que se encontraran.

## TRABAJO: ENVÍO ESPECIAL

### HECHOS:

Los PJ se aproximan a Regolith, una colonia minera construida sobre un asteroide. Desesperados por algún tipo de ingresos, aceptan un trabajo de un contacto misterioso para hacer entrega de un gran cajón de madera, cerrado a cal y canto, a la facción local rebelde.

Nada más llegar al perímetro de seguridad de Regolith, una nave de patrulla les da el alto y les anuncia que van a inspeccionar la nave.

El contacto rebelde no aparece en el lugar de encuentro de la superficie del asteroide.

El cuartel general de los rebeldes (una estación minera abandonada) está bajo

el ataque de las autoridades locales y se encuentran atrapados en el interior. Si quieren que les paguen, los PJ tendrán que encontrar la manera de entregarles ese cajón.

### PNJ

*Oficiales de aduanas:  
Delilah y Hiro*

*Agente rebelde:  
Sasha Rafaella*

### PV

3

### ARM

1

### DAÑO

1D6

### NOTAS

Minuciosos pero sobornables.

Un auténtico creyente en la causa sin sentido del humor.

### PREGUNTAS:

- ¿Cómo engañarán a la nave patrulla?
- ¿Qué hay en la caja?
- ¿Se solidarizarán los PJ con los rebeldes?

Puedes hacer el trabajo tan impreciso o detallado como quieras. Algunos GM son mucho de improvisar y a otros les gusta mucho prepararse la aventura. Siempre puedes concretar más detalles durante la partida. Lo que no debes hacer es prepararte la aventura como si fuera una historia exacta ni intentar predecir exactamente cómo los PJ solucionarán los problemas.

Comienza la primera sesión con el primer evento del trabajo. Describe donde están los PJ y qué están haciendo. Ponles un obstáculo directamente en su camino o dales la oportunidad de engancharse a este universo. Invítales a que empiecen tomando una decisión y lanzando el dado. Observa lo que ocurre a partir de ese momento. Cuando la acción comience a detenerse, ve a otro punto de la lista del trabajo y mételes en la historia. Describe a los jugadores lo que ocurre con ese nuevo punto de la historia y observa sus reacciones. Repite este proceso hasta que terminen el trabajo.



# RECOMPENSAS

Con cada sesión de Offworlders tu personaje podrá hacerse más poderoso y certero. Los personajes ganan Puntos de Experiencia en cada sesión y pueden gastarlos en avances para el personaje.

Los PJ buscarán formas de ganarse la vida, para que la nave siga volando y para llenarse los bolsillos. Como GM, serás tú quien decida cuántos PNJ quieren pagarles por su trabajo o por los líos en los que se quieran meter. Para un típico trabajo para una sola sesión de juego entre 30 y 50 créditos (¢) está bastante bien. Trabajos que sean especialmente largos, peligrosos o importantes debería tener un pago de unos 100¢. Ganar más dinero por un solo trabajo no es aconsejable.

Recuerda que subir de nivel una nave tiene un coste de 50 créditos y los personajes deberán gastar algo de créditos en combustible y reparaciones en los viajes. Hay que tener en cuenta también que la mayor recompensa en este juego son los PE, por lo que darle un poco más de dinero a tus jugadores no desequilibrará mucho el mismo.

# PERSONAJES NO JUGADORES

Es fácil proponer PNJ y criaturas para Offworlders. Lo más importante es que los jugadores sientan a los PNJ como reales. Dales nombres y objetivos, descríbelos con detalle. Usa la siguiente guía para darles atributos de combate si es necesario:

PERSONAJE	PV	ARMADURA	DAÑO
Población civil, animales, personas sin entrenamiento	3	0	El menor de 2D6
Vigilantes de seguridad y policías fogueados	3	1	1D6
Soldados	6	1	1D6+1
Unidades de élite, aliens poderosos	8	2	El mayor de 2D6+1
Grandes monstruos	16	3	2D6

# NAVES NO JUGADORAS

Usa estos atributos para improvisar encuentros y enfrentamientos con otras naves.

NAVE	CASCO	ARMADURA	DAÑO
Fragatas de combate	8	1	1D6+2
Naves científicas	4	0	0 (desarmada)
Nave capitana	16	4	2D6

Siéntete libre para retocar o mezclar los atributos que aparecen arriba para crear nuevas naves y amenazas. Recuerda que estos enemigos reaccionarán de forma inteligente para engañar a los jugadores y será improbable que ataquen de frente o que luchen hasta morir sin una buena razón.

# EL JUEGO EXTENDIDO: MAPA ESTELAR, FACCIÓNES Y LÍNEAS TEMPORALES

**Si juegas varias sesiones de Offworlders necesitarás expandir el universo de juego más allá de un simple trabajo y lugar. Para seguir la pista de los lugares y acontecimientos en el juego, deberías crear un mapa estelar o línea temporal tras la primera aventura.**

## EL MAPA ESTELAR

Para empezar a dibujar un mapa estelar para tu campaña, sigue los siguientes pasos:

1. Tras la primera misión, toma una hoja de papel en blanco. Pon en el medio una estrella. Dibújala suficientemente pequeña como para que dejes mucho espacio en el papel para otra estrella pero lo suficientemente grande como para poder escribir cosas alrededor sin tener que meterlas a presión.

2. Cerca de la estrella dibuja un punto. Esta es el lugar donde los PJ han realizado su primer trabajo. ¿Es un planeta, una luna, una estación espacial? Apunta también el nombre del lugar.

3. Ponle nombre a la estrella. Algo así como Amaterasu o Hertzprung y apúntalo. Pregúntate quién gobierna este sistema solar. ¿Es una mega corporación interestelar, un imperio religioso, es una democracia soberana? Esta es la primera facción.

4. Piensa en otras localizaciones de ese sistema solar y añade una o dos. Podría ser un planeta superpoblado o un estación minera.

5. ¿La facción que gobierna esta estrella también lo hace en otros sistemas solares? Si es así, posiblemente sean colindantes. Añade estas estrellas y nómbralas. Puedes añadir uno o dos lugares en cada una si quieres.

6. Deja que tus pensamientos divaguen. Piensa en otras facciones que pueden entrar en conflicto con la primera. Si controlan algún sistema solar, añade nuevas estrellas al mapa. Puedes dibujar fronteras políticas si te ayudan a visualizarlas. Puedes añadir tantos o tan pocos detalles como quieras. Es válido cualquier lugar que te venga a la mente.

Deja espacios en blanco para añadir cosas al mapa. Nunca estará totalmente completo. Puedes expandirlo y añadir más detalles conforme los jugadores exploren el universo.

Recuerda que viajar a los sistemas solares cercanos consume 1 de combustible. Sistemas solares más alejados consumirán más combustible y más tiempo. Usa esta información para ajustar la escala y dificultad del viaje entre las estrellas del mapa.

## FACCIONES

Las facciones son tu mejor baza para agitar y poner la cosas interesantes en el universo. Mega corporaciones, imperios estelares, compañías de mercenarios, sindicatos del crimen y cosas por el estilo. Normalmente los PJ serán tan poca cosa que estas facciones no se fijarán en ellos, pero sí podrán contactar con los PJ a través de PNJ y trabajos.

Anota las facciones en el mapa y dales objetivos que estén en contraposición. Solo necesitas dos para empezar y pueden producir grandes intrigas cuando hay tres o cuatro. Cuando crees una facción piensa en quién es su líder y el número de miembros que lo componen. ¿Cómo está estructurada, políticamente hablando? Cuando hay guerras entre ellas, ¿qué tipo de soldados tienen?

Las facciones se usan como fuerza motriz de los trabajos de tus líneas temporales. Es fácil que cuando un PJ esté haciendo un trabajo interactúe con miembros de, al menos, una facción.

## LÍNEAS TEMPORALES

Al igual que un trabajo es el marco de una sola sesión, las líneas temporales son el marco de la campaña. Deberías hacer una línea temporal después del primer mapa estelar e ir añadiendo más al universo para hacerlo más real.

Para hacer una línea temporal piensa en las facciones del mapa y los objetivos que

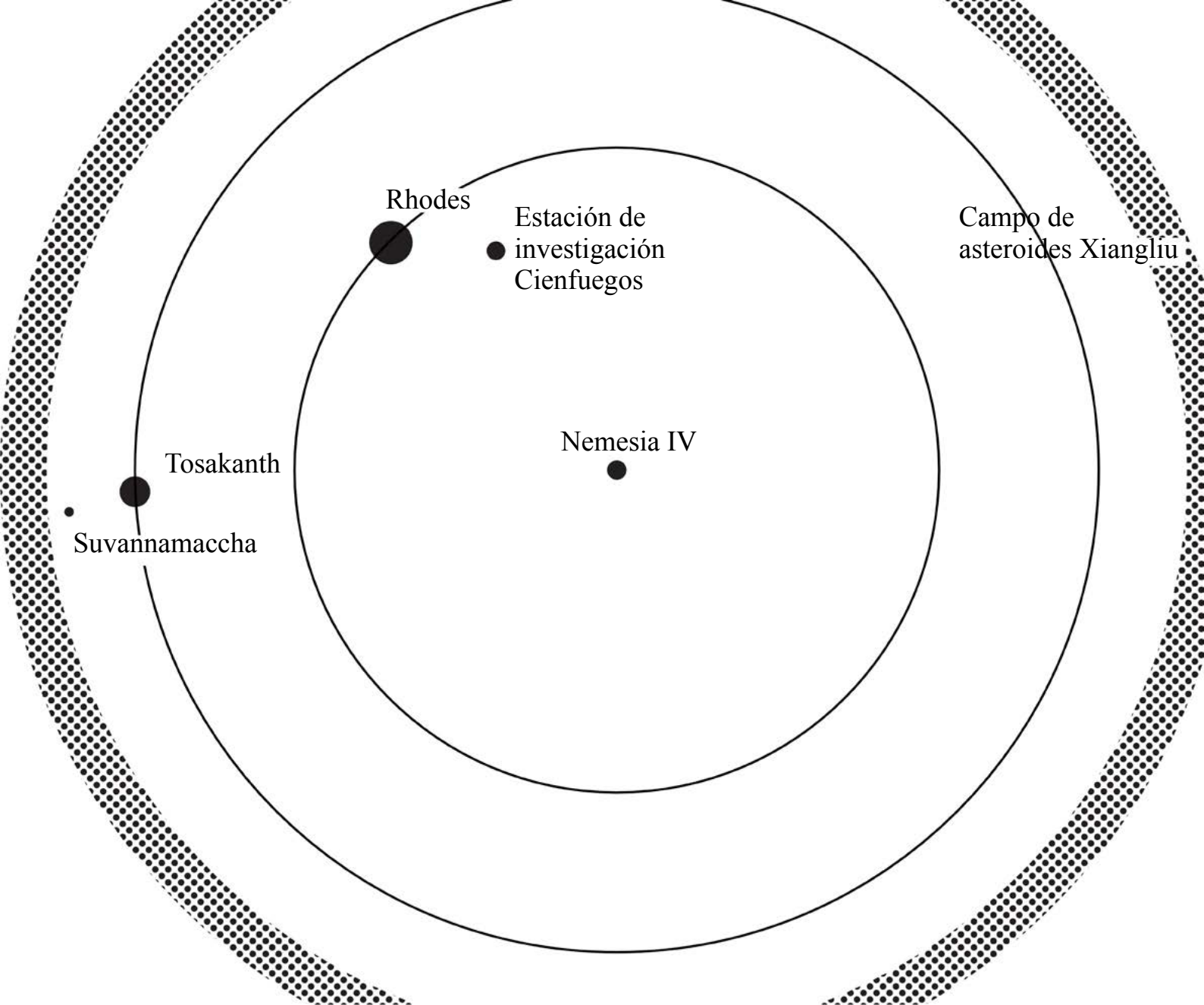
tienen cada uno de ellos. ¿Qué está ocurriendo en el universo? ¿Cómo actúan las facciones unas contra otras? ¿Quién está haciendo qué?

Después haz una lista de 3-5 acontecimientos destacados. Estos son eventos que ocurrirán en el futuro, uno tras otro, excepto lo que los jugadores con sus espectaculares acciones puedan cambiar. Esta es tu línea temporal. Con el tiempo una línea temporal debe intensificarse y ser cada vez más inestable hasta llegar a un acontecimiento final, que será un cambio realmente significativo. Por ejemplo:

### LÍNEA TEMPORAL: DESUNION EN LA UPyD

1. Se intensifican los disturbios por la falta de agua en la colonia Hertzprung-9.
2. Tras un atentado terrorista, la Unión de Planetas y Democracia declara la ley marcial en Hertzprung-9.
3. La UPyD desvía una flotilla hacia Hertzprung-9 mientras la violencia se propaga.
4. Sabiendo que la Unión está en un momento delicado, el vecino Imperio Tanagran se apodera de la producción de combustible de unas instalaciones de la UPyD.
5. Se declara la guerra entre el Imperio Tanagran y la UPyD.

Las líneas temporales comienzan con el primer acontecimiento. Los hechos posteriores ocurren entre sesiones de juego o cuando haya pasado el tiempo. Cuando los PJ pierdan mucho tiempo viajando, las



líneas temporales avanzarán. Muéstrales a los jugadores cómo el universo va cambiando. Si el acontecimiento 4 del ejemplo llega a producirse, será muy probable que sea más difícil y más caro encontrar combustible dentro de la UPyD.

Usa las líneas temporales como marco para crear nuevos trabajos en cada sesión. Si el acontecimiento 2 del ejemplo llega a producirse, ¿no habría gente que pagaría a los PJ para que los saque de forma ilegal de Hertzprung-9? Es una gran oportunidad para

hacerse de oro. Las líneas temporales son flexibles e indeterminadas. ¿Qué pasaría si mientras realizan un trabajo consiguen prevenir el ataque terrorista antes de que el acontecimiento 2 tenga lugar? Toda la línea temporal puede cambiar. Siéntete libre para borrar y reescribir líneas temporales basadas en lo que pasa durante la partida.

### EL FUTURO

Tanto el mapa estelar como las líneas temporales pueden cambiar e incluso crecer. Mientras más cosas encuen-

tren los jugadores sobre el universo en juego, nuevas líneas temporales y localizaciones aparecerán en el mapa. Piensa entre sesión y sesión qué está sucediendo. Escribe nuevas líneas temporales, inventa nuevos planetas y dibújalos en el mapa.

Los jugadores podrían desarrollar metas específicas con el desarrollo de la campaña. ¡Anímalos a ello! Que te den ideas de nuevos trabajos, lugares y personajes. Conforme se expanda el universo, podrás usar las tablas que más abajo como inspiración

para generar nuevas ideas y situaciones.

Un trabajo no tiene por qué ser realizado para conseguir (solo) dinero. Si los PJ desarrollan sus objetivos, puedes usar un formato de trabajo para preparar cambios relevantes de sesión en sesión.



# TABLAS PARA INSPIRARTE

Usa las siguientes tablas para generar nombres, lugares e ideas para trabajos. Puedes escoger algo que suene interesante o puedes lanzar 2D6 en la tabla, usando uno de los dados para determinar el grupo y el segundo el objeto específico. Los objetos de las tablas sirven como punto de inicio para trabajos o incluso para campañas o, por el contrario, solo para darle grandes detalles a la historia actual.

## TIPOS DE PLANETAS

	1	2	3	4	5	6	
1	Archipiélago	Oscuro	Boscoso	Hueco	Selvático	Caluroso	1
2	Artificial	Muerto	Congelado	Industrial	Oceánico	Mareas continuas	2
3	Quemado	Desierto	Basurero	Baja gravedad	Radioactivo	Tóxico	3
4	Cáustico	Diamantino	Gigante de gas	Mecánico	Con anillos	Orbita inestable	4
5	Colapsando	Como la Tierra	Metrópolis planetaria	Luna	Sintiente	Volcánico	5
6	Fracturado	Edén	De alta gravedad	Fantasma	Pantanosos	Invernal	6

## TEMÁTICAS

	1	2	3	4	5	6	
1	Abandonado	Enfermo	Imperialismo	Monarquía	Pacifistas	Esclavista	1
2	Anarquistas	Fauna peligrosa	Cleptocracia	Militarista	Piratería	Espías	2
3	Inteligencia artificial	Casas feudales	Baja población	Mutantes	Post apocalíptico	Teocracia	3
4	Anti psíquicos	Sobrepoblación	Bajo nivel tecnológico	Sin niños	Pobreza	Gremial	4
5	Clones	Hipercapitalismo	Democracia soberana	Sin ancianos	En cuarentena	Tiranía	5
6	Castigos físicos	Illuminati	Ley marcial	Oligarquía	Científico	Xenofóbica	6

## OBJETOS ESPACIALES

	1	2	3	4	5	6	
1	Nave abandonada	Contenedor	Campo de escombros	Nave mercante	Plataforma de naves	Mina	1
2	Reserva salvaje alienígena	Flota de naves de combate	Nave civil abandonada	Flotilla militar	Paneles solares	Refugio pirata	2
3	Antiguo núcleo de IA	Catedral	Cápsula de escape	Flotilla nómada	Superarma	Refugio personal	3
4	Arboreto	Nave colonial	Fábrica	Fragata de patrulla	Convoy de naves de mercancía	Estación de recarga	4
5	Campo de asteroides	Cápsula de crío estasis	Nave de producción	Instalación científica	Puesto de escucha	Baliza de transmisión	5
6	Batalla en curso	Cadáver	Hotel	Base secreta	Forro interior de lujo	Artefacto explosivo sin detonar	6

## MERCANCÍA

	1	2	3	4	5	6	
1	Muestras biológicas	Implantes cibernéticos	Combustible	Medicina	Agua potable	Acero	1
2	Aire respirable	Registros de datos	Manjares	Hardware militar	Refugiados	Té	2
3	Ropa	Diamantes	Vehículos terrestres	Unidades modulares de casas	Semillas	Torpedos	3
4	Café	Animales exóticos	Drogas ilegales	Basura nuclear	Armas de mano	Juguetes	4
5	Consumibles electrónicos	Equipamiento para granjas	Alcohol	Nutriente hipercalórico en tubos	Paneles solares	Árboles	5
6	Material de construcción	Obras de arte	Menaje de lujo	Órganos	Espicias	Mineral sin definir	6

## NOMBRES

	1	2	3	4	5	6	
1	Albern	Corban	Horza	Laramie	Roobin	Talsorian	1
2	Ananya	Dajiel	Ingvall	Lora	Ridley	Torrin	2
3	Bodhi	Dunkenne	Karoleen	Olyffia	Serrah	Varin	3
4	Brindt	Forrest	Kerra	Othersh	Shail	Vázquez	4
5	Charles	Benry	Kion	Piko	Sophia	Wei	5
6	Chelle	Garrick	Kotai	Prys	Steede	Xiang	6

NOMBRE DE LA NAVE

OFFWORLDERS

DAÑO	<div></div>
CASCO (MAX/ACTUAL)	<div></div>
BLINDAJE	<div></div>
COMBUSTIBLE (MAX/ACTUAL)	<div></div>

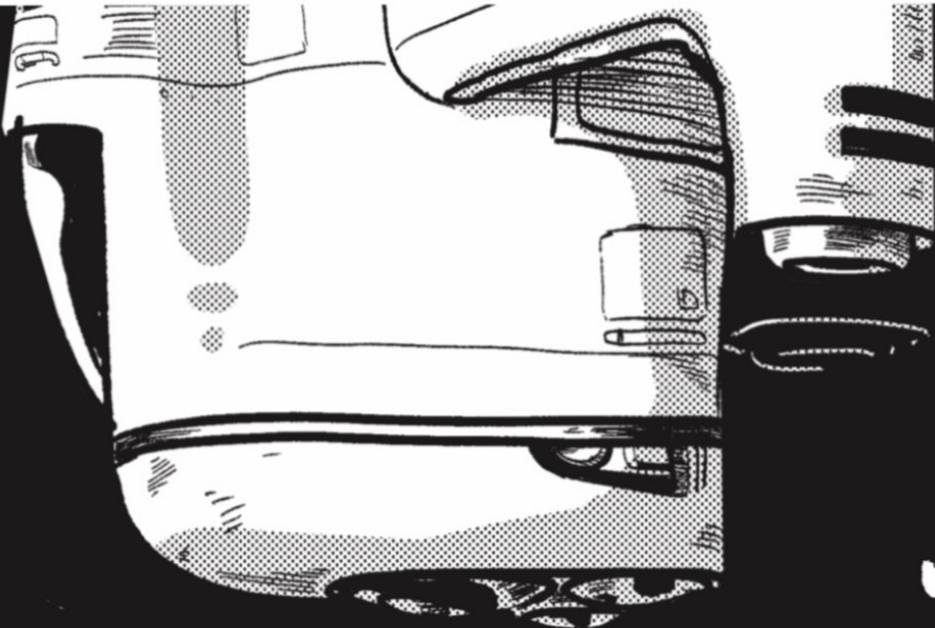
MEJORAS

Cuando se crea la nave se escogen dos de las siguientes mejoras. Las que están marcadas con un asterisco (\*) se puede escoger dos veces y el bonus que da se acumula. Si no aparece el asterisco solo puede comprarse una vez:

- ☐ **Alta maniobrabilidad:** Si no hay nadie con Talento de Piloto contaría como si alguno lo tuviera en situaciones donde las maniobras son relevantes. Si ya hay alguien con Talento de Piloto, se puede escoger relanzar de nuevo los dos dados en este tipo de situaciones, en vez de un dado.
- ☐ **Armas más potentes:** +1 al daño\*.
- ☐ **Blindaje extra:** +1 en blindaje\*.
- ☐ **Bodega de carga enorme:** Suficiente espacio como para transportar pequeñas naves o una gran cantidad de mercancías.
- ☐ **Camarotes de lujo para no tripulantes:** Viene preparado con opciones gastronómicas gourmet y una decoración de lujo. Para las tripulaciones que quiere atraer a cierto tipo de clientela.
- ☐ **Electrónica avanzada:** Escanners de largo alcance, comunicadores, sensores, etc. Permiten obtener información sobre naves, lugares o estaciones en las que los personajes se encuentren.
- ☐ **Enfermería avanzada:** Equipamiento médico avanzado y automatizado. Se puede dejar a personas en estasis y, con el tiempo, sanar las más graves heridas. Los personajes que hagan reposo en la enfermería avanzada durante una noche, sanarán todos sus PV en vez de la mitad. Si un personaje llega a 0 PV, puede elegir lanzar el dado para conocer su destino. Si es llevado a la Enfermería en los siguientes minutos puede sumar +1 a esa tirada.
- ☐ **Hangar para lanzadera:** Incluye una pequeña lanzadera que puede volar de forma independiente pero no puede viajar entre estrellas por sus propios medios.
- ☐ **Impulsores avanzados:** Cada vez que se realice un viaje estelar permite elegir tardar la mitad de tiempo o usar la mitad de combustible.
- ☐ **Injectores de impulso:** Permiten gastar 1 de Combustible para conseguir un +1 a Pilotar la nave en una tirada de huida, persecución o maniobra.
- ☐ **Tanques de Combustible:** Combustible Máximo +2.

MAPA ESTELAR

FICHA DE LA NAVE



# OFFWORLDERS

NOMBRE:

LOOK:

ATRIBUTOS [+2,+1,+0,-1]	
<div><div></div>FUERZA</div>	<div><div></div>AGILIDAD</div>
<div><div></div>INTELIGENCIA</div>	<div><div></div>VOLUNTAD</div>
SALUD (MAX/ACTUAL) <div><div></div><div></div></div>	
SUMINISTROS (MAX/ACTUAL) <div><div></div><div></div></div>	
ARMADURA <div><div></div><div></div></div>	
HABILIDADES	
<div></div>	<div></div>
<div></div>	<div></div>
<div></div>	<div></div>
TALENTOS	
<div></div>	
EQUIPO	AVANCES
<div></div>	<div><div><div></div><div></div></div>NUEVA HABILIDAD DE CLASE [10PX]</div> <div><div><div></div><div></div></div>SUBIR +1 ATRIBUTO (MAX+2) [10PX]</div> <div><div><div></div><div></div></div>SUBIR +1 ATRIBUTO (MAX+3) [20PX]</div>
PUNTOS DE EXPERIENCIA <div><div></div><div></div></div>	

# OFFWORLDERS

NOMBRE:

LOOK:

ATRIBUTOS [+2,+1,+0,-1]	
<div><div></div>FUERZA</div>	<div><div></div>AGILIDAD</div>
<div><div></div>INTELIGENCIA</div>	<div><div></div>VOLUNTAD</div>
SALUD (MAX/ACTUAL) <div><div></div><div></div></div>	
SUMINISTROS (MAX/ACTUAL) <div><div></div><div></div></div>	
ARMADURA <div><div></div><div></div></div>	
HABILIDADES	
<div></div>	<div></div>
<div></div>	<div></div>
<div></div>	<div></div>
TALENTOS	
<div></div>	
EQUIPO	AVANCES
<div></div>	<div><div><div></div><div></div></div>NUEVA HABILIDAD DE CLASE [10PX]</div> <div><div><div></div><div></div></div>SUBIR +1 ATRIBUTO (MAX+2) [10PX]</div> <div><div><div></div><div></div></div>SUBIR +1 ATRIBUTO (MAX+3) [20PX]</div>
PUNTOS DE EXPERIENCIA <div><div></div><div></div></div>	

# OFFWORLDERS

NOMBRE:

LOOK:

ATRIBUTOS [+2,+1,+0,-1]	
<div><div></div>FUERZA</div>	<div><div></div>AGILIDAD</div>
<div><div></div>INTELIGENCIA</div>	<div><div></div>VOLUNTAD</div>
SALUD (MAX/ACTUAL) <div><div></div><div></div></div>	
SUMINISTROS (MAX/ACTUAL) <div><div></div><div></div></div>	
ARMADURA <div><div></div><div></div></div>	
HABILIDADES	
<div></div>	<div></div>
<div></div>	<div></div>
<div></div>	<div></div>
TALENTOS	
<div></div>	
EQUIPO	AVANCES
<div></div>	<div><div><div></div><div></div></div>NUEVA HABILIDAD DE CLASE [10PX]</div> <div><div><div></div><div></div></div>SUBIR +1 ATRIBUTO (MAX+2) [10PX]</div> <div><div><div></div><div></div></div>SUBIR +1 ATRIBUTO (MAX+3) [20PX]</div>
PUNTOS DE EXPERIENCIA <div><div></div><div></div></div>	





# ROMPE ESTE JUEGO

Offworlders está diseñado para que sea interpretado de forma muy abierta, que se pueda remezclar y hackear. La negociación sobre el uso específico de habilidades y la interpretación de los lanzamientos de los dados es parte de la diversión. Os animo a proponer nuevas clases, habilidades, aliens y objetos extraños para el juego. ¡Siéntete libre para hablarme por-Twitter en @chrisperrywolf y enséñame qué has hecho!