

STAR TREK

CALL of
CTHULHU

STAR TREK EN CTHULHU 7ª EDICIÓN

ENRIC GRAU

CRÉDITOS

AUTOR

Enric Grau

MAQUETACIÓN

Enric Grau en base a una maquetación previa hecha por Daniel Julivert

SISTEMA DE JUEGO

Cthulhu 7ª Edición. Propiedad de Chaosium

IMÁGENES

Las imágenes de Star Trek han sido extraídas de las siguientes páginas web:

<http://en.wikipedia.org>

<http://en.wikisource.org>

<http://en.memory-alpha.org>

<http://memory-beta.wikia.com>

<http://www.ex-astris-scientia.org>

<http://www.universostartrek.com>

<http://www.shipschematics.net>

<http://www.cygnus-x1.net>

<http://phl.upr.edu>

Las imágenes de Flash Gordon son propiedad de Alex Raymond

CONTENIDO

Star Trek o Viaje a las estrellas es una franquicia de las series de televisión y películas creado por Gene Roddenberry bajo la propiedad de la CBS y la Paramount.

El texto de esta publicación está disponible bajo una licencia [Creative Commons 3.0 \(BY-NC-SA\)](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/).
Las imágenes son © de sus respectivos autores

FECHA DE PUBLICACIÓN

Esta obra fue publicada el 24 de marzo de 2015



TABLA DE CONTENIDO

CRÉDITOS	2	EJEMPLOS DE NAVES	27
TABLA DE CONTENIDO	3	CLASIFICACIÓN PLANETARIA	28
PARTE I: EL JUEGO DE ROL		HOJA DE PERSONAJE	29
CREACIÓN DE PERSONAJES	4	PARTE II: EL COMBATE ESPACIAL	
Generación de las Características	4	LOS PERSONAJES EN LA NAVE	32
Raza del Personaje	4	COMPONENTES Y DEFINICIONES	32
Atributos Complementarios	4	TURNO Y FASES DE COMBATE	35
Notas sobre las Razas	5	Desarrollo del Combate	36
Oficial de la Armada	7	Posición y Movimiento	36
Ocupaciones	8	Disparo de Fásers y Torpedos	37
HISTORIA PREVIA		Casos Especiales	37
Intereses Personales	11	CONTROL DE DAÑOS	38
Rangos en la Armada	11	Daño Extra y Explosión	38
Historial del personaje	12	Consecuencias de las Averías	38
TABLAS DEL PROCESO DE MISIONES	14	SISTEMA SIMPLIFICADO	39
TANGOS Y OCUPACIONES	15	Distribución de Energía	39
NUEVAS HABILIDADES	16	Establecer Distancia	39
NUEVO EQUIPO	17	Ataque	40
GLOSARIO	18	IDEAS PARA AVENTURAS	40
MÓDULOS	19	Rapto	40
La Mejor Defensa	19	Incidente en la Fornera	40
Interludio en Negro	21	Una Simple Prueba	41
La Máquina de los Sueños	21	Error de Ruta	42
Gloria y Honor	22	TABLAS DE NAVES	43
Un caso de Conciencia	23	HOJA DE NAVE	45
La Alianza	24		
El Vacío	25		
Su Alteza Real	25		
Consejo de Guerra	25		



PARTE I

EL JUEGO DE ROL

CREACIÓN DE PERSONAJES

La temática de Star Trek es ideal para el juego de rol. En ella encontramos los elementos básicos que hacen posible una aventura estándar. En primer lugar la introducción ya se da de entrada: el grupo que juega la aventura se corresponde con el típico equipo de misión de Star Trek. Incluso el número es adecuado: de dos a seis. Es decir, que el grupo de personajes jugadores pueden formar el equipo de misión estándar correspondiente. Por ello hemos desarrollado una versión modificada del sistema CHAOSIUM de características/habilidades con profesiones adecuadas a la tripulación de una nave tipo CONSTITUTION.

Para centrar el juego en una época concreta nos referiremos al período correspondiente a la misión de cinco años de la nave estelar USS Enterprise NCC-1701 comandada entonces por el capitán Kirk.

GENERACIÓN DE LAS CARACTERÍSTICAS

Se sigue el sistema para generar las características del Cthulhu 7ªed. Es decir:

FUERZA (FUE):	3D6 x 5
CONSTITUCIÓN (CON):	3D6 x 5
DESTREZA (DES):	3D6 x 5
APARIENCIA (APA):	3D6 x 5
PODER (POD):	3D6 x 5

TAMAÑO (TAM):	(2D6+6) x 5
INTELIGENCIA (INT):	(2D6+6) x 5
EDUCACIÓN:	(2D6+6) x 5

RAZA DEL PERSONAJE

Según la especie del personaje se pueden tener ciertas modificaciones a las características y habilidades o cualidades especiales. Utilizando el apéndice de planetas se tira un D100 para ver cual es el planeta natal del personaje. De ahí se obtiene la raza correspondiente. Una vez conocida la raza natal del personaje se aplican los modificadores a las características según la tabla más abajo (algunas razas siguen el patrón humano en esto).

Para las habilidades y cualidades especiales consulta el apartado de notas sobre las especies más adelante.

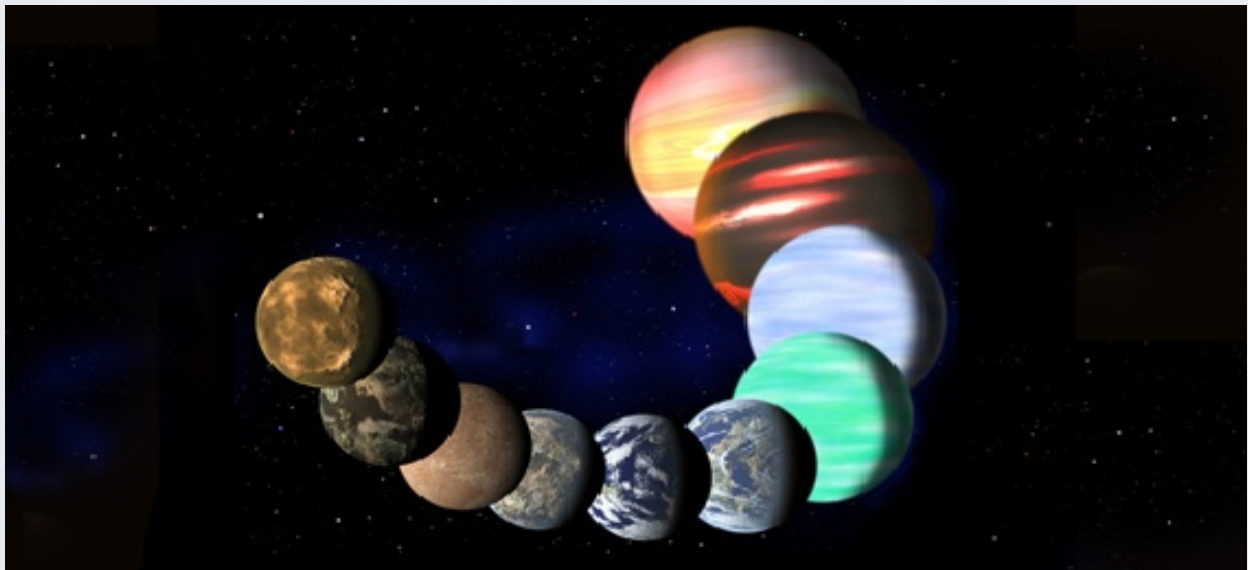
ATRIBUTOS COMPLEMENTARIOS

Se calculan los atributos complementarios y los derivados de las características de la forma normal después de haber aplicado las modificaciones por especie.

SUERTE: 3d6 x 5

EDAD: Se elige una edad razonable para ser tripulante de una nave con la aprobación del

Especie	FUE	CON	DES	APA	TAM	EDU	INT	POD	EDAD	PSI
Humanos	---	---	---	---	---	---	---	---	---	NO
Andorianos	+15	+5	---	-10	---	---	---	-10	-20	NO
Caitianos	---	---	+30	---	---	---	---	---	-10	NO
Saurians	+20	+5	---	-20	+20	---	---	-20	-20	NO
Tellarites	---	+30	---	-10	-10	---	---	-10	-20	NO
Vulcanianos	+20	+20	-10	---	---	---	+10	---	+30	SI
Zakdoritas	-5	-5	-5	-15	---	---	+30	---	---	NO
Deltanos	-5	-5	---	+30	-5	-5	---	---	---	SI
Betazoides	-5	-5	---	---	---	---	---	+20	+10	SI



DATOS PLANETARIOS

PLANETA	ESPECIE	%	PLANETA	ESPECIE	%
Aldebaran III	Humanos	01 - 02	Earth	Humanos	49 - 51
Alpha III	Humanos	03 - 04	Ferris VI	Farrianos (h)	51 - 53
Alpha Centauri	Humanos	05 - 06	Galos IV	Humanos	54 - 55
Andor	Andorianos	07 - 10	Kzint	Caitianos	56 - 58
Altair IV	Humanos	11 - 12	Mizar II	Mizarianos (h)	59 - 60
Argelius II	Argelians (h)	13 - 14	Mordan IV	Mordanites (h)	61 - 62
Arken II	Arkenites (h)	15 - 16	Nimbus III	Todas	63 - 64
Betelgeuse	Betelgeuses (h)	17 - 18	Ophiucus III	Humanos	65 - 66
Betazed	Betazoides	19 - 23	Psi Upsilon IV	Humanos	67 - 68
Benzar	Benzites (h)	24 - 25	Rigel II	Humanos	69 - 70
Bollarus IX	Bolians (h)	26 - 28	Rigel V	Rigelianos (h)	71 - 73
Cait	Caitianos	29 - 32	Sauria	Saurianos	74 - 78
Coridan III	Coridanos (h)	33 - 34	Shiralea VI	Humanos	79 - 80
Daled IV	Allasomorfos(h)	35 - 36	Tellar	Tellarites	81 - 85
Delta IV	Deltanos	37 - 41	Tiburon	Tiburonianos	86 - 88
Deneb II	Humanos	42 - 43	Trill	Trills (h)	89 - 91
Deneva	Humanos	44 - 45	Vulcan	Vulcanianos	92 - 96
Denobula	Denobulanos(h)	46 - 48	Zakdorn	Zakdoritas	97 - 00

(h): Usar tipo Humano para las características.

máster. Se aplica el desplazamiento de edad de la tabla de especies para consultar la tabla de efectos por edad en lo tocante al deterioro físico.

BONIFICACIÓN AL DAÑO: Se suma la FUE y el TAM y se consulta la tabla:

<u>FUE+TAM</u>	<u>Bon. Daño</u>	<u>Build</u>
2 — 64	-2	-2
65 — 84	-1	-1
85 — 124	None	0
125 — 164	+1D4	1
165 — 204	+1D6	2
205 — 284	+2D6	3

PUNTOS DE VIDA: (CON+TAM)/10

MOVIMIENTO:

- Si TAM es mayor que FUE y DES: 7
- Si FUE o DES es mayor que TAM: 8
- Si TAM es menor que FUE y DES: 9

NOTAS SOBRE LAS RAZAS:

El cruce entre razas es posible en muchos casos. Se puede coger un híbrido entre la raza resultante y la humana con el permiso del master.

Allasomorfos: Son seres capaces de adoptar cualquier forma. Una vez la adoptan adquieren sus características físicas. También sus debilidades (enferman igual y son indistinguibles de un original a menos que se haga un examen médico profundo). Son tan raros y tan espectacular es su poder que prefieren pasar por seres humanos normales y mantener su capacidad en secreto.

Especial: Pueden adoptar cualquier forma. El cambio tarda un asalto de combate. No pueden imitar a alguien en concreto.

Andorianos: De aspecto humanoide pero de color azul y con antenas en la cabeza. Son muy fuertes y su mentalidad es de tipo espartana, totalmente dedicados al combate.

Especial: Resistencia al frío, sensibilidad al calor. +20% en armas de cuerpo a cuerpo.

Argelianos: Prácticamente iguales a los humanos. Son pacifistas y hedonistas, amantes de los placeres y de las artes.

Especial: hay un 10% de que se posean poderes psiónicos: A escoger entre Telepatía y Telekinesis.

Arkenites: Son un pueblo muy gregario que se relaciona a nivel de clan más que de familia. Sus planetastienen enormes océanos. Son además muy cumplidores de la palabra dada.

Especial: Hay un 5% de que posean Telekinesis

Betazoides: Son idénticos físicamente a los humanos.

Especial: Poseen de forma natural la facultad de leer los pensamientos superficiales y notar las emociones de los que les rodean sin necesidad de tirada por habilidad. Por ello su sociedad es muy abierta y la mentira no tiene sentido.

Betelgeuses: Aunque originarios de Betelgeuse tuvieron que emigrar debido al peligro de que esta estrella entrara en supernova. Son de origen aviano y tienen una pasión irrefrenable por la caza.

Especial: +20% a supervivencia y a Navegación.

Benzites: Originalmente respiran una atmósfera muy cargada de cloro por lo que necesitan de un respirador. Sin embargo eso fue debido a una modificación genética que se hicieron en el pasado. Actualmente muchos de ellos han revertido esa operación y pueden prescindir del aparato. Son muy competitivos y tienden a trabajar mal en grupo.

Especial: Muy resistentes a las toxinas.

Bolianos: De piel azul y sin pelo en el cuerpo por lo demás son similares a los humanos. Su sangre es compatible con la de los Andorianos. Les encanta trabajar en grupo y son excelentes diplomáticos.

Especial: + 20% a Persuasión.

Caitianos: Son gatos antropomórficos. Muy ágiles.

Especial: Visión en la oscuridad. Oído agudo (+20% a escuchar)

Coridianos: Estado independiente que se unió a la Federación en 2267. Prácticamente iguales a los humanos.

Deltanos: Humanoides sin vello de gran hermosura. Desprenden una feromona de forma natural que despierta el instinto sexual en los que

le rodean. Los miembros de esta raza que sirvan en las naves de la Federación están obligados a llevar un collar que inhibe su capacidad para segregar feromonas.

Especial: Feromonas sexuales

Denobulianos: Similares a los humanos pero resistentes a las toxinas. Su cultura es polígama y eso hace que tengan complicadas relaciones familiares.

Especial: Muy resistentes a toxinas. Su paciencia es legendaria: +20% a Persuasión. Las hembras pueden emitir feromonas.

Farianos: Muy similares a los humanos. En su sociedad la Mafia está muy arraigada.

Especial: +20% a Conocimiento de los Bajos Fondos.

Mizarianos: Son extremadamente pacifistas. Su aspecto externo es diferente a los humanos pero sus características son similares (nota: las fresas son un narcótico para ellos)

Especial: Debido a su extremo pacifismo reciben

un +20% a Psicología.

Mordanites: Muy parecidos a los humanos. Su sociedad es tribal y belicosa.

Especial: +20% a Armas de Fuego.

Rigelianos: Aunque de aspecto muy diferente a los humanos, su fisiología similar a los vulcanianos o romulanos (puedes coger las características físicas vulcanas en lugar de las humanas). Su cultura es experta en medicina.

Especial: Características físicas vulcanas. +20% a Medicina.

Saurianos: Humanoides derivados de saurios. Son grandes y fuertes y tienen la piel escamosa.

Especial: Su piel les da una protección de 2 puntos.

Tellarites: Humanoides de aspecto perruno, cubiertos de vello y bastante feos. Son algo barrigudos y rechonchos.

Tiburoniano: Humanoide sin vello en la piel que poseen agallas.



Especial: Respiran aire o agua indistintamente.

Trills: Muy similares a humanos con tan solo unas marcas faciales aunque han evolucionado de marsupiales y tienen pequeñas bolsas internas en su aparato digestivo capaces de incubar un simbiote. Son discretos al respecto.

Especial: Hay un 10% de que tengan un simbiote. Ésto les da 100 puntos más en habilidades ya que el simbiote es muy longevo y habrá pasado por diversos huéspedes.

Vulcanianos: Humanoides de orejas puntiagudas. Aunque no lo parece son muy fuertes pero su lógica les hace torpes en el trato social.

Especial: Tienen acceso a una habilidad especial llamada Fusión Mental. No pueden mentir.

OFICIAL DE LA ARMADA

Una vez definidas las características pasamos a las habilidades. Estas dependen de la ocupación del personaje y en ellas podremos gastar los puntos que se obtienen de las características determinadas por ella. Como verás hay habilidades nuevas específicas del universo de juego de Star Trek y que están explicadas con detalle en un capítulo posterior.

En este juego la profesión básica es la de "oficial de la armada". Pero dentro de ella tenemos diferentes ocupaciones según la especialización que haya escogido el personaje. De todas formas todos pasan por la Academia recibiendo un entrenamiento base común. Por ello reciben un porcentaje inicial en ciertas habilidades.

Habilidades de academia:

- Artillería (Nave)	: 20 %
- Astronavegación	: 20 %
- Comunicaciones	: 20%
- Escudos (Nave)	: 20%
- Ingeniería (Nave)	: 20%
- Pilotaje (Nave)	: 20 %
- Sensores	: 20%
- Transportador	: 20 %

OCUPACIONES

Dentro de una nave de la Federación podemos tener varios destinos. Básicamente existen tres ramas principales (nos basamos para ello en la primera serie de televisión). Dentro de cada rama hemos implementado uno o varios destinos posibles:

MANDO (TRAJE DE COLOR DORADO)

-> Oficial de puente

INGENIERÍA Y OPERACIONES (TRAJE ROJO)

-> Oficial de ingeniería

-> Oficial de servicios

-> Oficial de seguridad

-> Oficial de comunicaciones

CIENCIAS (TRAJE AZUL)

-> Oficial científico

-> Oficial médico

Para cada uno de estos destinos hemos asignado unas habilidades que se pueden subir con los puntos calculados a partir de las características asociadas indicadas.

OFICIAL DE PUENTE

Habilidades: Pilotaje (Nave), Artillería (Nave), Astronavegación, Armas de Fuego, Escudos, Sensores y otra habilidad a elección.

Puntos de Ocupación: 2xEDU + 2xDES

Crédito: 20% a nivel de alférez.

OFICIAL DE INGENIERÍA

Habilidades: Ingeniería (Nave), Ciencias (Física), Ciencias (Matemáticas), Electrónica, Operar Maquinaria Pesada, Uso de Ordenadores y otra habilidad a elección.

Puntos de Ocupación: 2xEDU + 2xINT (o DES)

Crédito: 20% a nivel de alférez.

OFICIAL DE SERVICIOS

Habilidades: Administración, Buscar Libros, Leyes, Persuadir, Tasar, Uso de Ordenadores Y otra habilidad a elección.

Puntos de Ocupación: 2xEDU + 2xDES o (POD)

Crédito: 20% a nivel de alférez.

OFICIAL DE COMUNICACIONES

Habilidades: Comunicaciones, Criptografía, Electrónica, Lenguajes, Sensores, Uso de Ordenadores Y otra habilidad a elección.

Puntos de Ocupación: 2xEDU + 2xDES o (POD)

Crédito: 20% a nivel de alférez.

OFICIAL DE SEGURIDAD

Habilidades: Lucha, Armas de Fuego (Pistola Laser o Rifle Laser), Esquivar, Sigilo, Tregar, Saltar y otra habilidad a elección.

Puntos de Ocupación: 2xEDU + 2xDES (o FUE)

Crédito: 20% a nivel de alférez.

OFICIAL CIENTÍFICO

Habilidades: Ciencias (Astrofísica), Ciencias (Física), Ciencias (Matemáticas), otra especialidad en Ciencias a escoger, Electrónica, Uso de Ordenadores y otra habilidad a elección.

Puntos de Ocupación: 2xEDU + 2xINT

Crédito: 20% a nivel de alférez.

OFICIAL MÉDICO

Habilidades: Ciencias (Biología), Ciencias (Farmacia), Ciencias (Químicas), Medicina, Primeros auxilios, Psicología y otra habilidad a elección.

Puntos de Ocupación: 2xEDU + 2xINT

Crédito: 20% a nivel de alférez.



HISTORIA PREVIA

INTERESES PERSONALES

Al final disponemos de unos puntos extras que obtenemos multiplicando la INTELIGENCIA por 2. Una vez repartidos los puntos podemos pasar al apartado de la edad, rango e historia previa del personaje.

Antes de empezar las aventuras, el personaje probablemente habrá pasado por otras naves, familiarizándose con ellas, etc. En concreto habrá ascendido dentro de la graduación de la armada y, a lo mejor, puede que hasta haya obtenido alguna medalla o, en el peor de los casos, alguna degradación.

Para simular todo esto hemos preparado un sistema donde se van asignando misiones al personaje. Al final de cada una de estas misiones el oficial al mando hace un informe y, dependiendo de éste, el personaje puede ascender en la cadena de mando, recibir condecoraciones, sufrir consejos de guerra, etc.

Para empezar definimos primero la cadena de mando. Los personajes han pasado por la Academia de Oficiales y empiezan de alférez. Los rangos dados aquí, sin embargo, comprenden toda la cadena de mando para dar más información.

También incluimos los suboficiales. En el caso que se quiera que los personajes sean suboficiales, el rango inicial será de soldado o Contramaestre de tercera clase según prefiera el máster.

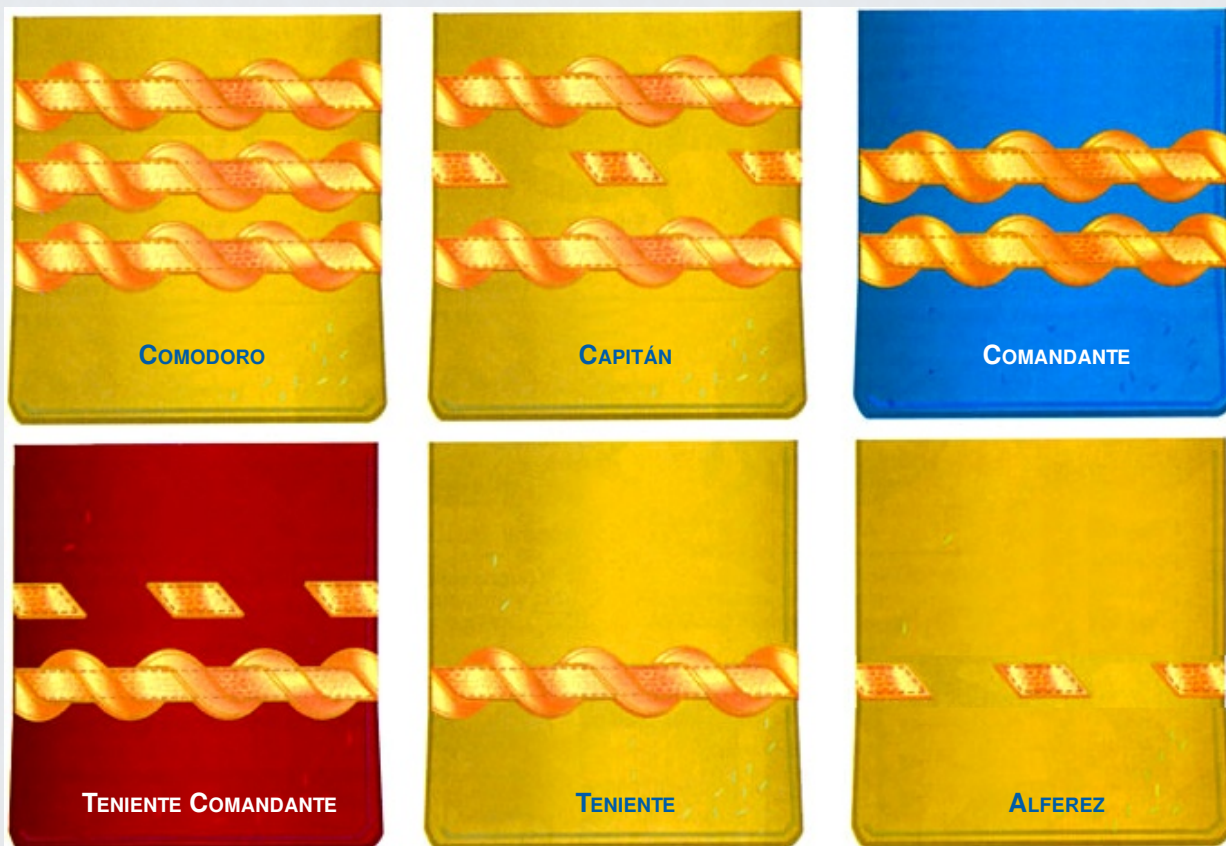
RANGOS EN LA ARMADA

SUBOFICIALES

- Soldado
- Soldado de primera clase
- Contramaestre de tercera clase
- Contramaestre de segunda clase
- Contramaestre de primera clase
- Contramaestre veterano
- Contramaestre jefe

OFICIALES

- Alférez (rango inicial)



- Teniente junior
- Teniente
- Teniente comandante
- Comandante (máximo rango razonable)
- Capitán
- Comodoro o Capitán de Flota

MANDOS:

- Contralmirante (tramo inferior)
- Contralmirante (tramo superior)
- Vicealmirante
- Almirante

El personaje desarrolla su historia personal en la flota siguiendo el proceso explicado en el apartado siguiente. A medida que evoluciona irá obteniendo puntos de promoción que serán empleados en su ascenso. El coste en puntos de cada grado en el escalafón es el siguiente:

RANGO	PUNTOS	SUMA
Alférez	0	0
Teniente Júnior	15	15
Teniente	30	45
Teniente Comandante	45	90
Comandante	60	150
Capitán	75	225

HISTORIAL DEL PERSONAJE

El personaje inicia su historia en la armada de la Federación después de graduarse en la Academia de oficiales. Dependiendo del éxito en sus estudios será destinado a una nave mejor o peor (con más o menos posibilidades de ascenso).

Empieza con el grado de alférez una secuencia de rondas de asignación que llamaremos "misiones", en los que obtendrá puntos de promoción. Al empezar tiene 23 años y 0 puntos de promoción. El número total de misiones será de 2D4-1. Resumiendo, empezamos con:

Rango inicial:	Alférez
Puntos de Promoción:	0
Misiones por cumplir:	2D4-1
Edad Inicial:	23 años

En cada misión se adjudica un destino en una nave que durará 2D4 meses. Por cada mes ganará por defecto 1 punto de promoción. Cuando se hayan agotado todas las misiones, el personaje será asignado a la nave donde se jugarán las partidas. Llevará en ese destino 1D4-1 m antes de empezar la partida inicial (si sale 0 significa que ha sido recientemente trasladado a la nave).

GRADUACIÓN

Al graduarse en la academia el personaje sale con unas calificaciones más o menos altas que influirán en la asignación de su primer destino. Para determinar el grado de éxito de su expediente académico hacemos una tirada por "Eficacia Académica":

Eficacia Académica: (EDU + INT) / 2

Podemos tener los siguientes resultados:

- Pifia:	SUSPENSO
- Fallo Normal:	APROVADO
- Exito Normal:	NOTABLE
- Exito a mitad de porcentaje:	EXCELENTE
- Éxito Crítico:	MATRICULA

Si el resultado es suspenso, el personaje ha de volver a intentarlo al año siguiente. Súmale 1 a la edad inicial. En cualquier otro caso el personaje es asignado a una nave cuyo tipo depende de su calificación:

MATRICULA:	Crucero Ligero
EXCELENTE:	Destructor
NOTABLE:	Fragata
APROVADO:	Carguero

RESULTADO DE LA MISIÓN

Después de la asignación de nave se mira la duración de este destino: 2D4 meses como hemos indicado antes. Ello quiere decir que de momento se ganará ese valor en puntos de promoción por el simple hecho del paso del

tiempo.

Para ver los puntos obtenidos por el resultado de la misión hay que hacer una tirada por la tabla correspondiente en la columna del tipo de nave y aplicar los resultados. Los valores posibles son:

Excelente (EX): Se obtienen 3 puntos de promoción y se tira en la tabla de condecoraciones.

Notable (N): Se obtienen 3 puntos de promoción.

Satisfactorio (SA): Se obtienen 2 puntos de promoción

Pobre (P): Se obtiene 1 puntos de promoción

Amonestación (A): No se obtienen puntos de promoción y se tira en la tabla de amonestaciones

Se suman los puntos de promoción debidos al paso del tiempo y los del resultado de la misión y se mira el próximo destino en la tabla de asignación de nave en la columna correspondiente al éxito obtenido.

FLUJO DE MISIONES

El proceso esta resumido en el diagrama de flujo adjunto. Después de la primera misión donde la nave fue asignada por el resultado académico, se empieza el ciclo normal de misiones donde la nave es asignada dependiendo del éxito previo. En cada misión el personaje ha de hacer dos tiradas:

TIPOS DE MISIONES

Crucero Pesado: Misiones de exploración

Crucero Ligero: Misiones militares

Destructor: Misiones de patrulla y escolta

Fragata: Misiones de patrulla y vigilancia

Carguero: Misiones de transporte

Base Estelar: Misiones de control y vigilancia

Intendencia: Misiones administrativas



1) Una tirada para la asignación de la nave

2) Una tirada para ver el éxito de la misión

Al final de cada misión se verifica el número de puntos de promoción adquiridos y se aplica el ascenso correspondiente si ha lugar.

MODIFICACIÓN DE LOS RESULTADOS

Después de hacer cada tirada existe la posibilidad de mejorar el resultado. Para ello el personaje puede (si quiere) hacer una tirada de mejora. Se calcula el porcentaje según el caso:

NAVE ASIGNADA

$$\% \text{ de Mejora} = (\text{SUERTE} + \text{EDU} + \text{INT}) / 3$$

El numero resultante es un % que se tira después de la hacer la tirada de destino y se aplica lo siguiente:

Si se pasa la tirada, el destino se mueve una posición en el sentido positivo. En caso de estar en la posición de crucero pesado, el personaje obtiene un punto de promoción adicional por este destino.

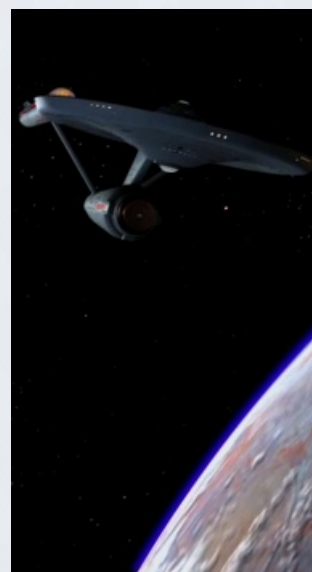
Si se pifa (00 en el dado) se mueve en el sentido negativo. En caso de estar en la posición base estelar y sacar una pifa se obtiene 1 punto menos de promoción por este destino.

TABLAS DEL POCESO DE MISIONES

ASIGNACIÓN DE NAVE

DESTINO ASIGNADO	EX	N	SA	P	AM
CRUCERO PESADO	81-00	86-00	91-00	-----	-----
CRUCERO LIGERO	56-80	66-85	71-90	91-00	00
DESTRUCTOR	31-55	46-65	51-70	76-90	81-99
FRAGATA	11-30	25-45	31-50	51-75	61-80
CARGERO	01-10	11-25	11-30	31-50	41-60
BASE ESTELAR (*)	-----	01-10	01-10	11-30	26-40
INTENDENCIA	-----	-----	-----	01-10	01-25

(*): Tirar un d20 para ver a que base estelar se le destina.



RESULTADO DE LA MISIÓN



INFORME	CRP	CRL	DES	FRA	CAR	BAS	INT
Excelente	91-00	91-00	96-00	96-00	00	00	-----
Satisfactorio	71-90	76-90	81-95	86-95	91-99	96-99	96-00
Normal	50-70	35-75	30-80	26-85	21-90	16-95	11-95
Pobre	16-49	16-34	11-29	11-25	06-20	06-15	06-10
Amonestación	01-15	01-15	01-20	01-10	01-05	01-05	01-05

MEDALLAS

D100 Medalla	Puntos de promoción
00 Estrella de oro	+10
91 – 99 Estrella de plata	+7
76 - 90 Estrella de bronce	+5
56 – 75 Medalla al mérito	+3
31 - 55 Mención mayor	+2
01 - 30 Mención menor	+1

AMONESTACIONES

D100 Condena	Puntos de promoción
00 Cárcel	-10 (1D4 meses)
91 – 99 Arresto mayor	-7 (1D4 semanas)
76 – 90 Arresto menor	-5 (1D4 días)
56 – 75 Expedientado	-3
31 – 55 Amonestación mayor	-2
01 - 40 Amonestación menor	-1

INFORME DE LA MISIÓN

Se puede intentar mejorar el informe del oficial al mando. El porcentaje de la tirada es:

$$\% \text{ de Mejora} = (\text{INT} + \text{POD})/2$$

Se tira después de la hacer la tirada de resultado y se aplica lo siguiente:

- Si se pasa la tirada el resultado se mueve una posición en el sentido positivo. En caso de estar en la posición de promoción el resultado de la mejora es subir una categoría automáticamente. Si el resultado fue de estrella de oro y debía

subirse un rango, el personaje no gana puntos de promoción por destino pero obtiene un ascenso automático.

- Si se pifia se mueve en el sentido negativo. En caso de estar en la posición de amonestación el resultado de la amonestación se subirá un rango automáticamente. Si el resultado era de cárcel el personaje es expulsado con deshonores de la flota estelar.

Al final del proceso tendremos la edad, el rango, las naves en que ha servido y las medallas y menciones, éxitos y fracasos del personaje. Todo ello representa su historial de servicio previo.

RANGOS Y OCUPACIONES

<u>CARGO</u>	<u>CRUCERO</u>	<u>DESTRUCTOR / FRAGATA</u>
Oficial al mando:	Capitán	Comandante
Primer oficial:	Comandante	Teniente Comandante
Jefe de Ingeniería:	Teniente comandante	Teniente
Jefe dep. científico:	Teniente comandante	Teniente
Jefe dep. médico:	Teniente comandante	Teniente
Jefe de navegación:	Teniente	Teniente júnior
Jefe de armamento:	Teniente	Teniente júnior
Jefe de comunicaciones:	Teniente	Teniente júnior
Jefe de seguridad:	Teniente	Teniente júnior
Jefe de suministros:	Teniente	Teniente júnior

<u>CARGO</u>	<u>CORBETA</u>
Oficial al mando:	Teniente Comandante
Primer oficial:	Teniente
Jefe de Ingeniería:	Teniente júnior
Jefe dep. médico:	Teniente júnior
Jefe de navegación:	Alférez
Jefe de armamento:	Alférez
Jefe comunicaciones:	Alférez
Jefe de seguridad:	Alférez
Jefe de suministros:	Alférez



NUEVAS HABILIDADES

Las habilidades de Cthulhu se quedan cortas en la ciencia ficción que requiere conocimientos como el Pilotaje de naves, la astronavegación, etc. Hemos tenido que añadir habilidades, eliminar algunas y adaptar otras:

Armas Laser (Pistola Láser): Esta habilidad funciona de la misma forma que la de pistola.

ArmasLaser (Fusil Láser): Esta habilidad funciona de la misma forma que la de fusil.

Artillería de nave: Manejo de los láseres y torpedos de la nave. La base es de 20%.

Astronavegación: Habilidad para realizar los complejos cálculos de navegación estelar. El cálculo de las trayectorias entre cuerpos celestes se ayuda con la potencia del ordenador de la nave.

Comunicaciones: Habilidad para sintonizar, ajustar y modificar las comunicaciones de la nave, tanto en el sentido de comunicar como de captar emisiones ajenas.

Ciencias (Astrofísica): Astronomía, planetología, conocimiento de las órbitas y la mecánica celeste, de la composición de los planetas y las estrellas, su composición y formación, etc.

Ciencias (Física): Física nuclear, electromagnética, de campos, etc.

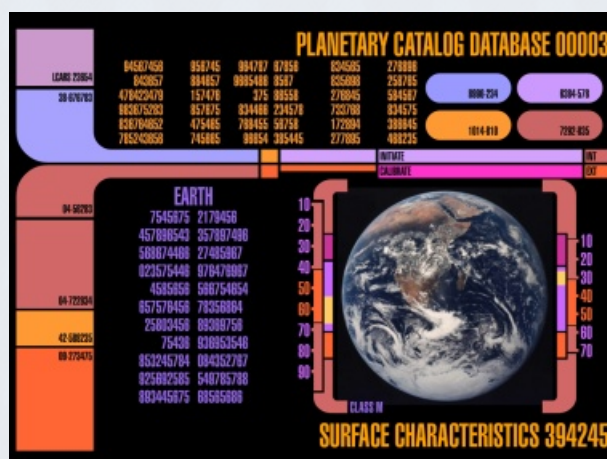
Ciencias (Sociales): Economía, estadística aplicada a los movimientos sociales, comportamiento de grupos, política, conocimiento del comportamiento de las naciones y estados según su cultura y nivel tecnológico.

Bajos Fondos: Conocimiento de las calles, donde encontrar productos ilegales, cómo contactar con el hampa local, etc. Está condicionada al tipo de cultura estándar. Es decir, en un planeta extraño a la Federación esta habilidad no sirve.

Crédito: El crédito depende del rango. Un Alférez tiene 20 y sube un 5% por rango superior.

Escudos: Manejo de los escudos de la nave: habilidad para aumentar el suministro de energía de una zona a fin de reforzarla.

Fusión Mental: Sólo accesible a vulcanianos. Mediante esta habilidad son capaces de unir su mente a la de otro individuo. Han de poner una mano sobre el rostro de la otra persona y hacer un



gran esfuerzo de concentración. Son capaces de encontrar información oculta con un éxito superior.

Ingeniería: Esta habilidad agrupa la de Reparación Eléctrica con la de Reparación Mecánica del sistema clásico. Además esta especializada en motores de impulsión warp y todo tipo de generadores de energía.

Lenguajes: Explica el funcionamiento de los diferentes lenguajes conocidos y permite entender sin errores cuando se usa el traductor universal.

Naturaleza: Aquí esta más centrada en el estudio de los biótopos de los diferentes planetas.

Pilotaje de nave: Manejo de la nave en sistemas planetarios. Sobre todo en proximidad de cuerpos celestes u otros. Concretamente es la habilidad relacionada con la acción de entrar en órbita estacionaria alrededor de un planeta.

Sensores: Las operaciones con Sensores sirven para detectar objetos o radiaciones en el espacio, la presencia de vida en planetas o naves, etc. También para controlar la emisión de radiaciones desde la nave.

Sistemas de seguridad: Todo lo relacionado con la protección de puertas, recintos, etc. Incluye las estrategias de colocación de cámaras de video, puertas con control de acceso, cámaras acorazadas, micrófonos ocultos, etc.

Transportador: Manejo del transportador. Una pífia en esta habilidad puede suponer la muerte del transportado. La operación estándar se considera fácil (doble porcentaje).

Habilidades Eliminadas: Se eliminan la habilidades de reparación eléctrica y mecánica, la de Mitos de Cthulhu y la de Ocultismo.

NUEVO EQUIPO

Comunicador: Pequeño aparato de mano que hace las funciones de emisor y receptor de radio. Su máximo alcance son 26.000 Km en condiciones normales.

Fáser: Son armas láser que tienen 3 formas de emisión de energía: para atontar, dañar o desintegrar. A veces se aplica la posición de dañar para calentar.



- Atontar: El daño no se aplica. Se compara el resultado multiplicado por 5 contra la constitución de la víctima en la tabla de resistencia. Si falla éste queda inconsciente durante unos minutos.
- Daño: Funciona como un arma normal. Se aplica el daño igual a la suma de D6 que depende de su potencia.
- Desintegrar: Si el daño aplicado multiplicado por 5 es superior al TAM de la víctima ésta queda desintegrada. Este nivel está prohibido en la Federación.

Hay 4 tipos de fasers. Cada uno de ellos puede ponerse en las tres posiciones. La potencia es el número de D6 que se suman el efecto:

- Tipo 1: pequeño láser de mano de potencia 2 (a nivel de juego el daño es de 2D6).

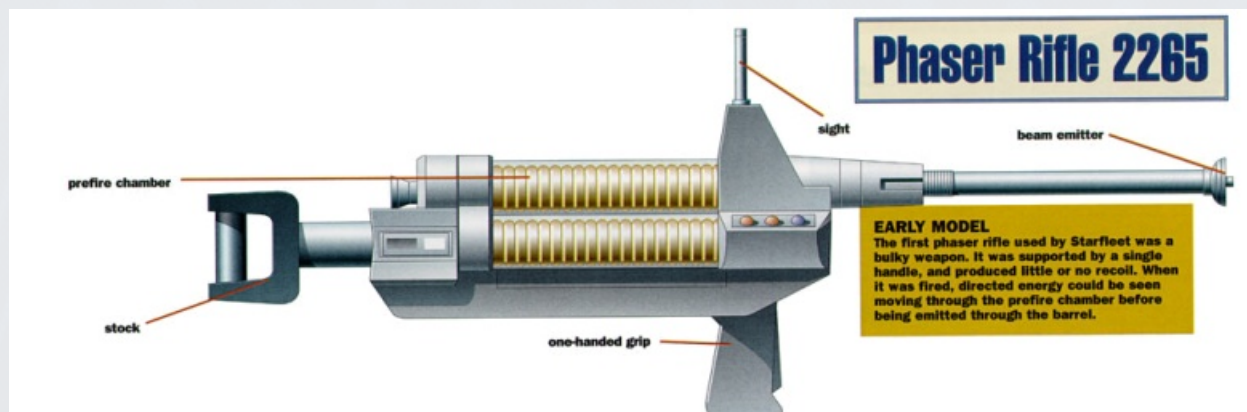


- Tipo 2: es la pistola laser. Su potencia es 3 (3 D6)
- Tipo 3: es el **rifle láser**. Su potencia es 4 (4 D6).
- Tipo 4: son los láseres que se montan en vehículos o sobre un trípode. La potencia es 6.



Traductor universal: Pequeño aparato de mano parecido a un micrófono. Traduce todas las lenguas conocidas. Con las desconocidas hace un análisis y, si su fuente se parece a alguna lengua conocida, hace una traducción lo más aproximada posible.

De todas formas la habilidad de Lenguas puede ser necesaria para corregir los errores que comete (al estilo del traductor de google)



Tricorder: Aparato de pequeño tamaño parecido a una radio portátil. Analiza fuentes de energía y determina la composición de muestras. Tiene un pequeño ordenador capaz de interpretar los datos del análisis en el 99% de los casos. Hay de dos tipos: el científico que analiza campos de fuerza electromagnéticos, de radio, etc y el médico que analiza fuentes de energía vitales y puede hacer escáners médicos de personas pudiendo obtener datos al analizando cosas como si se le extirparon las amígdalas o si se rompió un hueso hace años.

Su uso requiere de una tirada en la habilidad correspondiente. Dependiendo del caso el tricorder simplemente hará posible la tirada o además dará una bonificación a la misma (a discrección del master).



GLOSARIO

Antimateria: Material compuesto de anti-partículas que se destruye en presencia de materia. Por lo tanto se encuentra aislado de la misma por la acción de un campo magnético. Es el combustible básico del motor warp de la nave.

Cristal dilithium: Es una rara forma del litio. Son usados para controlar el flujo de combinación materia-antimateria.

Escudos de la nave: Son escudos de energía capaces de absorber impactos de láser o torpedos. Hay varios escudos alrededor de la nave y puede que se baje el nivel de energía en algunos y en otros no debido a la localización del impacto. La energía se puede transferir para reforzar un escudo en detrimento de otros.

Galáctico: Lenguaje universal hablado por todos los estados miembros de la federación.

Primera Directiva: Es una de las más importantes leyes de la Federación. Establece que nadie en la Federación ha de interferir en el desarrollo natural de una cultura alienígena hasta que llegue al nivel del viaje estelar.

Base estelar: La Federación denomina base estelar a las instalaciones de la Flota de cierto tamaño. Estas base están comúnmente situadas en planetas pero también pueden ser construcciones espaciales. En concreto la base estelar 1, que es el cuartel general de la flota, es una inmensa construcción estelar que puede contener varias naves del tamaño CONSTITUTION. Para la generación suponemos sólo las 20 primeras pero hay muchas más. En el

momento en que propongo aquí, el correspondiente a la misión de 5 años de la serie de televisión, habían como mínimo 27

Fecha estelar: Para el juego cogeremos una de las acepciones de este término que consiste en suponer que es un cómputo de tiempo que empieza desde el inicio de la construcción de una nave estelar. La terminología consiste en un número de cuatro cifras, un punto y otra cifra. Las primeras dos cifras se corresponden con el número de meses, las dos siguientes con el día del mes (de un mes de 30 días) y la cifra separada por el punto es la hora del día (de un día de 24 horas).

Órbita estándar: Órbita que permite a la nave estar sobre una determinada zona del planeta a fin de mantener contacto con el equipo de misión. A veces esta órbita no es posible y el navío es incapaz de mantener esa posición.

NCC: Naval Construction Contract. Es decir: Contrato de Construcción Naval.

USS: United Star Ship. Es decir: Nave espacial de la Unión (o de la Federación de Planetas Unidos).

Warp: La acepción tomada en el juego que corresponde con la de la serie de televisión es la de coger la velocidad como el cubo del número veces la velocidad de la luz. Esto quiere decir que si vamos a warp 7, vamos a $7 \times 7 \times 7 = 343$ veces la velocidad de la luz, es decir, casi a un año luz por día. La velocidad estándar viene a estar entre 6 y 7. La máxima hacia 9 i pico.

MÓDULOS

Vamos a dar una secuencia de nueve módulos de tipo exploración capaces de cubrir una misión de casi tres años. Solo se describe con detalle el primer módulo, dando una descripción de los otros ocho.

Cada uno de ellos empieza con un extracto del la "bitácora de vuelo" del capitán de la nave, explicando los últimos hechos. Allí daremos la "fecha estelar" correspondiente que empezará con la 1423.8 (mes 14, día 23, hora 8, desde la botadura de la nave) y que acabará con la 4704.2.

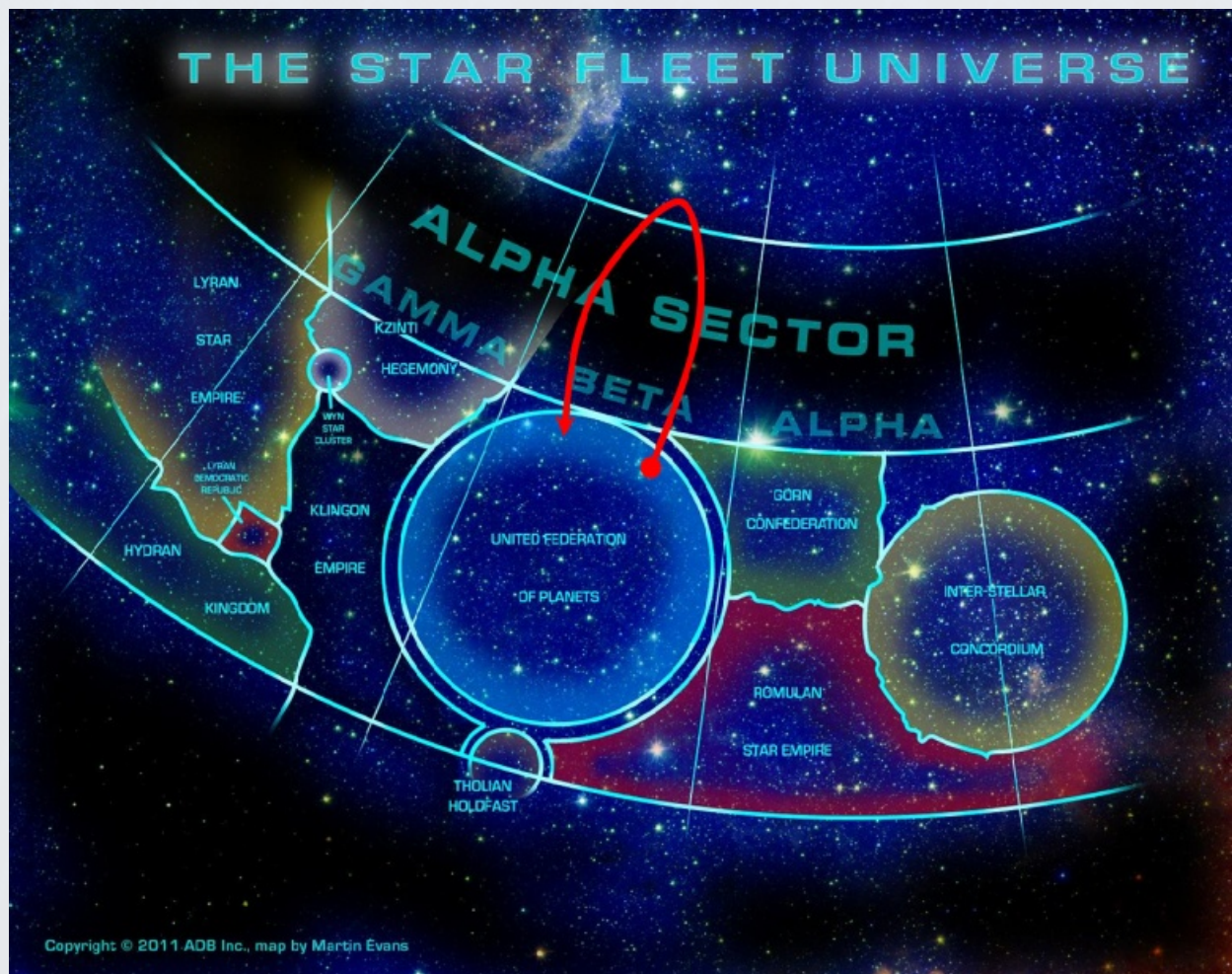
La nave es de tipo CONSTITUTION (la llamaré Exeter), con una velocidad de crucero de 7.2 warp (es decir: 1 año luz por día). Su ruta la puedes ver en la imagen adjunta. La nave sale de una base estelar situada en el 3º brazo galáctico, en el borde del espacio de la Federación, y tiene como misión explorar el brazo interior de la galaxia, atravesando el vacío existente entre el 3º y 2º brazo (contando desde fuera) para ir allá donde no ha ido nunca ningún hombre ... y volver.

LA MEJOR DEFENSA

Bitácora de vuelo: Fecha estelar 1423.8. Después de recorrer más de 400 años luz, al fin hemos llegado al sistema solar b-Sygnus. El tercer planeta es de tipo M y parece que es aquí donde se perdió el Valiant hace ahora casi dos años. No tenemos muchos datos al respecto ya que las comunicaciones del Valiant con la flota estelar se interrumpieron por una fuerte interferencia. Nuestra misión: averiguar lo sucedido y rescatar a los posibles supervivientes.

Resumen para el Máster.

El sistema b-Sygnus se compone de 5 planetas, 4 interiores de tamaño reducido (como la Tierra) y el más exterior del tipo Saturno con varias lunas. El único habitable es el tercero. En este planeta existió hace miles de años una cultura con una alta tecnología. Esta avanzada civilización llegó, sin embargo, a la autodestrucción en una guerra mundial. Un legado suyo es "el Vigilante": una pirámide situada en las ruinas de una ciudad. Su misión consiste en destruir toda nave que se

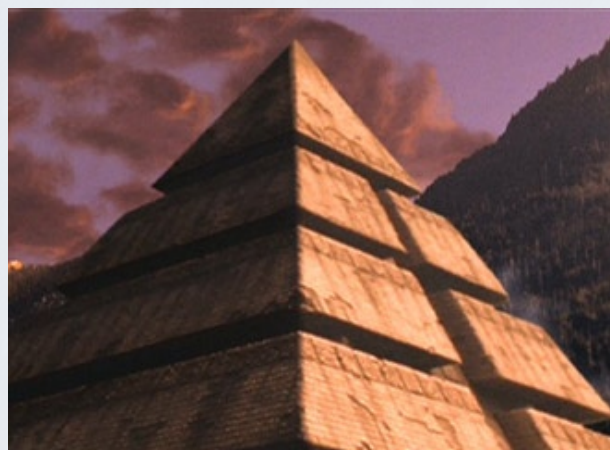


ponga en órbita a su alcance y que no de una cierta señal de reconocimiento. Para ello dispone de un poderoso rayo tractor que atraerá el objeto hacia el suelo (no directamente encima suyo, claro). Como efecto secundario del rayo provoca una formidable interferencia que es lo que impidió a los tripulantes de la Valiant advertir del tipo de peligro al que se enfrentaban. Además la pirámide se protege con un campo de fuerza imposible de atravesar con los láseres de una nave.

Como ha pasado tanto tiempo desde que se construyó, los mecanismos de la pirámide ya no funcionan tan bien como antaño por lo que tarda varias horas en reunir el potencial para producir el rayo tractor. En ese tiempo la Exeter se pondrá en órbita estacionaria sobre la ciudad ya que es lo más atrayente del planeta y enviará al típico equipo de misión a investigar las ruinas.

LOS SUBTERRÁNEOS

Desde los sensores de la nave se detecta la presencia de energía en la pirámide. Además se puede deducir que no hay ninguna entrada de superficie y que es imposible teleportar a nadie dentro debido a un fuerte campo de fuerza a su alrededor. Por suerte parece ser que existe toda una red laberíntica de subterráneos, probablemente los restos de un antiguo sistema de comunicación, que tiene algunos accesos bajo la superficie. Se supone que el equipo de misión es teleportado directamente dentro de los subterráneos o cerca de algún acceso a los mismos, a una distancia relativamente corta de una de las entradas a la pirámide.



Los subterráneos están en completa oscuridad y parcialmente inundados en algunos tramos, cosa que obliga a tomar rutas alternativas. Además existen pozos y zonas donde el suelo es inseguro (lo cual puede ser detectado con la ayuda del tricorder pero obliga a ir muy lentamente). Además están habitados por mutantes humanoides, de gran fuerza física, que pueden ver en la oscuridad y a los que molesta (no hiere o asusta) la luz. Son seres enloquecidos que atacan ciegamente de forma suicida. Su mordedura inocula un germen que actúa en cuestión de minutos produciendo fiebres de 40° i delirios constantes. La muerte es rápida ya que se pierde un punto de vida por hora.

En ese momento la nave recibe el ataque del rayo tractor y solo tiene tiempo de comunicar al equipo de misión que están siendo atraídos hacia la superficie por una especie de fuerza que viene de la pirámide antes de que la interferencia impida toda comunicación.

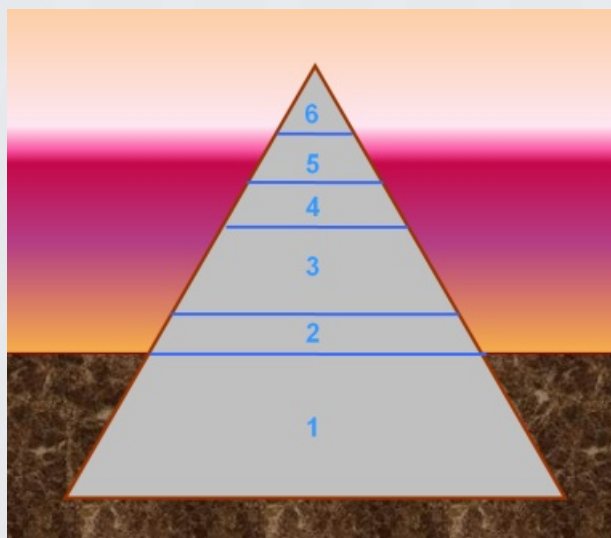


UN ENCUENTRO AFORTUNADO

En el interior de la pirámide viven los descendientes de la raza que la construyó. La maquinaria de la misma les provee de todo lo que necesitan y les protege del exterior. Las entradas están guardadas por campos de fuerza que pueden desactivar a voluntad. Son seres pacíficos gobernados por una casta que se hace llamar los "oficiales" con un líder supremo: el "Sumo Mandatario". Tienen una religión que adora al "Gran Espíritu" que habita en el corazón de la pirámide al cual llaman KAR-U-TAR o, también, "la joya que da la vida". Este corazón está identificado con un cristal de dilithium que se haya en el centro del primer piso de la pirámide y cuya función es la de canalizar las fuerzas telúricas de las profundidades de la tierra hasta la compleja maquinaria en el extremo superior.

Cuando los personajes lleguen hasta una de las entradas subterráneas (mejor si están azuzados por los mutantes) se encontrarán en una gran sala iluminada, con un enorme umbral en el centro sin que haya nada que aparentemente impida cruzarlo. En el otro lado habrán dos guardias armados con lanzas sin punta (son lanzas que dan descargas eléctricas por la punta con una daño de 1d6). Como ya hemos dicho, en realidad el umbral está cerrado por un campo de fuerza pero si los personajes son atacados por los mutantes los guardias les dejarán pasar para salvar su vida (recordemos que es una cultura pacífica).

Una vez dentro serán recibidos por un "oficial" que les tratará con grandes muestras de amabilidad e incluso se ofrecerá a suministrar un antídoto si hay alguien mordido por los mutantes. Además les invitará a presenciar la ceremonia de adoración a la joya que tiene lugar en ese momento comentando que siempre hacen eso



cuando la joya toma un tono rojizo (por si no era evidente se trata de la generación del rayo tractor). Les indicará cuales son sus habitaciones y las zonas que son de libre acceso. A la pregunta de si hace dos años la joya también cambió de color responderá que si aunque parecerá algo suspicaz e intrigado. Si se le pregunta si hubo otros como ellos que llegaron entonces responderá que no aunque una tirada de Interrogación indicará que miente y que la pregunta le ha puesto muy nervioso.

LA PIRÁMIDE

La pirámide es muy grande alzándose unos 60 metros por encima del nivel de tierra. Existen 6 zonas habitadas y dos más no accesibles normalmente. Describiremos primero las habitadas:

- 1.- La parte por debajo de la superficie del planeta, donde se hayan las viviendas del pueblo y los accesos a los subterráneos. Está formada por 6 pisos de 2 metros de altura.
- 2.- La zona al mismo nivel que la superficie planetaria, formada por un solo piso con un techo muy alto (8 metros). Aquí se hallan los comedores y las salas de reunión. También existen algunos parques con árboles, zonas ajardinadas, etc. En el centro de este piso se encuentra la "sala de la joya".
- 3.- La zona recreativa. Consta de 6 pisos, con cines, bares, teatros, salas de recreo, etc.
- 4.- La zona de oficinas: Esta zona sólo es accesible a la jerarquía de "oficiales" y sus accesos están vigilados por los guardias de la ciudad.
- 5.- La zona de viviendas de la jerarquía. Igualmente solo accesible a "oficiales".

6.- La zona prohibida: Aquí solo tiene acceso el "Sumo Mandatario" y su acceso está vigilado en el nivel inferior. La puerta es metálica y tiene un código que solo conoce el Mandatario. Además hay un láser (nivel 3) controlado automáticamente por el ordenador de la Pirámide que dispara a los que intenten abrir la puerta por la fuerza. En el centro del único piso se halla la sala de control con la consola principal del ordenador que dirige el rayo tractor. Hay una contraseña cuya palabra coincide con el nombre que los indígenas dan a la joya durante el ritual de adoración.

Las zonas no habitadas son la parte de la maquinaria en la cima de la pirámide y los pozos de la desesperación, por debajo de las viviendas. El acceso a los pozos es una puerta de acero que está cerrada pero nadie vigila. Allí hay agujeros en el suelo en forma de pozo que conducen en caída libre hasta una cavidad esférica donde todo se mantiene en "cero g". Estos pozos se utilizaban como formas de castigo para criminales. Se echaba a los criminales al fondo donde se mantenían sin gravedad, en ausencia total de luz y sonido durante un período de tiempo indefinido. Se podían mantener vivos y sin necesidades mediante un ingenioso y complicado sistema de mantenimiento vital

LOS SUPERVIVIENTES DEL VALIANT

El primer oficial, el oficial científico y la doctora del Valiant se encuentran recluidos en los pozos. Cuando llegaron a la pirámide fueron muy bien recibidos pero, claro, intentaron llegar hasta la



sala de control. En el intento mataron al anterior Sumo Mandatario y murieron dos miembros del equipo de seguridad de la nave. El resto fue capturado y sentenciado a la máxima pena: el olvido en los pozos de la desesperación.

Todos están en estado catatónico menos el primer oficial. La recuperación desde este estado puede tomar meses, años o quizá nunca. El primer oficial es un caso aparte. Parece no estar demasiado afectado por la experiencia aunque intenta simular que sí. El hecho es que fue lanzado al pozo donde se encontraba el cuerpo sin vida de una especie de mutante con un poder mental asombroso (que vivió en los tiempos de la guerra mundial). De hecho los restos de su mente aún se encontraban "adheridos" a su cuerpo muerto e inició un asalto mental para apoderarse de la mente del recién llegado. Actualmente le domina por completo.

Si los personajes preguntan por la tripulación del Valiant harán pensar a los oficiales que pueden actuar de la misma forma que los otros por lo que se extremarán las medidas de precaución. De todas formas el pueblo llano es pacífico y afable y, menos los oficiales, todo el mundo puede informar a los personajes de lo que quieran saber si son interrogados hábilmente.

POSIBLES VÍAS DE SOLUCIÓN

La caída de la nave hacia el planeta es lenta pero inevitable. La fuerte interferencia impide la utilización del transportador y las naves de desembarco también serían atraídas hacia el planeta. La nave estaba inicialmente a 5000 metros de altura y cada hora cae 1d100 x 10 metros. Esto le da una vida media de 10 horas aproximadamente desde que empieza la acción del rayo. Por tanto los personajes habrían de hacer algo antes de ese plazo.

Una solución rápida es destruir el cristal de dilithium pero esto implicaría sentenciar a muerte a esta gente ya que los mutantes de los subterráneos darían buena cuenta de ellos.

Otra solución es alcanzar la sala de control. Entonces puede ser que se les ocurra la palabra clave del ordenador. La otra opción consiste en saltar las defensas informáticas. Esto es difícil y solo se consigue mediante tres éxitos seguidos con una penalización progresivo de 10, 20, i 30%. Un fallo significa un paso atrás y una penalización permanente del 10% acumulativa. Si se consigue el acceso se puede desconectar el rayo tractor y el campo de fuerza externo con lo

que no solo pueden ser transportados si no que se puede enviar gente desde la nave a cualquier punto de la pirámide.

El ente que posee al primer oficial tiene la habilidad de fusión mental al 90% más la habilidad de poseer (coste 10 puntos psíquicos por intento), la de dominar (coste 5 puntos), el ataque mental (coste 5 puntos) y, por último, la absorción PSI. La absorción PSI requiere que previamente se haya dominado a la víctima, entonces, por cada punto invertido en ello se obtienen 2 del objetivo hasta que éste quede a cero (o negativos). Puede seguir absorbiendo puntos que la víctima "pagará" de su valor en puntos de vida hasta que éstos lleguen a cero y muera.

El valor de la criatura en Poder es de 21. Su intención es pasar desapercibido pero tiene un pequeño problema: necesita 1 punto PSI al día para sobrevivir en un cuerpo poseído. Como inicialmente tenía 21-10 (de la posesión), le quedarán unos 10 u 11 cuando le saquen del pozo. Es decir que si gasta otros 5 en dominar solo le quedarán 6 puntos como mucho para usar en el poder de absorber PSI. Evidentemente esto lo ha de hacer antes de que pasen muchos días. Todo esto se utiliza en el siguiente módulo.

INTERLUDIO EN NEGRO

Bitácora de vuelo: Fecha estelar 142??. Hace algunos días que salimos de b-Sygnus y ya es el tercer caso que tenemos de muerte súbita. El técnico de mantenimiento Parker ha sido encontrado en uno de los conductos de la nave sin vida y sin señales de violencia. Como los otros casos sus ojos estaban en blanco. El departamento médico está investigando la causa pero se descarta una posible epidemia.

Explicación: Este es un módulo abierto. Se supone que el poseído (el primer oficial del Valiant que fue rescatado en b-Sygnus) se las ingenia para salir de la enfermería y cometer sus crímenes con los que se alimenta. Lo de los ojos en blanco es un efecto secundario de la absorción de PSI.

LA MÁQUINA DE LOS SUEÑOS

Bitácora de vuelo: Fecha estelar 1812.6. Hemos llegado al sistema de Taria, donde se encuentra la colonia humana más alejada de que se tiene noticia. Hace más de 50 años que no ha sido visitada y no sabemos en que estado la vamos a encontrar.



Trama: La colonia se desarrolló bien ya que el clima es paradisíaco. En realidad hay todo un complejo de máquinas subterráneas desarrolladas por una civilización ya extinguida que mantienen el mundo en ese estado. Esa civilización llegó a poder transferir su mente al ordenador planetario donde simulaban experiencias y aventuras seguras sin fin, dejando morir sus cuerpos ya sin utilidad. Pero después de miles de años se cansaron de la existencia y se recluyeron en un estado vegetativo.

Hace algunos años, una expedición de la colonia encontró los subterráneos y las máquinas de control de la realidad virtual. Al cabo de 50 años no queda nadie que no haya sucumbido al atractivo de pasar su mente al ordenador para poder vivir una realidad fantástica. El mundo elegido es el de las leyendas artúricas donde el jefe de la colonia es el rey Arturo, sus oficiales los caballeros de la mesa redonda y el jefe científico Merlín. Todo podría ser perfecto si no fuera porque uno de los antiguos habitantes del planeta ha despertado y ha decidido ser Morgana, invocando a toda una serie de monstruosidades del averno y atacando a los miembros de la colonia (por diversión).

Hay que tener en cuenta que las máquinas hacen "real" la realidad virtual mediante el uso de campos de fuerza con lo que los seres imaginarios pueden ser muy sólidos. El equipo de misión que baje se encontrará con una sociedad medieval del estilo de los cuentos de hadas y las leyendas artúricas. La mayor parte de la gente que vean serán inventos del ordenador, sacados de la mente de los colonos, pero algunos serán colonos caracterizando algún personaje famoso de las

novelas de caballerías. Allí podrán ser recibidos por el rey Arturo, el jefe de la colonia, que les pedirá ayuda contra la malvada Morgana.

Los personajes de los jugadores no han pasado por las máquinas, sus cuerpos son reales, no recreados mediante campos de fuerza. Y eso les confiere la ventaja de ser los únicos que tienen acceso a los subterráneos que están vedados a todos aquellos controlados por el ordenador. La solución podría ser llegar hasta la maquinaria y manipularla de algún modo.

GLORIA Y HONOR

Bitácora de vuelo: Fecha estelar 2501.7. Por fin hemos llegado al límite del tercer brazo galáctico. Delante nuestro tenemos un inmenso espacio vacío. Nuestra misión: traspasar este vacío y llegar a la zona exterior del 2º brazo galáctico.

Bitácora de vuelo: Fecha estelar 2530.4. Ya hace un mes que avanzamos por este espacio sin estrellas. Hemos detectado una señal con el radar de largo alcance. He ordenado al piloto que trace una línea de intersección a fin de averiguar el origen de dicha señal. ¿Es que hay alguien aparte de nosotros en este vacío inmenso?...

Bitácora de vuelo: Fecha estelar 2601.1. Indudablemente la señal en el radar es debida a una nave. Los análisis son irrefutables aunque parece que dicha nave se haya inmóvil. ¿Porque?. Pronto lo sabremos.

Bitácora de vuelo: Fecha estelar 2601.9. Es increíble pero la nave es del tipo "ave de presa" romulana. No sabemos que hace aquí pero tiene todos los sistemas desactivados y presenta señales de grandes daños estructurales. He ordenado que un equipo de misión se traslade a la nave.

Explicación: La zona entre el 3º y el 2º brazo galácticos está barrida por "tormentas estelares" que recorren este espacio con cierta frecuencia. La nave romulana fue atrapada por una de estas tormentas cuando estaba cerca de su territorio y arrastrada por la misma unos 2000 años luz siendo casi destruida y dejando solo 6 tripulantes con vida. Entre estos estaban el capitán, el primer oficial y el oficial científico. Este último ideó un sistema de mantenimiento vital apto solo para dos personas. Según la mentalidad romulana estas dos personas habían de ser el capitán y el primer oficial (orden jerárquico puro y duro) así que los demás habían de suicidarse.

El oficial científico simuló el suicidio pero luego desactivó la consola del primer oficial de forma que pareciera una malfunción, retirando además el cuerpo del capitán (matándolo de un tiro láser) para ponerse él. Por pura suerte, el cuerpo del primer oficial permaneció en estado de congelación debido a un boquete producido por un meteorito que dejó su cámara expuesta al vacío con lo que es posible recuperarlo después de un cierto tiempo (el oficial científico ya estará en pie para entonces).

La versión del asunto que quería "vender" el oficial científico cuando fueran rescatados es que el primer oficial mató al capitán en una disputa. Este cuento no es posible de mantener si el primer oficial sigue vivo por lo que intentará matarlo. Hay que tener en cuenta que el primer oficial tiene un código del honor al estilo samurai y que aunque considera a la Federación como el enemigo, pondrá como objetivo primario vengar la muerte de su capitán para luego suicidarse (impidiendo así dar datos al enemigo).

UN CASO DE CONCIENCIA

Espero que me perdonareis los guiños hacia los cómics de Flash Gordon ...

Bitácora de vuelo: Fecha estelar 3022.5. Hemos llegado al primer sistema solar que, según los cálculos de la computadora, debería tener un planeta tipo M. Y hemos comprobado que, efectivamente, el segundo planeta es de este tipo. Al acercarnos para establecer una órbita estándar hemos detectado una estructura artificial en la superficie planetaria y, al dirigir los sensores hacia ella, se han detectado explosiones y rayos de energía en su interior, aparentemente realizados por autómatas que parecen estar en combate. También se han detectado formas de vida humanoides que se han refugiado en la parte central. He decidido enviar un equipo de misión con el objetivo de rescatar a esas personas.

Explicación: La estructura es una central de teleporte de un inmenso imperio estelar llamado Sung. Este imperio controla cientos de planetas, unidos todos ellos por una intrincada red de estaciones de forma que se pueden enviar contingentes armados de un planeta a otro. Esto es especialmente útil para ellos ya que se trata de un gobierno totalitario de tipo fascista y militarista. Cuando hay una rebelión en un planeta solo tienen que enviar a la "guardia de la muerte" que está equipada con armaduras de combate, láseres pesados, etc para aplastar la rebelión. Si la cosa



pasa a mayores también disponen inmensas "estrellas de combate", naves gigantescas que transportan ejércitos enteros altamente mecanizados y escuadrones de cazas. Todo ello controlado por una clase de élite dedicada a la guerra que comanda ejércitos de autómatas.

Uno de los extremos de la red de teleporte es un planeta llamado Arboria. Aquí se produjo una rebelión que tomó al asalto la central para evitar que el gobernador planetario pudiera recibir refuerzos. Como paso siguiente enviaron un contingente armado al planeta de tránsito más cercano, un nudo de la red, para facilitar de este modo la rebelión en otros planetas. El planeta en cuestión es al que acaba de llegar el Exeter. El comando rebelde consiguió inutilizar el sistema de teleporte y se disponía a resistir el ataque de los robots de defensa cuando llegó el Exeter. En este momento solo quedan tres miembros del comando: el capitán Flash, la teniente Arden y un técnico llamado Zarkov.

Si los rebeldes son rescatados pedirán que se los envíe a Arboria en nombre de la "Alianza Rebelde". Pero unos minutos después del rescate aparece una nave gigantesca de forma esférica. Cuando se establecen las comunicaciones, la nave se identifica como la "Emperador Ming", estrella de combate del Imperio Sung, reclamando a los rebeldes que supuestamente se han refugiado en el Exeter.

En realidad la nave del Imperio está en su derecho al reclamar a miembros rebeldes pero, por otra parte, no deja de ser la lucha de un pueblo por su libertad. Sea como fuere es evidente que habrá un consejo de guerra para el capitán cuando llegue a la primera base de la Federación y presente un informe.

La tecnología del imperio Sung esta más atrasada en el manejo de campos de fuerza y láseres. Ellos usan misiles en sus combates. Los fásers de la nave de la federación pueden destruir esos misiles antes de que lleguen manteniéndose

a distancia ya que su nave es más ágil y maniobrable. Pero los rayos tractores imperiales son muy fuertes y pueden retener y atraer a la nave de forma que ya no haya margen de maniobra para destruir los misiles. Por tanto habría que destruir el emisor de rayos tractores.

Afortunadamente su tecnología desconoce le teleportación y los campos de fuerza (sustituye los escudos de la nave por una enorme coraza). Existe la posibilidad de enviar un equipo de asalto para destruir los emisores del rayo tractor. Una vez conseguido esto la huida es fácil ya que la máxima velocidad que puede alcanzar la pesada nave imperial es warp 7.

LA ALIANZA

Bitácora de vuelo: Fecha estelar 3315.2. Hemos viajado a warp 9 hasta llegar al sistema de Arboria para establecer contacto con la "Alianza Rebelde" en nombre de la Federación y dejar allí a nuestros huéspedes. Calculo que tenemos unos dos meses antes de que llegue la estrella de combate imperial, tiempo que emplearemos en preparar las defensas del planeta.

Trama: Arboria es un planeta cubierto de bosques formados por árboles gigantescos de cientos de metros de altura, con un clima perfecto, sin estaciones y con pequeños mares, grandes lagos y ríos de agua dulce. Las ciudades están construidas en la copa de los árboles como si fueran inmensos nidos y la población de una ciudad estándar es solo de unos 5.000 habitantes.

Cuando los personajes llegan al planeta son recibidos con grandes fiestas y muestras de



alegría. Hay una solemne recepción ante el recién coronado Rey Barín de Arboria a la que son invitados el capitán de la nave y los personajes. En esta recepción hay un atentado contra la vida del rey por parte de un traidor del servicio. Aquí podrían lucirse los personajes.

El resto de la aventura consiste en ayudar a levantar defensas planetarias y quizás un pequeño combate contra la estrella de la muerte imperial.

EL VACÍO

Bitácora de vuelo: Fecha estelar 3812.5. Hace un mes que hemos penetrado otra vez en el espacio vacío entre el 2º y 3º brazo galáctico de vuelta hacia casa. Nuestros sensores han detectado una anomalía en una zona del espacio. La anomalía consiste en que no detectan nada, ni el ruido de fondo normal, cuando apuntan hacia esa zona. En respuesta a la petición del oficial científico he decidido dirigir la nave hacia ese lugar.

Bitácora de vuelo: Fecha estelar 3813.8. Ha sucedido algo increíble. Cuando estábamos cerca del límite de la zona oscura, ésta se ha extendido y de pronto nos hemos vuelto inmersos en ella. Hemos sido capturados por la negrura. Ningún sensor detecta nada...

Bitácora de vuelo: Fecha estelar 3814.1. Por fin los sensores parecen detectar algo. La naturaleza de la emisión nos es desconocida pero nos dirigimos de forma irresistible hacia ello. Además empezamos a tener muchos casos de fatiga entre la tripulación y los motores no funcionan al 100%.

Explicación: Se trata de una inmensa ameba que se alimenta de energía. A medida que se acerquen al núcleo sus efectos serán más visibles. El núcleo está formado por una masa de débil luminosidad del tamaño de un sol. De hecho es posible penetrar en él. Una solución al problema es disparar torpedos de fotones hacia el centro del núcleo con lo que matarán a la ameba y ésta desaparecerá como si nunca hubiera existido. Pero antes de que vayan a hacer esto los sensores detectarán la presencia de otra nave. Se haya atrapada entre la masa del núcleo. Si envían un equipo de misión allí podrán rescatar a los miembros de la tripulación que se hallan en estado de hibernación. Se trata de seres de la raza Kzint. Si son reanimados se presentarán como miembros de una expedición científica que quedó atrapada por la ameba y pedirán que se les lleve a un planeta de su raza.

SU ALTEZA REAL

Bitácora de vuelo: Fecha estelar 4128.3. Ya hemos salido del espacio vacío. He aceptado la petición del equipo científico Kzint de llevarles a un planeta de su raza. De hecho esto supone un desvío mínimo de la ruta.

Bitácora de vuelo: Fecha estelar 4206.2 Hemos contactado con un puesto avanzado Kzint comunicándoles los nombres de los científicos Kzint que llevamos. Los del puesto parecían algo nerviosos y parece ser que han contactado con extrema rapidez con las autoridades locales. Nos han citado en Kargos IV, a 10 años luz, donde se reunirá con nosotros una fragata Kzint pidiéndonos que vayamos a la máxima velocidad posible. Me parece excesivo para unos simples científicos.

Bitácora de vuelo: Fecha estelar 4211.3. Hemos sido atacados por dos naves Klingon que aparecieron de su invisibilidad cuando transferíamos a nuestros huéspedes Kzint a la fragata. Una de las naves Klingon ha enviado un equipo de comando a la fragata antes de levantar los escudos. He decidido hacer lo mismo ahora que aún puedo antes de la próxima descarga.

Explicación: Los Kzint están en guerra con los Klingon. Hace poco consiguieron matar al Rey Kzint y a toda su familia en un plan para desestabilizar el reino al no existir un heredero a la corona. El heredero legítimo, el príncipe Hsim, había desaparecido hacía años en una expedición científica a la zona oscura. La transmisión del Exeter de que llevaba a Hsim movió a las fuerzas Klingon en la zona para intentar capturarlo o, si no fuera posible, eliminarlo. El módulo es una lucha en el interior de la fragata contra el comando Klingon para salvar la vida del heredero.

CONSEJO DE GUERRA

Bitácora de vuelo: Fecha estelar 4704.2. Hemos llegado a la base estelar número 12 donde entregaré el informe de la misión. Sé que es inevitable el consejo de guerra por mis acciones pero confío en salir inocente.

Trama: Los personajes serán interrogados por las acciones de su capitán y se valorará su contenido. Una acción interesante por su parte sería contactar con el embajador Kzint y convencerle de que interceda por el capitán en recompensa a su iniciativa en Kargos IV. Por otra parte los Klingons están molestos e intentarán que esa reunión no se lleve a cabo.

EJEMPLOS DE NAVES (SIGLO XXIII)

CONSTITUTION

TIPO: Crucero

Medidas: 290 / 70 / 130

Desplazamiento: 435.000 Tn

Puentes: 21

Tripulación: 430

Warp: 6 / 9,5

Observaciones: Esta es la nave más moderna de la flota en el momento de la serie original y la elegida para explorar los límites del espacio conocido.



MIRANDA

TIPO: Fragata Pesada

Medidas: 230 x 51 x 127

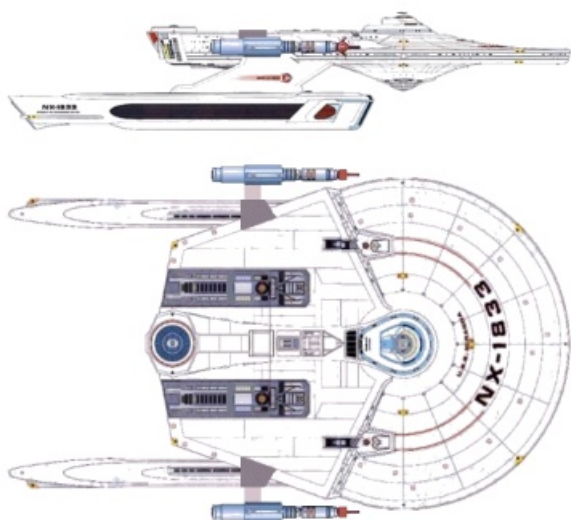
Desplazamiento: 210.000 Tn

Puentes: 12

Tripulación: 280

Warp: 7 / 10

Observaciones: Nave destinada a misiones de patrulla manteniendo la seguridad en las fronteras de la Federación..



K'TÍNGA

TIPO: Crucero pesado

Medidas: 214 x 57 x 152

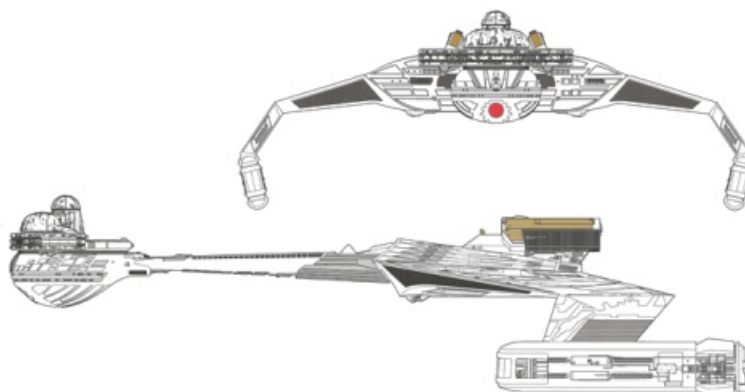
Desplazamiento: 420.000 Tn

Puentes: 9

Warp: 6 / 9

Tripulación: 460

Observaciones: Esta es la nave más potente Klingon en el momento de la serie original. Un digno adversario de la Constitution.



GALILEO

TIPO: Lanzadera

Medidas: 10 / 4 / 4

Desplazamiento: 5.000 Tn

Puentes: 1

Tripulación: 2 + 6 (pasajeros)

Warp: 3

Observaciones: Pequeña nave con capacidad warp limitada y adecuada para aterrizar en planetas o acoplarse a naves. Utilizada cuando la capacidad de teleportación no es posible.



CLASIFICACIÓN PLANETARIA



DATOS PLANETARIOS

TIPO	SUPERFICIE	ATMÓSFERA	DESCRIPCIÓN	EJEMPLO
A	Gaseosa	Reductora	Super gigantes gaseosos de enorme tamaño cuyo núcleo irradia calor	Júpiter
B	Gaseosa	Reductora	Gigantes gaseosos muy fríos de atmósfera de hidrógeno.	Neptuno
C	Fe, Si	Red./Densa	Atmósfera con efecto invernadero que produce altas temperaturas.	Venus
D	Ni, Fe, Si	Ténue o sin	De reciente formación con la superficie fundida. Luego pasan a clase E.	---
E	Si, metales	Red. / Ox.	Superficie caliente de atmósfera rica en metano. Previo a F	---
F	Si, metales	Oxidante	Atmósfera con alta concentración de gases tóxicos. Evolucionan a M o N	---
G	Si	Oxidante	Desérticos con atmósfera rica en gases pesados.	---
H	Si	Variable	Parte de la superficie fundida y atmósfera de metano. Previos a clase L	---
I	Si, metales	Fluido	Asteroides	Ceres
J	Si	Sin atmósfera	Muy calientes debido a la cercanía de su estrella. Atmosfera de metano.	Mercurio
K	Si	Ténue	Adaptables a la colonización. Escasez de agua.	Marte
L	Si, agua	Oxidante	Muy fríos, con la superficie helada.	---
M	Si, agua	Oxidante	Agua en cantidad abundante y atmósfera respirable. Aptos para colonizar	Tierra
N	Agua	Oxidante	Agua en gran cantidad, cubriendo casi la totalidad de la superficie.	---

DATOS PERSONALES

PERSONAJE _____

JUGADOR _____ FECHA NAC. _____

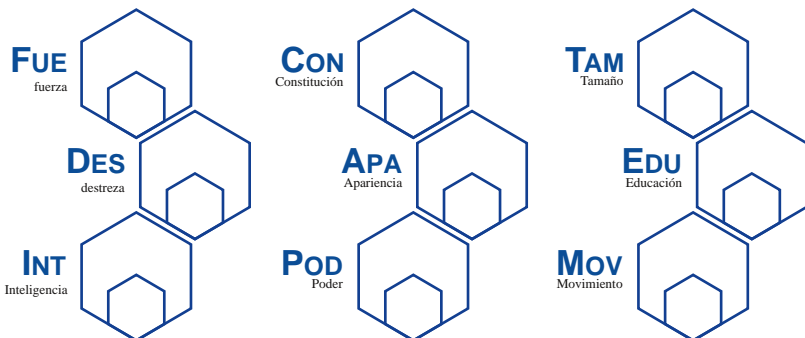
RAZA _____ SEXO _____ EDAD _____

ALTURA/PESO _____ PLANETA _____

RANGO/Cargo _____

DESCRIPCION FISICA _____

DATOS BIOMETRICOS



SUERTE

00	01	02	03	04	05	06	07	08	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	00

PUNTOS DE VIDA

00	01	02	03	04	05	06	07	08	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20

PUNTOS DE PSI

00	01	02	03	04	05	06	07	08	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20

DATOS DE HABILIDADES

HABILIDADES GENERALES

ABRIR CERRADURAS [01]

ADMINISTRACIÓN [05]

ANTROPOLOGÍA [01]

ARQUEOLOGÍA [01]

ARTE (ESP) [05]

BAJOS FONDOS [10]

BUSCAR LIBROS [20]

CARISMA [15]

CHARLATANERÍA [05]

CIENCIA (ESP) [01]

CONducir VEHICULO [20]

CRÉDITO [--]

DESCUBRIR [25]

DISFRAZARSE [05]

ELECTRÓNICA [01]

ESCUCHAR [25]

FUSIÓN MENTAL [--]

HISTORIA [05]

INFORMÁTICA [05]

INGENIERÍA [10]

INTIMIDACIÓN [15]

LANZAR [20]

LENGUAJES [01]

LEYES [05]

MEDICINA [01]

NADAR [20]

NATURALEZA [10]

NAVEGACIÓN [10]

OPERAR MAQUINARIA [01]

PERSUADIR [10]

PRIMEROS AUXILIOS [30]

PSICOANÁLISIS [01]

PSICOLOGÍA [10]

RASTREAR [10]

ROBAR BOLSILLOS [10]

SALTAR [20]

SIGILO [20]

SISTEMAS DE SEGURIDAD [05]

SUPERVIVENCIA (ESP) [10]

HABILIDADES DE COMBATE

ARMAS LASER (PISTOLA) [20%]

ARMAS LASER (RIFLE) [25%]

ESQUIVAR [1/2 DES]

PELEA (ESP) [25%]

HABILIDADES DE PUENTE

ARTILLERIA (NAVE) [20%]

ASTRONAVEGACIÓN [20%]

COMUNICACIONES [20%]

ESCUDOS (NAVE) [20%]

PILOTAJE (NAVE) [20%]

SENSORES [20%]

TASACIÓN [05]

TREPAR [20]

TRANSPORTADOR [20]

CONTACTOS PERSONALES

[illegible]

EQUIPO PERSONAL

[illegible]

MUNDO NATAL

NOMBRE: _____

TIPO: _____

RAZA: _____

Capacidades: _____

DEFENSAS

PROTECCIÓN	TIPO	VALOR

MEDALLAS

AMONESTACIONES

ARMAMENTO PERSONAL

[illegible]

TRASFONDO / NOTAS

[illegible]

CARRERA

[illegible]



PARTE II

EL COMBATE ESPACIAL

En una ambientación de juego como la de Star Trek es inevitable que algunas veces se produzca un combate espacial. En estos casos existe el problema de la actividad de los jugadores durante ese combate. A diferencia del combate habitual entre personajes, donde todo el mundo interviene, aquí la cosa no está tan clara. Algunos personajes, el piloto, el artillero, etc. participarán en el combate, pero otros como el ingeniero, el oficial científico o el médico raramente lo harán. Otro problema es el de la duración del mismo. Si se escoge utilizar uno de los juegos de simulación de combate de naves, la duración del mismo puede ser de muchas horas. Para evitar estos problemas he preparado un sistema de combate con la intención de que sea rápido y donde todos los personajes tengan una función.

Si en una localización donde se recibe un impacto hay personajes, éstos sufren un número de D6 puntos de daño igual al daño recibido. En la tabla especificamos las localizaciones y las consolas de control que contienen:

Para las consolas ocupadas por PNJs se pueden considerar las siguientes clasificaciones para sus habilidades (a decidir por el máster):

- Mediocre: 40%
- Estándar: 50%
- Buena: 60%
- Veterano: 70%
- Elite : 80%

SITUACIÓN DE LOS PERSONAJES EN LA NAVE

Cada uno de los personajes jugadores se hallará en sus puestos, donde realizarán las tiradas pertinentes que requiere este sistema. Además, el jugador que interprete al piloto es el encargado de realizar el movimiento de la nave en el tablero de juego, el del control de daños el encargado de señalar los mismos en la ficha, el médico lleva el control de bajas, etc. Procura que un personaje jugador no haga más de dos tiradas de habilidad por turno de combate. Siempre hay PNJs para ello. Ver tabla adjunta.

COMPONENTES Y DEFINICIONES

En las definiciones siguientes hacemos referencia a la “plantilla de la nave” que está en el apéndice final. Recomendamos imprimir dicha plantilla a la vez que se consultan las reglas para entender mejor las explicaciones. Durante la batalla hay factores reflejados en la plantilla que pueden variar. Recomendando que para algunos de ellos se utilicen dados cuya cara hacia arriba indicará su valor actual.

LOCALIZACIÓN	CONSOLAS DE CONTROL	HABILIDAD REQUERIDA
Puente	Capitán	Táctica
	Pilotaje y navegación	Pilotaje, Astronavegación
	Control de Escudos	Escudos
	Control de armamento	Artillería
	Sensores y Ordenador	Sensores, Informática
	Comunicaciones	Comunicaciones
Sala de motores	Motores	Ingeniería
	Generador	Ingeniería, Electrónica
Transportador	Control de transporte	Transportador
Enfermería	Control de Bajas	Medicina, Primeros auxilios
Lugar averiado	Control de daños	Ingeniería, Electrónica

A veces se menciona el concepto de dados de penalización a la tirada. Este es un sistema que utiliza el Cthulhu 7ª que consiste en añadir más dados de las decenas a la tirada del D100 y escoger el valor más bajo como el válido. Si se tratara de una bonificación cogeríamos el mejor.

Otro concepto del Cthulhu 7ª es la clasificación del grado de éxito, ver tabla:

Capacidad de maniobra: Es el número de puntos de impulso que cuesta realizar un giro.

INGLES	TRADUCCION	DEFINICION
Regular	Normal	Pasar la tirada
Hard	Superior	Pasar la tirada por la mitad
Extreme	Especial	Pasar la tirada por la quinta parte

Camuflaje: Algunas naves tienen la capacidad de volverse casi invisibles (solo se percibe una ligera distorsión en el fondo de estrellas). Una nave con este dispositivo en función sólo puede ser detectada con un resultado de “especial” en la habilidad de “Sensores”. Y sólo durante el turno en que se detecte se le puede disparar. El consumo del camuflaje es de 2 puntos por turno para las naves pequeñas, 3 para las medias y 4 para las grandes. La nave no puede disparar ni lanzar torpedos mientras este dispositivo esté conectado. Su desactivación (o activación) ocupa la acción de movimiento con lo que cuando aparecen no se pueden mover. La reactivación del camuflaje después de su desactivación no puede hacerse hasta después de 2 turnos de combate. Habrías de marcar una nave con alguna ficha cuando lo desactiva para indicar la imposibilidad de conectar el camuflaje, y quitar la marca en el turno siguiente.

Enfermería: La enfermería de la nave puede reducir el número de bajas. Por cada equipo médico se hace una tirada de medicina. Un éxito normal restaura 1D6 bajas, uno superior 2D6 y un especial 4D6.

Equipos de Reparaciones: La nave tiene un cierto número de equipos de reparaciones. Cada uno de ellos puede intentar hacer una reparación por turno haciendo una tirada de ingeniería. Un éxito normal repara 1 punto de estructura o de localización, uno superior repara 2 y un especial 4.

Equipos de Seguridad: La nave tiene un cierto número de equipos de seguridad, cada uno de

ellos formado por 6 personas. Cada equipo tiene una capacidad de aguante de 6 y un poder de ataque de 1D6.

Se considera que una nave siempre tiene un equipo de seguridad (aparte de los especificados) que es sólo defensivo (no puede utilizarse para abordar otras naves).

Escudos: Es el campo de fuerza que rodea la nave protegiéndola de las descargas energéticas de los fásers y de las explosiones de los torpedos. Este campo es generado por proyectores situados en la parte exterior. Las naves tienen un valor en escudos representado por un tipo de dado (D6, D8 o D10). El escudo rodea a la nave ocupando los seis hexágonos de la plantilla (ver plantilla de la nave).

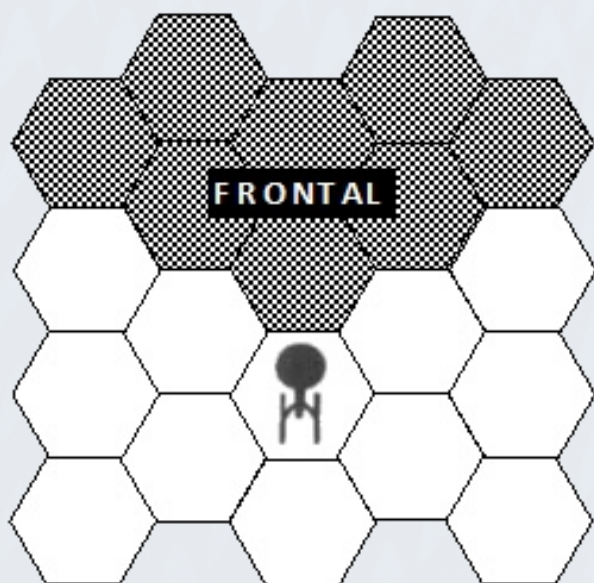
Cuando la nave recibe un impacto el escudo hace una tirada por su dado para ver cuantos puntos absorbe. Si el impacto es superior al nominal del escudo (en un D8 sería 8) entonces el escudo se resiente y baja una categoría de dado (un D8 bajará a D6, por ejemplo). Pero antes de eso el jugador encargado del manejo de los escudos puede intentar reforzar ese sector utilizando uno de los puntos de energía disponibles en la batería. Para ello ha de tener éxito en una tirada por la habilidad de escudos con una penalización de 1 dado.

Durante la fase de distribución de energía se pueden adjudicar puntos para reforzar los escudos. Un éxito normal permite adjudicar un punto de energía a uno de los hexágonos, un éxito superior permite adjudicar 2 puntos a repartir y un especial permite adjudicar hasta 4. Cada punto restaurará en un nivel de dado el escudo dañado.

Estructura: Es el máximo número de puntos que puede resistir el casco de la nave antes de que exista la posibilidad de “rotura”. Superado su valor la nave puede sufrir un desgarró y romperse al recibir un nuevo impacto.

Fásers: Cada nave tiene un número de fásers de uno o varios tipos. El tipo de faser viene indicado por el dado que utiliza, siendo el daño del faser igual al resultado de su tirada. Una nave puede tener 3 D6, por ejemplo. En ese caso puede disparar tres veces (una por cada faser) y en cada disparo el daño será de un D6. Cada cañón faser disparado consume 1 punto de energía.

Las naves pequeñas tienen sólo un faser situado al frente. Las medianas tienen tres: uno al frente y los otros dos en los laterales. Las grandes



tienen también tres pero el frontal es más potente. El arco de disparo de un faser empieza tomando el hexágono en frente del mismo tal y como indica la figura adjunta. Un faser puede disparar en el arco contiguo a su arco de disparo pero tomando un dado de penalización en la tirada de impactar.

El alcance del faser depende del tipo de dado, siendo igual al número del dado en hexágonos. Un D6, por ejemplo, alcanzaría 6 casillas.

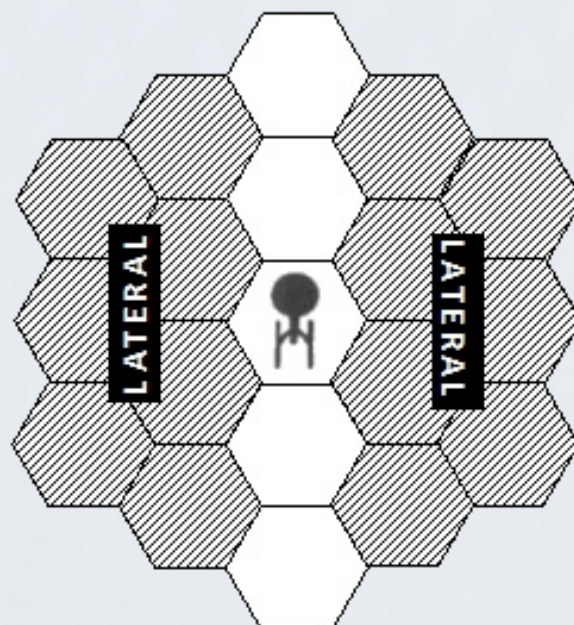
Generador: Produce puntos de energía cada turno que son enviados a las baterías. Éstas están diseñadas para almacenar hasta dos veces la energía producida por el generador. Por ejemplo: en un generador 4, se generan 4 puntos en la fase correspondiente pero si la batería ya tiene puntos en ese momento y el total es superior a 8 el resto se perderán. Al principio del combate se supone que la batería está a tope

Si el generador principal se viene abajo, se pone en marcha de forma automática el generador auxiliar (la energía de emergencia). Éste generador sólo produce 1 punto por turno.

Impulso: Es el número de puntos de energía que puede canalizar el motor para producir puntos de impulso. Los puntos de impulso se utilizan para incrementar o disminuir la velocidad de la nave y para hacer giros. Cada punto de energía utilizado producirá un punto de impulso.

Motores: Produce los puntos de impulso con los que se hacen las maniobras de movimiento y, cuando la velocidad llega a 6, se puede activar el Warp.

Sensores: Son los aparatos de detección de la



nave. Permiten conocer el estado del enemigo y bonifican la tirada de iniciativa: +1 por cada valor en las decenas de la habilidad (a 56% daría +5, por ejemplo). Además es necesario pasar la tirada para enviar un equipo de asalto a una nave enemiga (previo a la tirada de teleportación). También permiten detectar naves camufladas con un éxito especial en la tirada.

Los sensores de combate que se utilizan para detectar naves camufladas, enviar equipos de asalto o disparar alcanzan 12 hexágonos (120 Km). Los de largo alcance que sólo nos permiten localizar la posición de las naves no camufladas alcanzan 24 hexágonos (240 Km).

Puente: Desde el puente se controla la nave. Un impacto en el puente que haga daño interno repercute como daño a los personajes del puente. Si el puente es inutilizado se puede utilizar el "puente auxiliar". Hacer el cambio dedica un turno entero en el que no se puede hacer ninguna acción.

Transportador: Permite transportar un equipo de seguridad (6 personas) a la nave enemiga cada turno. Es necesario que los escudos de ésta estén bajados. Se precisa fijar la posición con una tirada de sensores y luego pasar la tirada en la habilidad de transporte.

Tripulación: Es la dotación de la nave. Los daños en la estructura o en las localizaciones producen además tantos D6 de bajas como el daño recibido. Si éstas superan la mitad de la dotación se recibe un dado de penalización en todas las tiradas (a añadir a los que hubiera por otros motivos).

Torpedos fotónicos: A diferencia de los fasers,

éstos no requieren puntos de energía para ser lanzados pero hay un número limitado. Una nave puede lanzar un torpedo por salida de torpedos en la fase de ataque. Cuando se dispara avanza 4 casillas en la dirección del objetivo. Si no llega a impactar el torpedo se pierde. El daño de los torpedos es igual a la suma de su número tipo en D6 (un T3 hará 3D6). Normalmente hay dos tipos: el T2 y el T3. Sólo las naves romulanas tienen los potentes torpedos de plasma T5.

El objetivo puede realizar una tirada de pilotaje para esquivar el torpedo pero necesita un éxito especial. También se puede disparar para destruirlo pero de nuevo es preciso un éxito especial (y gastar un punto de energía). Éste es el único disparo que un jugador puede hacer fuera de su fase.

Velocidad: Al principio de la batalla las naves tienen una velocidad inicial dada por el escenario. Si no se especifica entonces se puede tomar ésta como cero. La nave se coloca con su frente apuntando en la dirección en la que avanza la nave y su velocidad actual se indica en la casilla correspondiente. A lo largo de la batalla esta velocidad puede cambiar tanto en módulo como en dirección gastando puntos de impulso. Al inicio del turno siguiente la velocidad de la nave es la misma que la que tenía al final del anterior.

Velocidad Límite de Combate: A partir de velocidad 4 se reciben dados de penalización al disparar igual a 1 más 1 más por encima de 4. Para este propósito no sólo se tiene en cuenta la velocidad de la nave propia sino además la del contrincante de forma que los dados de penalización recibidos por la velocidad de las dos naves se suman. Otro efecto es que es imposible

acertar con los torpedos.

Velocidad Máxima: Sólo se puede superar la velocidad 6 de forma temporal. Si al final del turno se esta a más de velocidad 6 ésta pasa a 6. Se considera que el rozamiento con el polvo espacial impide superar esa velocidad.

Velocidad Warp: Para entrar en velocidad Warp primero se ha de estar ya a velocidad 6 durante un turno entero en el que se “ceba” el motor con los puntos de impulso necesarios. Para una nave pequeña éstos son 2, para una Media 4 y para una grande 6. Cualquier disparo recibido en ese turno hace que activar el warp tenga un porcentaje de destruir la nave igual al daño del impacto por 5. Si se llega a activar el warp se rompe el combate.

TURNO Y FASES DE COMBATE

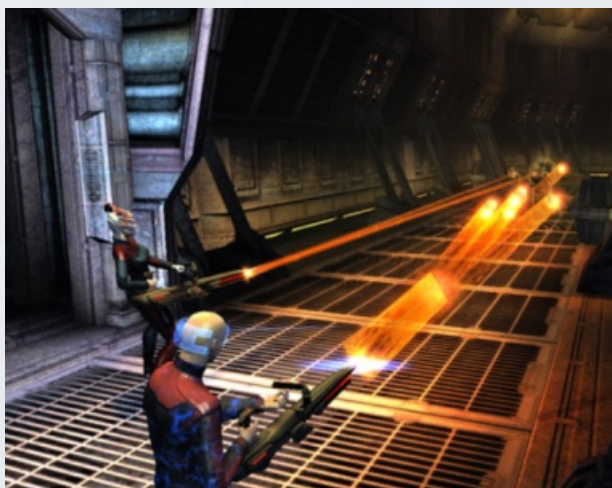
El combate se desarrolla en turnos cuya duración en el universo de juego es de 2 minutos. Al principio de cada turno se hace una tirada de iniciativa con un D10 más una bonificación dependiendo del valor en la habilidad de sensores del jugador encargado de ellos: +1 por el valor de las decenas en la habilidad (56% será +5). El que tenga el mejor resultado es el que actúa primero (si hay más de un bando se tira por cada uno).

Cada turno se desglosa en una serie de fases que se han de seguir de forma secuencial una detrás de otra. Al principio de cada turno se tira por iniciativa y cada jugador actúa en orden, de mayor a menor. Cada jugador realiza todas las fases de su turno antes de pasar el turno al siguiente. Las fases son:

- 1- Distribución de Energía a los escudos
- 2- Generación de Energía
- 3- Tirada de Sensores para detectar naves ocultas
- 4- Movimiento y Ataque.
- 5- Combate en el interior de la nave si se da el caso
- 6- Control de daños.

Distribución de Energía: En esta fase se distribuyen los puntos de energía que hay en la Batería a los escudos. Un punto de energía repara un nivel de dado de un escudo dañado (un D8 reducido a D6 se puede reparar con un punto).





Para ello se utiliza la plantilla de nave usando dados pequeños u otro tipo de marcador adecuado. En el turno 1 la batería esta a tope y se colocan los dados que representan los escudos en las casillas correspondientes.

Generación de Energía: En esta fase se reciben los puntos producidos por el generador y se colocan en la Batería. Si la Batería llega a estar por encima de su capacidad, los puntos sobrantes se pierden.

Sensores: Se hace la tirada de "Sensores" para descubrir las naves enemigas camufladas.

Movimiento y Ataque: Se realiza el movimiento desplazando la nave tantas casillas como su velocidad. Los giros no cuentan para este propósito. En cualquier posición a lo largo de su movimiento la nave puede disparar sus fásers y/o torpedos. El abordaje se puede realizar si se da la posibilidad (escudos del contrario bajados y estar a menos de 12 casillas). Es preciso hacer una tirada de sensores para fijar el lugar de abordaje y una tirada de Teleportación para enviar el equipo.

Control de daños: En esta fase se hacen las reparaciones y se cura a los heridos. Se requieren tiradas por la habilidad correspondiente.

Combate en el interior de la nave: Cada equipo enemigo puede intentar tomar una de las secciones de la misma. Este combate puede ser escenificado. Un turno de combate espacial equivale a 12 turnos de combate escenificado.

Si no se quiere escenificar se pueden utilizar las reglas siguientes. El equipo transportado tiene 1D6 de poder de ataque y 6 puntos de capacidad de aguante. Escoge una localización y produce 1D6 puntos de daño. Este daño puede ser absorbido por los equipos de seguridad de la nave defensora que pierden ese número en capacidad de aguante.

A su vez éstos producen un daño sobre el equipo infiltrado de la misma manera. Además de los equipos de seguridad de la nave atacada, cada sección se defiende con 1D3 de ataque. El atacante escoge la localización:

1. Puente
2. Sala del Generador
3. Sala del Motor de Impulso
4. Sala del Motor Warp
5. Enfermería
6. Talleres (equipos de reparación)

Si la sección llega a 0 puntos de vida es tomada y su función deja de poder realizarse. Si se toma el puente la nave se rinde. Los personajes jugadores pueden defender cualquier sección si están disponibles. En ese caso se habría de escenificar el combate añadiendo 6 pnjs si llevan consigo un equipo de seguridad.

Los equipos se curan 1 punto de vida cada turno en la fase de "control de daños" pero si llegan a 0 puntos son destruidos.

DESARROLLO DEL COMBATE

POSICIÓN Y MOVIMIENTO

Cada escenario puede tener su disposición inicial. Normalmente las naves se encuentran a 12 hexágonos de distancia ya que éste es el radio de detección óptimo de los sensores. Las naves aún son detectadas hasta a 24 casillas. Las naves camufladas se colocan después de que todas las demás hayan sido colocadas y pueden empezar a menos distancia.

La colocación de la ficha que represente la nave se ha de hacer con la proa en la dirección de la posición de avance.

Al principio del combate las naves tienen una velocidad determinada según el escenario. Lo más frecuente es que las naves defensoras tengan velocidad cero y las atacantes 2 o 3.

La velocidad de la nave indica el número de hexágonos que la nave ha de mover obligatoriamente. Esto representa la inercia que tiene. Al hacer el movimiento el jugador puede gastar puntos de impulso en:

- Aumentar la velocidad en 1 punto por punto de impulso gastado en esto. La nave habrá de mover 1 hexágono más
- Disminuir la velocidad en 1 punto por punto de impulso que se utilice para ello. La nave mueve un hexágono menos.
- Gastar los puntos de impulso según su maniobrabilidad para hacer un giro de 60°. Esto no aumenta el valor absoluto de la velocidad.

No es obligatorio gastar todos los puntos de impulso que se pueden producir en los otros. La velocidad final de la nave será la inicial para el turno siguiente.

Si en algún momento las naves enfrentadas están a más de 24 hexágonos de distancia se rompe el combate.

DISPARO DE FÁSERS Y TORPEDOS

Como ya hemos dicho los fásers se disparan antes, durante o al final del movimiento. Ha de existir una línea de visión sin interferencias (naves, asteroides, etc). Se dispara dentro del arco de disparo correspondiente aunque también se puede disparar en el área adyacente con un dado de penalización. Cada disparo gasta 1 punto de energía.

El lado del hexágono afectado se corresponde al que se cruza con una línea que una el centro de los hexágonos de la nave atacante y objetivo. Se determina si el faser impacta mediante una tirada de Artillería aplicando las bonificaciones o penalizaciones pertinentes.

Los torpedos salen del hexágono frontal de la nave y se mueven cuatro casillas hacia su objetivo usando el camino más corto posible. Si lo alcanzan, éste tiene el derecho a una esquivada o a destruirlo con un disparo láser pero para lograrlo se ha de sacar un especial en la tirada.

Cada impacto es resuelto por separado. Primero los fásers y por último los torpedos. El jugador atacado puede emplear un punto de energía de la batería para reforzar el escudo si éste sufre deterioro pero eso requiere un éxito en la habilidad de escudos con una penalización de 1 dado.

Si el daño infligido es superior al valor del escudo, el resto pasa al casco de la nave, reduciendo los puntos de la estructura.

Si el grado de éxito de artillería es superior

entonces el impacto es recibido en una localización y se tira un D10 para determinarla.

Si el grado de éxito fue especial entonces el daño se dobla además de determinar la localización. Opcionalmente el jugador atacante puede decidir que el daño no se doble a cambio de escoger directamente la localización.

1. PUENTE
2. MOTOR WARP
3. MOTOR IMPULSO
4. GENERADOR
5. BATERÍAS
6. FASER (tirar un D6 si hay tres)
 - a. 1-2 Izquierdo
 - b. 3-4 Central
 - c. 5-6 Derecho
7. SENSORES
8. CONTROL DE ESCUDOS
9. CONTROL DE DAÑOS (tira un D6)
 - a. Equipo Médico
 - b. Equipo de Reparaciones
10. TRANSPORTADOR

Localizaciones: Cuando se impacta en una localización, el daño se aplica a la estructura pero además el impacto produce averías que tienen consecuencias según la zona explicados más adelante. El primer impacto deja la zona en estado de **Avería Grave**. Un segundo impacto en una zona ya averiada la deja en el estado: **Fuera de Servicio** y el sistema de la localización deja de funcionar.

Bajas en la Tripulación. El daño recibido ocasiona 1D6 bajas por punto de daño.

CASOS ESPECIALES

Cloaking: Las naves en cloaking no tiran iniciativa. Ellas toman su turno cuando les convenga. Estas naves no pueden ser atacadas mientras estén camufladas a menos que se pase la tirada de sensores.

Apuntar a Localización: Es posible apuntar con



uno o varios láseres a una localización de forma que el impacto vaya allí sin necesidad de un éxito superior o especial. Para ello se ha de fijar la misma durante un turno y disparar en el siguiente. Se sufre una penalización de 1 dado a la tirada de impactar. Si se falla pero se hubiera pasado sin la penalización entonces se aplica el proceso normal.

Esforzar Elemento: Una vez por turno se puede forzar un elemento con una tirada de ingeniería aplicando una penalización de 1 dado. Los elementos susceptibles de ser forzados son:

- Los motores: se puede incrementar los puntos de impulso en 1 punto extra. Se gastan 2 puntos de energía en ese incremento.
- El armamento: se puede incrementar el daño en un dado extra gastando 2 puntos de energía en ese láser.
- Los escudos: En la fase de distribución de energía se puede incrementar el nivel de un dado de escudo en un grado por encima del máximo nominal gastando 2 puntos a este efecto. Al principio del próximo turno del jugador el valor del dado vuelve a ser el habitual (a menos que sea inferior debido a varios impactos).

CONTROL DE DAÑOS

Los equipos de reparaciones de la nave pueden intentar reparar las localizaciones dañadas y los médicos reducir el número de bajas.

Equipos de reparaciones: Cada equipo puede realizar un intento de reparar la estructura o una localización por turno. No se puede acumular más de un equipo por localización. Un personaje con ingeniería puede hacer una reparación. Cada equipo repara 1 punto de estructura o un nivel de avería.

Equipos médicos: Durante un turno de combate

es posible que se produzcan heridos. Los equipos médicos de la nave pueden hacer una tirada para intentar curarlos. Un personaje con medicina puede realizar una tirada adicional. Cada equipo cura 1D6 bajas.

DAÑO EXTRA Y DESTRUCCIÓN DE LA NAVE

Los daños reducen la estructura. Cuando ésta llega a cero y se recibe un nuevo daño se computa como daño extra. Entonces existe una posibilidad del 5% por punto de daño extra de que la nave se rompa. La tirada se ha de hacer cada vez que se adquiera daño extra teniendo en cuenta el total acumulado del mismo. El daño extra puede ser reparado normalmente.

CONSECUENCIAS DE LAS AVERÍAS

Cuando una localización recibe un impacto la zona se avería. Esto tiene como consecuencia una penalización en las funciones correspondientes dependiendo de la gravedad de la avería:

- **Avería Grave:** 1 dado de penalización en las habilidades que dependan de ese sistema.
- **Fuera de Servicio:** El sistema no funciona

PUENTE

Una avería grave en puente tiene como consecuencia una penalización de 1 dado en las habilidades de Pilotaje, Artillería y Sensores. Si queda Fuera de Servicio no se pueden utilizar estos sistemas. Se puede cambiar al puente auxiliar pero la penalización de 1 dado se mantiene.

MOTOR WARP

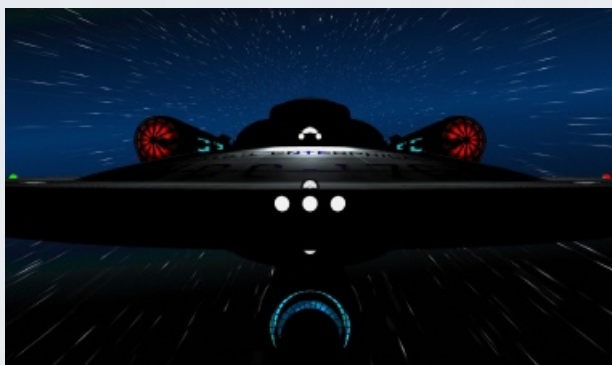
Una avería grave imposibilita que la nave entre en warp. Si queda Fuera de Servicio hay una posibilidad del 5% por punto de daño recibido de que estalle destruyendo la nave.

MOTOR DE IMPULSO

Una avería grave baja la capacidad de generar puntos de Impulso en uno. Si la localización queda Fuera de Servicio no se pueden obtener puntos de impulso.

GENERADOR

Una avería grave hace perder un punto de generador. Si la localización queda Fuera de



Servicio éste ya no puede producir energía y se activa el generador de emergencia que da 1 punto de energía.

BATERÍAS

Una avería grave reduce su capacidad en 2 puntos. Si la localización queda Fuera de Servicio ésta ya no puede almacenar puntos y se activa la batería de emergencia cuya capacidad es de 2 puntos.

FÁSERS

Una avería grave tiene como consecuencia una penalización de 1 dado en las habilidades de Artillería. Si queda Fuera de Servicio no se puede disparar con ese faser.

SENSORES

Una avería grave tiene como consecuencia una penalización de 1 dado en las habilidades de Sensores y un -1 a iniciativa. Si quedan Fuera de Servicio no se pueden utilizar los Sensores y la iniciativa deja de tener bonificación por habilidad.

CONTROL DE ESCUDOS

Una avería grave tiene como consecuencia una penalización de 1 dado en las habilidades de Escudos. Si queda Fuera de Servicio no se pueden asignar puntos de energía a los escudos.

CONTROL DE DAÑOS

Se pierde un equipo.

TRANSPORTADOR

Una avería grave tiene como consecuencia una penalización de 1 dado en las habilidades de Transportador. Si queda Fuera de Servicio no se puede utilizar el Transportador

SISTEMA SIMPLIFICADO

Si no se quiere representar el movimiento de naves en un tablero hexagonalizado se puede utilizar este sistema simplificado que sólo sirve en el caso de la nave de los jugadores enfrentada a una o varias naves enemigas. En él no consideramos la posición relativa de las naves sino sólo la distancia a la que esta cada una de las naves enemigas respecto a la nave de los jugadores. En la secuencia del turno de combate hay diferencias respecto al sistema original:

- 1- Distribución de Energía: En este caso se ha de decidir la cantidad de puntos que van a impulso y a los escudos.
- 2- Generación de Energía
- 3- Tirada de Sensores
- 4- Establecer distancia: El piloto hace las tiradas por cada nave enemiga
- 5- Ataque y Teleportación de equipos de seguridad.
- 6- Combate en el interior de la nave si se da el caso
- 7- Control de daños.

A continuación pasamos a detallar las fases que presentan diferencias:

DISTRIBUCIÓN DE ENERGÍA:

Se ha de decidir cuantos puntos van a los escudos y cuantos van a impulso. Los puntos no asignados quedarán en la batería a disposición de los fásers.

ESTABLECER DISTANCIA:

Al principio de la batalla las naves están a una distancia 12, a menos de que estén camufladas en cuyo caso pueden estar a menos. En el turno de los jugadores el piloto hace una tirada para calcular la distancia relativa teniendo en cuenta los siguientes factores:

- La Maniobrabilidad da un dado de penalización
- Cada punto de impulso utilizado da un punto de bonificación

El resultado final de dados es igual a la diferencia entre penalización y bonificación. Según el

resultado de la tirada podemos tener:

- Normal: Puedes aumentar o reducir hasta 2 la distancia relativa.
- Superior: Puedes aumentar o reducir hasta 3 la distancia relativa.
- Especial: puedes aumentar o reducir hasta 4 la distancia relativa.

Los puntos de modificación obtenidos se han de repartir entre las naves enemigas para establecer su nueva distancia. En el turno de las naves enemigas cada una de ellas hace su tirada de pilotaje con los modificadores correspondientes en su caso modificando sus respectivas distancias a la nave jugadora.

NOTA: Observa que puedes tener distancias muy diferentes con cada una de las naves enemigas. Opcionalmente puedes decidir que un conjunto de naves enemigas mueve en grupo.

ATAQUE:

Una vez establecidas todas las distancias relativas se pueden realizar las tiradas de ataque a los objetivos que estén a alcance. En el caso de las naves con tres fásers se ha de elegir cuál de ellos está encarado. Los otros dos reciben 1 dado de penalización. Si hay más de un objetivo al alcance se reparten los encaramientos de forma equitativa. Esto hace que si hay más de una nave enemiga pero menos de tres no se pueda volver a elegir un faser si ya fue elegido antes. El escudo afectado se decide de forma aleatoria tirando un D6 pero se puede elegir cuando acertamos una localización.

IDEAS PARA AVENTURAS

Adjuntamos de forma esquemática algunas ideas que se pueden utilizar utilizando este sistema de combate. No son escenarios únicamente de lucha, también hay la parte de aventura estándar por lo que se pueden utilizar dentro de una campaña de juego normal. Utilizamos frecuentemente el recurso del “mensaje subespacial”. Este tipo de mensaje es una emisión proveniente de la base estelar más próxima.

RAPTO

Mensaje subespacial de la flota estelar: “Se ha recibido un mensaje de auxilio de la fragata Daedalus que estaba de patrulla en el sistema

Omicron V. Su nave es la más cercana así que habrá de ir hacia allí lo antes posible. Esta orden tiene prioridad uno”.

Cuando la nave entre en el sistema será atacada por un crucero de ataque pirata con una tripulación considerada como “estándar”. La nave pirata intentará huir haciendo un salto Warp si el daño recibido es de más de 10 puntos. Es posible conocer el destino del salto con un éxito especial en “Sensores”. Una vez acabado el combate podrán ver que hay otra nave orbitando el planeta Omicron V. Si se acercan podrán ver que se trata de la fragata Daedalus que se halla gravemente dañada pero que aún conserva parte del escudo alzado. Recibirán un mensaje del capitán pirata Korps el cual se ha apoderado de la nave y hecho rehenes a su tripulación. Éste pedirá un rescate, elementos para reparar la fragata y poder huir. Como la nave es de la federación tiene un código de acceso que podría ponerla bajo control de la nave de la Federación pero eso pondría en peligro a los rehenes. La solución es bajar momentáneamente (para que no se den cuenta los piratas) los escudos de la fragata utilizando el código. Así se podría enviar un equipo con el fin de rescatar a los rehenes mientras se va ganando tiempo en las negociaciones. Dicho equipo habría de procurar no ser visto o evitar que nadie comunicara su existencia a los piratas que tienen los rehenes hasta que pudiera liberarlos.

INCIDENTE EN LA FRONTERA

En una misión de patrulla en los límites de la zona neutral entre los Klingons y la Federación se recibe un SO.S: “Aquí.. estación de inv..sti..ación Tritón, estamos siendo ata....d.s por u.... nave kli....., necesita..... ayuda, rep ..”.

Aquí se corta la comunicación. El ordenador de la nave puede informar que la estación Tritón es un centro de investigación dedicado a estudios biológicos que se encuentra orbitando el planeta Sulfur III. Si acuden al sitio -verán a un crucero Klingon que está al lado de la base. El enfrentamiento es inevitable. Después del combate (si tienen éxito) podrán contactar con la base. Los científicos se han atrincherado en la sala de control para sobrevivir al abordaje de los equipos de seguridad de la nave klingon que bajaron justo antes de la aparición de la nave de la federación (quedan cuatro equipos klingon). Cuando los klingons de la base se den cuenta de que su nave ha sido destruida (o capturada), decidirán suicidarse colocando explosivos en los depósitos de combustible de la estación. Los jugadores pueden ser miembros de uno de los equipos de seguridad que bajen para impedirlo.



Los klingons lograrán su objetivo en 12 turnos de combate dentro de la nave. Al final, si todo sale bien, puede ser que descubran el porqué del ataque klingon: en la estación se estaba investigando un virus mortal para ellos e inocuo para las demás razas. Esta investigación es, evidentemente, ilegal. Así que los científicos intentarán ocultarla a los oficiales de la Federación. Si el capitán de los jugadores llega a conocer este hecho, informará inmediatamente a sus mandos y se pedirán disculpas a los klingons para evitar que el conflicto suba de tono.

UNA SIMPLE PRUEBA

La nave de los jugadores acude a la demanda de una de las bases fronterizas con el Imperio Romulano. El comandante de la base informa de que se ha perdido el contacto con algunas naves mercantes. Todas en la misma región del espacio. No se recibió comunicación alguna de las mismas que hiciera pensar en algo anormal.

Si acuden a la zona los detectores de largo alcance detectarán restos de naves. Alineando los grupos de restos se puede trazar una línea que surge de la zona prohibida entre el Imperio y la Federación. De los restos se pueden recuperar las “cajas negras” de las naves. De su estudio se puede deducir que algo atacó a las naves destruyéndolas en el acto. Sólo tuvieron tiempo de realizar algunas maniobras evasivas antes de perecer (aunque hay que recordar que sólo eran naves mercantes). Siguiendo la línea y estudiando las coordenadas espaciales y temporales, se puede deducir donde se halla lo que haya destruido a los mercantes.

Cuando la nave de la Federación llegue al

lugar, habrá un ave de presa romulana que tendrá activado su camuflaje. Se acercará para disparar el último torpedo de plasma que le queda. Eso supone que los jugadores podrán hacer 3 tiradas por sensores para detectarla (lo que tarda en recorrer los 12 hexágonos del radio del sensor de alcance corto) pero necesitarán un éxito especial. Si no, cuando se halle 4 o menos hexágonos de distancia, desactivará su camuflaje y disparará. La nave de la Federación aún podrá hacer un intento de esquiva o destruir el torpedo con los fásers pero necesitará de nuevo un especial.

Como se trataba de una simple prueba de efectividad hecha por los romulanos para ver el tiempo de respuesta de la Federación y las posibilidades de sus naves en actos de “guerrilla” la nave intentará huir si no inutiliza la nave de la Federación en el primero ataque. Se autodestruirá antes de ser capturada.

ERROR DE RUTA

La nave de los jugadores pasa por una “tormenta espacial” que avería gravemente los sensores de largo alcance. Cuando consiguen repararlos se dan cuenta de que están en territorio Gorn y que uno de sus cruceros de ataque ha entrado dentro de la zona del sensor de corto alcance. Todo intento de diálogo es inútil. El objetivo de la nave de la Federación es conseguir hacer un salto warp en condiciones y huir ya que en principio ellos son los infractores. Además existe una probabilidad del 10% a partir del 5º turno de combate que aumenta en +10% cada turno posterior, de que aparezca otro crucero de ataque Gorn (esto no es conocido por los jugadores aunque pueden pensar que no sería raro que llegaran más Gorns).

FEDERACION

	PATRULLA	CORBETA FRAGATA DESTRUCTOR			CRUCERO	ACORAZADO
TAMAÑO	P	P	M	M	G	G
ESTRUCTURA	12	14	20	24	30	40
ESCUDOS	D4	D6	D8	D8	D8	D10
GENERADOR	3	3	4	3	4	5
IMPULSO	3	3	4	3	3	3
MANIOBRA	1	1	1	2	2	3
EQUIPOS MÉDICOS	---	1	2	2	3	3
EQUIPOS REPARACIÓN	---	1	2	2	3	4
EQUIPOS SEGURIDAD	1	2	3	4	5	6
DOTACION	6	24	85	160	400	600
FASERS	D4	D6	3 D6	3 D8	2 D8 - 1D10	2 D10 - 1 D12
TORPEDOS (salidas)	---	8 T2 (1)	18 T2 (1)	18 T3 (1)	36 T3 (2)	54 T3 (2)
LANZADERAS	---	2	4	6	12	16

KLINGON

	AVE PRESA	BIRD	DESTRUCTOR	G. BIRD	CRUCERO	ACORAZADO
TAMAÑO	P	M	M	M	G	G
ESTRUCTURA	12	18	18	24	30	36
ESCUDOS	D6	D6	D6	D6	D8	D8
GENERADOR	3	3	4	4	4	5
IMPULSO	3	3	3	4	3	3
MANIOBRA	1	2	3	3	3	4
EQUIPOS MÉDICOS	---	---	1	1	2	2
EQUIPOS REPARACIÓN	---	1	2	2	3	4
EQUIPOS SEGURIDAD	1	2	3	6	8	12
DOTACION	12	60	180	240	300	800
FASERS	D6	3 D6	3 D8	2D6/1D8	2D8/1D10	2D10/1D12
TORPEDOS (salidas)	6 T2 (1)	20 T2 (1)	30 T3 (1)	30 T3 (2)	30 T3 (2)	40 T3 (2)
CLOACK	SI	SI	SI	SI	SI	NO
LANZADERAS	---	2	4	6	8	12

ROMULANOS

	SCOUT	DESTRUCTOR	AVE PRESA	GALLANT WHITEWING		ACORAZADO
TAMAÑO	P	M	M	G	G	G
ESTRUCTURA	12	12	18	24	18	36
ESCUDOS	D4	D4	D6	D8	D8	D8
GENERADOR	3	3	3	4	4	5
IMPULSO	3	3	3	3	3	3
MANIOBRA	1	2	2	3	3	4
EQUIPOS MÉDICOS	---	1	1	2	2	3
EQUIPOS REPARACIÓN	---	2	4	3	3	4
EQUIPOS SEGURIDAD	---	2	3	4	5	8
DOTACION	10	120	150	300	300	500
FASERS	D4	3 D6	3 D6	2D6/1D8	2D8/1D10	2D10/1D12
TORPEDOS (salidas)	---	18 T3 (1)	4 T5 (1)	6 T5 (1)	36 T3 (2)	36 T3 (2)
CLOACK	---	SI	SI	SI	SI	NO
LANZADERAS	---	1	2	4	6	8



OTROS

	GORN DESTRUCTOR	CRUCERO	ACORAZADO	ORION LIGHTNING	WANDERER
TAMAÑO	M	M	G	P	M
ESTRUCTURA	18	36	48	18	24
ESCUDOS	D6	D6	D8	D3	D4
GENERADOR	3	3	4	3	4
IMPULSO	3	3	3	3	3
MANIOBRA	1	2	3	1	1
EQUIPOS MÉDICOS	1	1	1	1	1
EQUIPOS REPARACIÓN	1	2	4	1	1
EQUIPOS SEGURIDAD	3	4	24	---	3
DOTACION	100	180	400	30	100
FASERS	2 D4 / 1 D6	2 D6 / 1D8	2 D8 / 1D10	2 D4 / 1D6	2 D6 / 1 D8
TORPEDOS (salidas)	18 T3 (1)	18 T3 (1)	36 T3 (2)	---	18 T3 (1)
LANZADERAS	2	2	6	2	4

CARGUERO

TAMAÑO	G
ESTRUCTURA	24
ESCUDOS	D4
GENERADOR	3
IMPULSO	2
MANIOBRA	2
EQUIPOS MÉDICOS	1
EQUIPOS REPARACIÓN	1
EQUIPOS SEGURIDAD	---
DOTACION	80
FASERS	D3
LANZADERAS	12

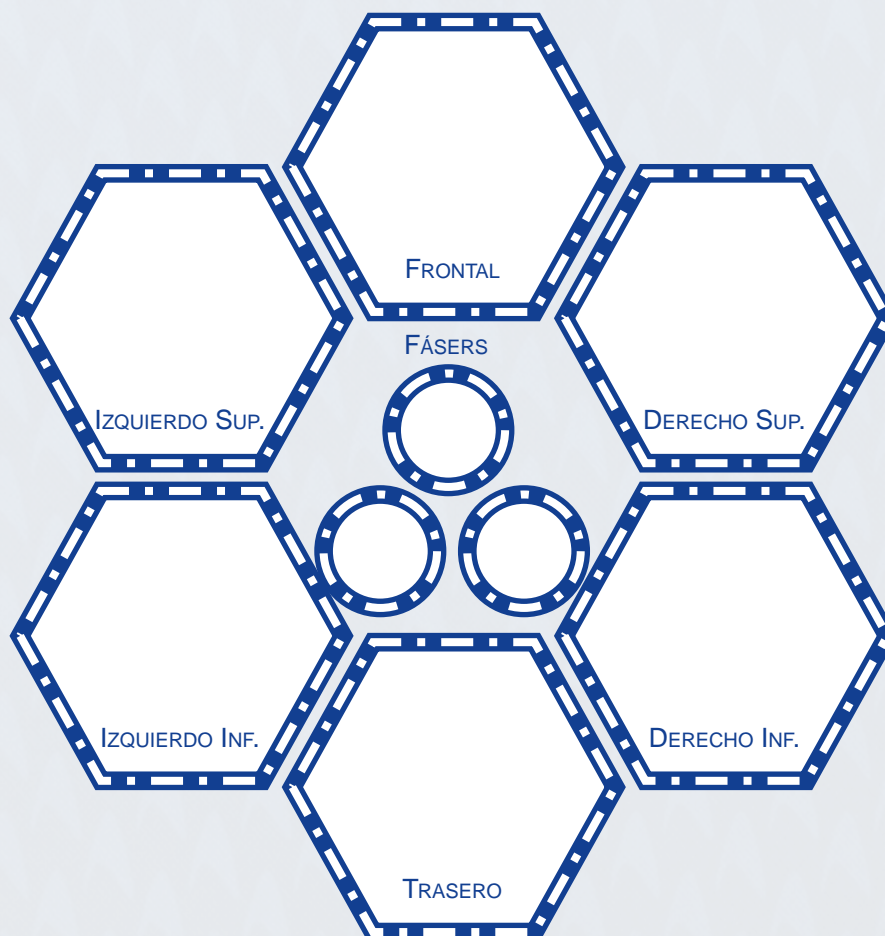
NOTAS

- El valor entre paréntesis al lado del tipo de torpedo indica el número de salidas de torpedo de la nave

- Las naves romulanas son las únicas que tienen torpedos del modelo T5, torpedos de plasma en vez de fotónicos. Pero el número que pueden cargar es bajo.

Nombre de la nave: _____ Tipo de nave: _____

ESCUDOS Y FÁSERS



LOCALIZACIONES

PUENTE	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	FÁSER DERECHO	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
MOTOR WARP	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	FÁSER IZQUIERDO	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
MOTOR DE IMPULSO	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	SENSORES	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
GENERADOR	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	CONTROL DE ESCUDOS	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
BATERÍAS	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	CONTROL DE DAÑOS	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
FÁSER FRONTAL	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	TRANSPORTADOR	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

ARMAMENTO

Fásers: _____
 Torpedos: _____
 -> Gastados: _____
 Eq. Seguridad: _____
 Eq. Médicos: _____
 Lanzaderas: _____

ESTRUCTURA Y TRIPULACIÓN

ESTRUCTURA	DAÑOS	DOTACIÓN	BAJAS
