

Offworlders

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 armadura-1 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.

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.

ATRIBUTOS

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

Offworlders

TABLA DE TIRADAS

- **Con doble 6.** ¡Éxito crítico!. Obtienes lo que querías y algo más. Tú y el GM debéis negociar ese bonus o efecto extra apropiado.
- **Con 10 o más.** Éxito. Obtienes lo que querías.
- **De 7a 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.

PUNTOS DE VIDA Y MUERTE

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.

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.

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

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.

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. Solo se puede obtener un tipo de avance y en el orden que aparece:

Una nueva habilidad 10 PE

Una nueva habilidad. 10 PE

Una nueva habilidad. 10 PE

Incrementar un atributo en 1 (máximo +2). 10 PE

Incrementar un atributo en 1 (máximo +2). 10 PE

Incrementar un atributo en 1 (máximo +3). 20 PE

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.

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.

PROFESIONES

- 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.

Offworlders

OBJETOS DE NAVES		C		NOTAS		PERSONAJE		PV	ARMADURA		DAÑO			
Combustible espacial		3 ¢		Por unidad		Población civil, animales, personas sin entrenamiento		3	0	El menor de 2D6				
Mejor de la nave		50 ¢												
Reparación de parte del gasco		1 ¢		Reparación de 2 puntos de casco. Disponible en cualquier puerto espacial		Vigilantes de seguridad y policías fogueados		3	1	1D6				
ARMAS	C		DAÑO	NOTAS	ATRIBUTO	Soldados		6	1	1D6+1				
Desarmado	0 ¢		<2D6	Patadas, puñetazos	No	Unidades de élite, aliens poderosos		8	2	El mayor de 2D6+1				
Ligeras	1 ¢		1d6	Pistolas, cuchillos	Fácil ocultación	Grandes monstruos		16	3	2D6				
Medio	2 ¢	1d6+1	Rifles, escopetas, espadas		ARMADURAS		C		ARMADURA		NOTAS		ATRIBUTO	
					Ligera		3 ¢		Arm-1					
Pesada	5 ¢	1d6+2	Cañones de plasma, rifle de francotirador espadas pesadas	Pesado	Pesada		6 ¢		Arm-2				Pesado	
					De asalto		40 ¢		Arm-3		Incluye varias horas de reservas de oxígeno y armas montadas en ella		Pesado	

Offworlders

TIPOS DE PLANETAS

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

Offworlders

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

Offworlders

OBJETOS ESPACIALES

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

Offworlders

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

Offworlders

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