

CREACIÓN DE PERSONAJES

0. ELEGID UNA NAVE Y UNA TRIPULACIÓN

La nave en la que voléis influirá sobre los personajes, así que primero debatid la selección de nave para la partida. Elegid la nave ahora, pero detalladla durante la creación de la tripulación.

1. ELIGE UN LIBRETO

El libreto determina el papel y la reputación de tu personaje, sus **habilidades especiales** y cómo mejoran. Varios jugadores pueden elegir el mismo libreto.

2. ELIGE UNA HABILIDAD INICIAL

Los libretos comienzan con una **habilidad inicial** marcada. Ten en cuenta que no se pueden seleccionar las habilidades iniciales con Veterano.

Si quieres interpretar a un xeno con habilidades únicas, reemplaza tu **habilidad inicial** con lo siguiente: «**Xeno:** Puedes gastar **puntos de estrés** (0-2) para realizar una hazaña inhumana que solo los miembros de tu especie pueden hacer».

3. ELIGE UNA HABILIDAD ESPECIAL

Elige de la lista de tu hoja. Si tienes dudas, elige la primera (la ponemos ahí como una buena opción predeterminada).

4. ELIGE UN LEGADO

Escoge uno de la hoja y añade una nota sobre tu vida familiar.

5. ELIGE UN TRASFONDO

Elige uno de la hoja y añade un detalle sobre tu historia específica.

6. ASIGNAR NIVELES DE ACCIÓN

Asigna **cuatro niveles de acción adicionales**. Ninguna acción puede tener un valor inicial superior a 2. Después de la creación de personaje, los niveles de acción pueden mejorar hasta un máximo de 3.

7. ELIGE UN AMIGO Y UN RIVAL

Conoces bien a todas esas personas. Marca en tu lista a alguien que sea tu amigo cercano, tu aliado desde hace mucho tiempo, tu familiar, tu amante, etcétera (el triángulo que apunta hacia arriba). Marca a otro que sea un antiguo amigo convertido en rival, enemigo, amante despedido, compañero traicionado, etcétera (el triángulo que apunta hacia abajo).

8. ELIGE TU VICIO

Elige tu tipo preferido de **vicio** (o dos de ellos) y detállalo con una breve descripción.

9. ESCRIBE TU NOMBRE, ALIAS Y APARIENCIA

Elige de las listas (a la derecha) o inventa algo nuevo.

NOMBRES: Abra, Aria, Chendra, Cord, Del, Duncan, Ed, Entex, Espa, Faykan, Faye, Finn, Fox, Gaius, Garm, Garrus, Genera, Greeg, Gurney, Han, Hiram, Hondo, Ignor, Jaana, Jango, Jerrec, Jet, Jung, Kai, Kalo, Kahlee, Kasumi, Kirk, Kit, Lando, Leto, Liara, Lotus, Mevakor, Mill, Mino, Miranda, Mordin, Naimon, Needa, Oola, Orrin, Paul, Poe, Potak, Praxis, Quinton, Rey, Rocco, Saldeed, Samara, Saren, Seklor, Spike, Thane, Yast, Yola, Victor, Wyndam, Xavier, Zaeed, Zokar.

APellidos: Acon, Apple, Bartok, Black, Brell, Clovis, Crynyd, Curia, Doona, Drake, Dyson, Emari, Endua, Evazan, Farr, Feris, Gallia, Gree, Gyle, Hawking, Hex, Hill, Impera, Índigo, Intal, Ivanov, Jor, Jusik, Kasur, Kedra, Kor, Kranax, Kritus, Kromyl, Kymnal, Lana, Livia, Luo, Mahat, Marak, Natoth, Nagan, Neumann, Nur, Ortcutt, Pava, Pim, Quag, Ramus, Rudra, Ryle, Shrike, Sprek, Suzuka, Tann, Tarkin, Tel, Thorn, Tilad, Ulmak, Ursis, Valorum, Veers, Vosa, Wu, Wolfe, Wren, Yoneyama, Yueh, Yularen, Zan, Zer.

ALIAS: Agonía, Amarillo, Aparatos, Apex, Aplastador, As, Atenea, Azar, Azotes, Bingo, Bláster, Bola de fuego, Búho, Calaveras, Cazarrecompensas, Cazo, Cenit, Chispas, Chivato, Clandestino, Cremallera, Codos, Cosmo, Crujidos, Cubata, Diablo, Eco, Enlace, Espectro, Fénix, Flex, Frenos, Garras, Gárgola, Gonzo, Gorrón, Halcón, Helo, Hierro, Hiper, Impuestos, Iris, Junior, Karma, Leyenda, Loco, Malabarista, Maleficio, Martillo, Navaja, Negro, Némesis, Nova, Ocho, Pasta, Pirata, Pistolas, Punzada, Raro, Rayos X, Relámpago, Síndrome, Tanque, Tejón, Temerario, Titán, Válvula, Vándalo, Vapor, Zanahoria Zen.

APARIENCIAS: Hombre, Mujer, Ambiguo, Xeno.

| | | |
|----------------------|-------------------------------------|-----------------------------|
| Tocado ornamentado | Máscara y túnica Traje y chaleco | Sedas sueltas Pantalones |
| Abrigo largo | Camisa formal | ajustados |
| Capucha y velo | Tirantes | Chaqueta bomber |
| Capa corta | Anillos intrincados | Bufanda larga |
| Gorro de punto | Falda y blusa | Cuero |
| Maquillaje elaborado | Cinturón ancho | Destiltraje |
| Chaqueta fina | Vestido entallado | Pieles |
| Capa con capucha | Mono de vuelo | Uniforme usado |
| Botas de seguridad | Capa pesada | Traje espacial |
| | Gabardina gruesa | Joyas brillantes |

10. REVISAR TUS DETALLES

Lee tus desencadenantes de experiencia y las formas en que puedes ganar **px**. Todo el mundo tiene acceso a todo el equipo que figura en su hoja, pero los objetos enumerados en la sección gris son **objetos especiales** exclusivos de tu libreto.

ACCIONES

- **ARMONIZAR** con la Senda para comunicarte con especies o robots no sintientes, percibir un peligro invisible o una amenaza mortal, o manejar con seguridad los artefactos y restos precursores.
- **COMBATIR** contra un oponente en una pelea o un enfrentamiento con blásteres. Atacar una posición o mantenerla, golpear a puño desnudo, empuñar armas cuerpo a cuerpo o someter a alguien por la fuerza.
- **CONVENCER** a alguien con encanto, lógica, o engaños. Cambiar actitudes o comportamientos a través de manipular o seducir a tu objetivo.
- **ESCAPAR** del peligro y moverte a una posición específica o lejana, levantarte, correr, trepar, saltar o nadar, o atravesar entornos hostiles.
- **ESTUDIAR** con escrutinio minucioso a una persona, un documento o un artículo, para reunir información y aplicar tus conocimientos. Comprender una materia en profundidad o investigar.
- **HACKEAR** ordenadores, sistemas y cerraduras digitales, reprogramar robots o drones, o interferir en los aparatos electrónicos de vigilancia y comunicaciones.
- **MANDAR** para conseguir que te obedezcan por la fuerza de tu personalidad, intimidar o amenazar, dirigir una acción con PNJ u ordenar a la gente que haga lo que quieras.
- **MANIPULAR** materiales para fabricar soluciones mecánicas. Desactivar, modificar, reparar o crear mecanismos, inutilizar una trampa, forzar una cerradura, romper una caja fuerte o instalar explosivos.
- **OCULTAR** lo que debe permanecer inadvertido. Robar bolsillos, desviar la atención de alguien con sutileza o hacer prestidigitación.
- **PILOTAR** un vehículo, disparar las armas de la nave, trazar un salto o rumbo dentro del sistema, o huir de una nave que te persigue.
- **SANAR** a alguien que ha sido herido. Manejar e identificar sustancias, hacer experimentos y reconfortar, apoyar o provocar simpatía.
- **SOCIALIZAR** con amigos, rivales y contactos de tu legado o trasfondo para obtener acceso a recursos, información, personas o lugares.

ESCORIA Y VILEZA

NOMBRE

ALIAS

APARIENCIA

LEGADO: IMPERIAL—ESPACIAL—COLONO—INVENTADO—NÓMADA—XENO

TRASFONDO: ACADÉMICO—OBRERO—SECTARIO—GREMIALISTA—MILITAR—NOBLE—GÁNSTER

VICIO/PROVEEDOR: FE—JUEGO—LUJO—OBLIGACIÓN—PLACER—SOBRENATURAL—SOPOR

ESTRÉS

TRAUMA

ATORMENTADO—BLANDO—CRUEL—IMPRUDENTE
FRÍO—INESTABLE—OBSESIONADO—PARANOIDE

DAÑO

3

NECESITAS AYUDA

2

-1D

1

EFEECTO REDUCIDO

CURACIÓN

Consigue tratamiento durante tu fase de descanso para llenar tu reloj de curación ▶



NOTAS/PROYECTOS

TRABAJO EN EQUIPO

Liderar una acción grupal.

Preparación para otro personaje.

Proteger a un compañero de equipo.

Ayudar a otro personaje.

PLANIFICACIÓN Y CARGA

Elige un plan. Elige carga.

Proporciona detalles:

- ◆ Plan de asalto: Lugar del ataque.
- ◆ Plan de engaño: Método.
- ◆ Plan de infiltración: Punto de entrada.
- ◆ Plan místico: Poder arcano.
- ◆ Plan social: Conexión social.
- ◆ Plan de transporte: Ruta y medios.

REUNIR INFORMACIÓN

- ◆ ¿Cuál es su intención?
- ◆ ¿Qué podría sospechar de esto? ¿Qué puedo probar?
- ◆ ¿Cuál es el peligro?
- ◆ ¿Cómo puedo encontrar _____?
- ◆ ¿Qué está pasando aquí en realidad?
- ◆ Pregunta sobre un detalle para un plan.

CANALLA

UN DESALIÑADO
Y AFORTUNADO
SUPERVIVIENTE

HABILIDAD INICIAL

- ▶ **AFORTUNADO:** Tu equipo comienza con +1 gambito cuando se restablece la reserva.

HABILIDADES ESPECIALES

- ▶ **NUNCA ME DIGAS LAS PROBABILIDADES:** Generas gambitos en tiradas desesperadas. También puedes generar gambitos incluso si has gastado un gambito.
- ▶ **CONOZCO A ALGUIEN:** Cuando atraques por primera vez en un puerto después de estar ausente, elige una de las siguientes opciones y preguntale al DJ por un trabajo que la cumpla: *no es mortal, paga lo bastante bien, no es un trabajo urgente, proviene de una facción en la que confías, tiene como objetivo a un enemigo tuyo*. Puedes gastar 1 crédito por característica adicional.
- ▶ **TENAZ:** Las penalizaciones de daño son un nivel menos severas (aunque el daño de nivel 4 sigue siendo mortal).
- ▶ **CUANDO LA SUERTE ESTÁ ECHADA:** Obtienes un segundo uso de tu protección especial entre cada fase de descanso.
- ▶ **LA SUERTE DEL DIABLO:** Puedes gastar tu protección especial para resistir las consecuencias de un disparo de bláster o para esforzarte cuando intentes salir (o huir) de tus problemas hablando.
- ▶ **TEMERARIO:** Cuando haces una tirada desesperada, puedes añadir +1d. Si lo haces, no anotes px en el atributo de esa acción.
- ▶ **DISPARA PRIMERO:** Cuando ataques desde un escondite o tiendas una trampa, añade +1d. Cuando la pregunta sea quién actúa primero, la respuesta eres tú (dos personajes con Dispara primero actúan al mismo tiempo).
- ▶ **PREGUNTA DESPUÉS:** Cuando socializas para buscar información, ganas Efecto +1 y además puedes preguntar: *¿Quién podría beneficiarse de esto?*
- ▶▶▶ **VETERANO:** Elige una habilidad especial de otro libreto.

«AMIGOS»

- ▲▼ Nyx, prestamista
- ▲▼ Ora, agente de información
- ▲▼ Jal, mecánico de naves
- ▲▼ Rhin, contrabandista
- ▲▼ Battro, cazarrecompensas

OBJETOS

(si están en cursiva, no cuentan para la carga)

- ▣ Pistola bláster de buena calidad (o par ▣)
- ▣ Abrigo de buena calidad
- ▣ Datos cargados u holo-cartas trucadas
- ▣ Documentos falsificados
- ▣ Munición mística
- ▣ Recuerdo personal

CARGA

▣ 3 ligera ▣ 5 normal ▣ 6 pesada

- ▣ Arma cuerpo a cuerpo
- ▣ Bláster pesado
- ▣ Comunicador
- ▣ Detonador
- ▣ Drogas ilícitas
- ▣ Equipo de espionaje
- ▣ Herramientas de hackeo
- ▣ Herramientas de reparación
- ▣ Kit médico
- ▣ Pistola bláster
- ▣ 2ª pistola bláster
- ▣ Protección
- ▣ Traje espacial

ANOTA PX:

- ◆ Cada vez que hagas una tirada por una acción desesperada, anota px en el atributo de esa acción.

Al final de cada sesión, por cada punto a continuación, anota 1 px (en tu libreto o en un atributo) o 2 px si ocurrió varias veces.

- ◆ Abordaste un desafío difícil con encanto o audacia.
- ◆ Expresaste tus creencias, motivaciones, legado o trasfondo.
- ◆ Te enfrentaste a problemas debido a tu vicio o a tus traumas durante la sesión.

DESTREZA

- ▶▶▶ COMBATIR
- ▶▶▶ ESCAPAR
- ▶▶▶ OCULTAR
- ▶▶▶ PILOTAR

PERSPICACIA

- ▶▶▶ ESTUDIAR
- ▶▶▶ HACKEAR
- ▶▶▶ MANIPULAR
- ▶▶▶ SANAR

VOLUNTAD

- ▶▶▶ ARMONIZAR
- ▶▶▶ CONVENCER
- ▶▶▶ MANDAR
- ▶▶▶ SOCIALIZAR

DADOS DE BONIFICACIÓN

- + ESFORZARTE (2 puntos de estrés) -o- aceptar un PACTO CON EL DIABLO
- + AYUDAR (sufren 1 p. de estrés)
- + GASTAR UN GAMBITO

GAMBITOS

- + Añade un gambito a tu tripulación cuando saques un 6 o un crítico en una tirada de acción arriesgada si no gastaste un gambito para conseguir un dado de bonificación.

ESCORIA Y VILEZA

NOMBRE

ALIAS

APARIENCIA

LEGADO: IMPERIAL—ESPACIAL—COLONO—INVENTADO—NÓMADA—XENO

TRASFONDO: ACADÉMICO—OBRERO—SECTARIO—GREMIALISTA—MILITAR—NOBLE—GÁNSTER

VICIO/PROVEEDOR: FE—JUEGO—LUJO—OBLIGACIÓN—PLACER—SOBRENATURAL—SOPOR

ESTRÉS

TRAUMA

ATORMENTADO—BLANDO—CRUEL—IMPRUDENTE—FRÍO—INESTABLE—OBSESIONADO—PARANOIDE

DAÑO

3

NECESITAS AYUDA

PROTECCIÓN

2

-1D

PESADA

1

EFEECTO REDUCIDO

ESPECIAL

CRÉDITOS DEPÓSITO

CURACIÓN

Consigue tratamiento durante tu fase de descanso para llenar tu reloj de curación >



NOTAS/PROYECTOS

TRABAJO EN EQUIPO

Liderar una acción grupal.

Preparación para otro personaje.

Proteger a un compañero de equipo.

Ayudar a otro personaje.

PLANIFICACIÓN Y CARGA

Elige un plan. Elige carga.

Proporciona detalles:

- ◆ Plan de asalto: Lugar del ataque.
- ◆ Plan de engaño: Método.
- ◆ Plan de infiltración: Punto de entrada.
- ◆ Plan místico: Poder arcano.
- ◆ Plan social: Conexión social.
- ◆ Plan de transporte: Ruta y medios.

REUNIR INFORMACIÓN

- ◆ ¿Cuál es su intención?
- ◆ ¿Qué podría sospechar de esto? ¿Qué puedo probar?
- ◆ ¿Cuál es el peligro?
- ◆ ¿Cómo puedo encontrar _____?
- ◆ ¿Qué está pasando aquí en realidad?
- ◆ Pregunta sobre un detalle para un plan.

MATASANOS

CURANDERO O CIENTÍFICO ESPACIAL

HABILIDAD INICIAL

- ▶ **SOY UN DOCTOR, NO UN...:** Puedes **esforzarte** para hacer una tirada de **sanar** mientras realizas una acción diferente. Indica qué paciente, investigación o publicación te enseñó este truco.

HABILIDADES ESPECIALES

- ▶ **FISIÓLOGO:** Puedes **estudiar** una enfermedad, herida o cadáver, y **buscar información** de una escena del crimen. Además, tu tripulación recibe **+1d** a las tiradas de **curación**.
- ▶ **PARCHE:** Puedes **sanar** a alguien durante un trabajo para permitirle ignorar los efectos de una penalización de **daño**.
- ▶ **BIENVENIDO EN TODAS PARTES:** Mientras llevas tu atuendo médico, eres bienvenido incluso en lugares peligrosos. Ganas **+1d** a **socializar** y **convencer** cuando te ofreces a atender a cualquier persona que lo necesite.
- ▶ **BAJO PRESIÓN:** Agrega un **gambito** a la reserva cada vez que tú o un miembro de la tripulación sufráis daños de nivel 2 o mayores.
- ▶ **MÉDICO DE COMBATE:** Puedes gastar tu **protección especial** para resistir cualquier consecuencia mientras atiendes a un paciente. Cuando **sanas** a alguien en combate, elimina **1 punto de estrés**.
- ▶ **BRÚJULA MORAL:** Cuando haces lo correcto a tu propia costa, **anota px** (cualquier categoría).
- ▶ **DR. STRANGE:** Tus investigaciones y campos de estudio son alternativos, esotéricos y se centran en lo místico. Siempre puedes manejar artefactos precursores de forma segura. Cuando **estudias** un artefacto o usas **sanar** con una sustancia extraña, puedes preguntarte: *¿Qué podría hacer esto? ¿Por qué podría ser peligroso?*
- ▶ **APRENDIZAJE DE LIBROS:** Hablas múltiples idiomas y estás bien educado. Ganas **+1d** cuando usas **estudiar** durante una tarea de la **fase de descanso**.
- ▶▶▶ **VETERANO:** Elige una **habilidad especial** de otro libreto.

VIEJOS AMIGOS

- ▲▼ Jackev, traficante de drogas
- ▲▼ Alben, antiguo paciente
- ▲▼ Ditha, miembro de la familia
- ▲▼ Juda, médico
- ▲▼ Lynie, administradora del hospital

OBJETOS (si están en cursiva, no cuentan para la carga)

- Kit médico de buena calidad**
- Buenos modales**
- Ropa de calidad**
- Atuendo médico reconocible*
- Caramelos y golosinas
- Jeringas y aplicadores*

CARGA 3 ligera 5 normal 6 pesada

- Arma cuerpo a cuerpo
- Bláster pesado
- Comunicador
- Detonador
- Drogas ilícitas
- Equipo de espionaje
- Herramientas de hackeo
- Herramientas de reparación
- Kit médico
- Pistola bláster
- 2ª pistola bláster
- Protección
- Traje espacial

ANOTA PX:

- ◆ Cada vez que hagas una tirada por una acción desesperada, **anota px** en el atributo de esa acción.

Al final de cada sesión, por cada punto a continuación, **anota 1 px** (en tu libreto o en un atributo) o **2 px** si ocurrió varias veces.

- ◆ Abordaste un desafío difícil con **perspicacia** o **compasión**.
- ◆ Expresaste tus creencias, motivaciones, legado o trasfondo.
- ◆ Te enfrentaste a problemas debido a tu vicio o a tus traumas durante la sesión.

MEJORA DE LIBRETO

DESTREZA

- ▶▶▶ **COMBATIR**
- ▶▶▶ **ESCAPAR**
- ▶▶▶ **OCULTAR**
- ▶▶▶ **PILOTAR**

PERSPICACIA

- ▶▶▶ **ESTUDIAR**
- ▶▶▶ **HACKEAR**
- ▶▶▶ **MANIPULAR**
- ▶▶▶ **SANAR**

VOLUNTAD

- ▶▶▶ **ARMONIZAR**
- ▶▶▶ **CONVENCER**
- ▶▶▶ **MANDAR**
- ▶▶▶ **SOCIALIZAR**

DADOS DE BONIFICACIÓN

- + **ESFORZARTE** (2 puntos de estrés) -o- aceptar un PACTO CON EL DIABLO
- + **AYUDAR** (sufren 1 p. de estrés)
- + **GASTAR UN GAMBITO**

GAMBITOS

- + Añade un **gambito** a tu tripulación cuando saques un **6** o un **crítico** en una tirada de acción **arriesgada** si no gastaste un **gambito** para conseguir un dado de bonificación.

ESCORIA Y VILEZA

NOMBRE

ALIAS

APARIENCIA

LEGADO: IMPERIAL—ESPACIAL—COLONO—INVENTADO—NÓMADA—XENO

TRASFONDO: ACADÉMICO—OBRERO—SECTARIO—GREMIALISTA—MILITAR—NOBLE—GÁNSTER

VICIO/PROVEEDOR: FE—JUEGO—LUJO—OBLIGACIÓN—PLACER—SOBRENATURAL—SOPOR

ESTRÉS

TRAUMA

ATORMENTADO—BLANDO—CRUEL—IMPRUDENTE
FRÍO—INESTABLE—OBSESIONADO—PARANOIDE

DAÑO

3

NECESITAS AYUDA

PROTECCIÓN

2

-1D

PESADA

1

EFFECTO REDUCIDO

ESPECIAL

CRÉDITOS DEPÓSITO

CURACIÓN

Consigue tratamiento durante tu fase de descanso para llenar tu reloj de curación >



NOTAS/PROYECTOS

TRABAJO EN EQUIPO

Liderar una acción grupal.

Preparación para otro personaje.

Proteger a un compañero de equipo.

Ayudar a otro personaje.

PLANIFICACIÓN Y CARGA

Elige un plan. Elige carga.

Proporciona detalles:

- ◆ Plan de asalto: Lugar del ataque.
- ◆ Plan de engaño: Método.
- ◆ Plan de infiltración: Punto de entrada.
- ◆ Plan místico: Poder arcano.
- ◆ Plan social: Conexión social.
- ◆ Plan de transporte: Ruta y medios.

REUNIR INFORMACIÓN

- ◆ ¿Cuál es su intención?
- ◆ ¿Qué podría sospechar de esto? ¿Qué puedo probar?
- ◆ ¿Cuál es el peligro?
- ◆ ¿Cómo puedo encontrar _____?
- ◆ ¿Qué está pasando aquí en realidad?
- ◆ Pregunta sobre un detalle para un plan.

MATÓN

UN LUCHADOR PELIGROSO E INTIMIDANTE

HABILIDAD INICIAL

- ▶ IMPARABLE: Puedes **esforzarte** para hacer una de las siguientes: realizar una hazaña de fuerza física que raya en lo sobrehumano o enfrentarte a una pequeña pandilla en igualdad de condiciones durante un combate cuerpo a cuerpo.

HABILIDADES ESPECIALES

- ▶ EQUIPO DE DEMOLICIÓN: Tu fuerza y ferocidad son célebres. Al golpear en cuerpo a cuerpo, ganas **+1d**. Cada vez que gastas un **gambito** en combate, también ganas **efecto +1** en esa acción.
- ▶ REFUERZOS: El **esfuerzo** de un aliado cuesta **1 punto de estrés** (en lugar de 2) en cualquier acción de **preparación** o de **ayuda**.
- ▶ GUERRERO NATO: Puedes gastar tu **protección especial** para reducir el **daño** de un ataque en combate o para **esforzarte** durante una pelea.
- ▶ GUARDAESPALDAS: **Resiste** con **+1d** cuando **protejas** a un compañero de tripulación. Cuando recibas **daño**, elimina **1 punto de estrés**.
- ▶ HERIDA SUPERFICIAL: Si estás herido al comienzo de la **fase de descanso**, rellena **3 sectores** en tu **reloj de curación**. Cuando te **esfuerzas** para ignorar las penalizaciones por heridas, solo sufres **1 punto de estrés** (en lugar de 2).
- ▶ DEPREDADOR: Añade **+1d** a tiradas contra objetivos debilitados o vulnerables. Cada vez que **busques información** sobre una debilidad o vulnerabilidad, el peor resultado que puedes obtener es un **4/5**.
- ▶ PREPARADO PARA TODO: Cuando te emboscan, ganas **eficacia** para todas las acciones durante una **escena retrospectiva**. Además, tu primera escena retrospectiva cuesta **0 puntos de estrés**.
- ▶ ATERRADOR: Tienes un aire intimidante y peligroso que resulta obvio incluso para los más despistados. Ganas **eficacia** cuando intentas intimidar a alguien. También recibes **+1d** si lo haces inmediatamente después de una demostración de fuerza.
- ▶▶▶ VETERANO: Elige una **habilidad especial** de otro libreto.

AMIGOS LETALES

- ▲▽ Krieger, pistola bláster de buena calidad
- ▲▽ Shod, traficante de armas
- ▲▽ Chon-zek, cazarrecompensas
- ▲▽ Yazu, policía corrupto
- ▲▽ Aya, asesina

OBJETOS

(si están en cursiva, no cuentan para la carga)

- Vera, rifle de francotirador de buena calidad
- Zmei, lanzallamas de buena calidad
- Sunder, vibrohoja de buena calidad
- Zaratustra, lanzador de detonadores
- *Estilo de arte marcial de calidad*
- *Munición mística*

CARGA 3 ligera 5 normal 6 pesada

- Arma cuerpo a cuerpo
- Bláster pesado
- Comunicador
- Detonador
- Drogas ilícitas
- Equipo de espionaje
- Herramientas de hackeo
- Herramientas de reparación
- Kit médico
- Pistola bláster
- 2ª pistola bláster
- Protección
- Traje espacial

ANOTA PX:

- ◆ Cada vez que hagas una tirada por una acción desesperada, **anota px** en el atributo de esa acción.

AL final de cada sesión, por cada punto a continuación, **anota 1 px** (en tu libreto o en un atributo) o **2 px** si ocurrió varias veces.

- ◆ Abordaste un desafío difícil con fuerza o amenazas.
- ◆ Expresaste tus creencias, motivaciones, legado o trasfondo.
- ◆ Te enfrentaste a problemas debido a tu vicio o a tus traumas durante la sesión.

MEJORA DE LIBRETO

DESTREZA

- ▶▶▶ COMBATIR
- ▶▶▶ ESCAPAR
- ▶▶▶ OCULTAR
- ▶▶▶ PILOTAR

PERSPICACIA

- ▶▶▶ ESTUDIAR
- ▶▶▶ HACKEAR
- ▶▶▶ MANIPULAR
- ▶▶▶ SANAR

VOLUNTAD

- ▶▶▶ ARMONIZAR
- ▶▶▶ CONVENCER
- ▶▶▶ MANDAR
- ▶▶▶ SOCIALIZAR

DADOS DE BONIFICACIÓN

- + ESFORZARTE (2 puntos de estrés) -o- aceptar un PACTO CON EL DIABLO
- + AYUDAR (sufren 1 p. de estrés)
- + GASTAR UN GAMBITO

GAMBITOS

- + Añade un **gambito** a tu tripulación cuando saques un **6** o un **crítico** en una tirada de acción **arriesgada** si no gastaste un **gambito** para conseguir un dado de bonificación.

ESCORIA Y VILEZA

NOMBRE

ALIAS

APARIENCIA

LEGADO: IMPERIAL—ESPACIAL—COLONO—INVENTADO—NÓMADA—XENO

TRASFONDO: ACADÉMICO—OBRERO—SECTARIO—GREMIALISTA—MILITAR—NOBLE—GÁNSTER

VICIO/PROVEEDOR: FE—JUEGO—LUJO—OBLIGACIÓN—PLACER—SOBRENATURAL—SOPOR

ESTRÉS

TRAUMA

ATORMENTADO—BLANDO—CRUEL—IMPRUDENTE
FRÍO—INESTABLE—OBSESIONADO—PARANOIDE

DAÑO

3

NECESITAS AYUDA

PROTECCIÓN

2

-1D

PESADA

1

EFEECTO REDUCIDO

ESPECIAL

CRÉDITOS DEPÓSITO

CURACIÓN

Consigue tratamiento durante tu fase de descanso para llenar tu reloj de curación >



NOTAS/PROYECTOS

TRABAJO EN EQUIPO

PLANIFICACIÓN Y CARGA

REUNIR INFORMACIÓN

Elige un plan. Elige carga.

Proporciona detalles:

- ◆ Plan de asalto: Lugar del ataque.
- ◆ Plan de engaño: Método.
- ◆ Plan de infiltración: Punto de entrada.
- ◆ Plan místico: Poder arcano.
- ◆ Plan social: Conexión social.
- ◆ Plan de transporte: Ruta y medios.

- ◆ ¿Cuál es su intención?
- ◆ ¿Qué podría sospechar de esto? ¿Qué puedo probar?
- ◆ ¿Cuál es el peligro?
- ◆ ¿Cómo puedo encontrar ____?
- ◆ ¿Qué está pasando aquí en realidad?
- ◆ Pregunta sobre un detalle para un plan.

Proteger a un compañero de equipo.

MECÁNICO

MANITAS Y HACKER

HABILIDAD INICIAL

- ▶ TRASTEAR: Cuando trabajas en un reloj con manipular o hackear, o cuando decides estudiar un esquema, rellena 1 sector.

HABILIDADES ESPECIALES

- ▶ ALAMBRE Y CINTA MULTIPROPÓSITO: Obtienes una tarea de la fase de descanso adicional para reparar, y la tarea de reparación te cuesta 0 créditos.
- ▶ SUSURRADOR DE MÁQUINAS: Las máquinas te hablan cuando las estudias. La primera vez que saques un crítico mientras arreglas o construyes una máquina en particular, puedes añadirle una modificación simple.
- ▶ CAZADOR DE CHATARRA: Cuando adquieres piezas o equipo durante la fase de descanso, puedes obtener dos activos o un activo con calidad +1.
- ▶ HACKER: Puedes gastar tu protección especial para resistir las consecuencias de un hackeo o para esforzarte cuando intentes hackear o buscar información electrónicamente.
- ▶ ARREGLADO: Puedes gastar tu protección especial para resistir una consecuencia que cause que las máquinas se rompan o se dañen, o para esforzarte al reparar o construir una máquina.
- ▶ CORAZÓN DE MECÁNICO: Cuando hablas con sinceridad, tus palabras pueden influir incluso en el criminal más duro y ganas eficacia.
- ▶ OVERCLOCK: Cuando gastes un gambito en una tirada de manipular para hacer una reparación o una mejora, trata el sistema que manipulaste como si fuera 1 nivel de calidad más alto durante el resto del trabajo.
- ▶ ANALISTA: Cuando hackeas un sistema, también puedes hacer una pregunta sobre el propietario o la ubicación del sistema como si hubieras conseguido un 6 en la tirada de buscar información. Cuando resistas las consecuencias de hackear, añade +1d a tu tirada.
- ▶▶▶ VETERANO: Elige una habilidad especial de otro libreto.

AMIGOS EXTRAVAGANTES

- △▽ Slice, dueño de una chatarrería
- △▽ Nisa, empleadora anterior
- △▽ Stev, jugador de mala reputación
- △▽ Len, traficante del mercado negro
- △▽ Kenn, miembro de tu familia

OBJETOS

(si están en cursiva, no cuentan para la carga)

- Equipo de hackeo de buena calidad
- Caja de herramientas de buena calidad para reparar naves
- Dron pequeño
- Gafas para mejorar la visión
- Recambios
- Mascota genio

CARGA 3 ligera 5 normal 6 pesada

ANOTA PX:

MEJORA DE LIBRETO

- ◆ Cada vez que hagas una tirada por una acción desesperada, anota px en el atributo de esa acción.

Al final de cada sesión, por cada punto a continuación, anota 1 px (en tu libreto o en un atributo) o 2 px si ocurrió varias veces.

- ◆ Abordaste un desafío difícil con habilidad técnica o ingenio.
- ◆ Expresaste tus creencias, motivaciones, legado o trasfondo.
- ◆ Te enfrentaste a problemas debido a tu vicio o a tus traumas durante la sesión.

DESTREZA

- ▶▶▶ COMBATIR
- ▶▶▶ ESCAPAR
- ▶▶▶ OCULTAR
- ▶▶▶ PILOTAR

PERSPICACIA

- ▶▶▶ ESTUDIAR
- ▶▶▶ HACKEAR
- ▶▶▶ MANIPULAR
- ▶▶▶ SANAR

VOLUNTAD

- ▶▶▶ ARMONIZAR
- ▶▶▶ CONVENCER
- ▶▶▶ MANDAR
- ▶▶▶ SOCIALIZAR

DADOS DE BONIFICACIÓN

- + ESFORZARTE (2 puntos de estrés) -o- aceptar un PACTO CON EL DIABLO
- + AYUDAR (sufren 1 p. de estrés)
- + GASTAR UN GAMBITO

GAMBITOS

- + Añade un gambito a tu tripulación cuando saques un 6 o un crítico en una tirada de acción arriesgada si no gastaste un gambito para conseguir un dado de bonificación.

- Arma cuerpo a cuerpo
- Bláster pesado
- Comunicador
- Detonador
- Drogas ilícitas
- Equipo de espionaje
- Herramientas de hackeo
- Herramientas de reparación
- Kit médico
- Pistola bláster
- 2ª pistola bláster
- Protección
- Traje espacial

ESCORIA Y VILEZA

NOMBRE

ALIAS

APARIENCIA

LEGADO: IMPERIAL—ESPACIAL—COLONO—
INVENTADO—NÓMADA—XENO

TRASFONDO: ACADÉMICO—OBRERO—SECTARIO—
GREMIALISTA—MILITAR—NOBLE—GÁNSTER

VICIO/PROVEEDOR: FE—JUEGO—LUJO—OBLIGACIÓN—PLACER—SOBRENATURAL—SOPOR

ESTRÉS

TRAUMA

ATORMENTADO—BLANDO—CRUEL—IMPRUDENTE
FRÍO—INESTABLE—OBSESIONADO—PARANOIDE

DAÑO

3

NECESITAS
AYUDA

PROTECCIÓN

2

-1D

PESADA

1

EFFECTO
REDUCIDO

ESPECIAL

CRÉDITOS DEPÓSITO

CURACIÓN

Consigue tratamiento durante tu fase de descanso para llenar tu reloj de curación >



NOTAS/PROYECTOS

TRABAJO EN EQUIPO

Liderar una acción grupal.

Preparación para otro personaje.

Proteger a un compañero de equipo.

Ayudar a otro personaje.

PLANIFICACIÓN Y CARGA

Elige un plan. Elige carga.

Proporciona detalles:

- ◆ Plan de asalto: Lugar del ataque.
- ◆ Plan de engaño: Método.
- ◆ Plan de infiltración: Punto de entrada.
- ◆ Plan místico: Poder arcano.
- ◆ Plan social: Conexión social.
- ◆ Plan de transporte: Ruta y medios.

REUNIR INFORMACIÓN

- ◆ ¿Cuál es su intención?
- ◆ ¿Qué podría sospechar de esto? ¿Qué puedo probar?
- ◆ ¿Cuál es el peligro?
- ◆ ¿Cómo puedo encontrar _____?
- ◆ ¿Qué está pasando aquí en realidad?
- ◆ Pregunta sobre un detalle para un plan.

MÍSTICO

UN NÓMADA GALÁCTICO
EN CONTACTO CON LA SENDA

HABILIDAD INICIAL

- ▶ LA SENDA: Puedes gastar un gambito en lugar de pagar cualquier coste de estrés.

HABILIDADES ESPECIALES

- ▶ CINÉTICA: Puedes esforzarte para hacer una de las siguientes acciones: usar la Senda para lanzar un objeto del tamaño de una mesa con una fuerza peligrosa o impulsarte brevemente con una velocidad sobrehumana.
- ▶ ESPADA PSÍQUICA: Puedes enfocar la energía de la Senda en tu arma cuerpo a cuerpo. Mientras esté cargada, el arma puede cortar materiales desprotegidos con facilidad y ganas **eficacia** en tus ataques cuerpo a cuerpo.
- ▶ CENTRADO: Ganas **Meditación** como vicio. Cuando satisfagas este vicio, elimina **1 punto de estrés** y añade **Visiones oscuras** como posible abuso.
- ▶ ESCUDO DE LA SENDA: Puedes bloquear rayos bláster con la Senda (**resiste con Voluntad**). Si resistes un ataque bláster, puedes gastar **1 punto de estrés** para redirigir la energía y atacar con ella.
- ▶ PROTEGIDO: Puedes gastar tu **protección especial** para resistir las consecuencias de un ataque o uso de artefacto de la Senda, o para **esforzarte** cuando usas poderes místicos.
- ▶ BAILE PSÍQUICO: Puedes **esforzarte** para nublar la mente de un objetivo y **convencerlo** frente a evidencias contradictorias. Gasta **1 punto de estrés** por cada característica adicional: *solo tienen recuerdos vagos del evento, funciona en un grupo pequeño.*
- ▶ VISIONES: Gasta **1 punto de estrés** para ver de forma remota un lugar distante o una persona vinculada a ti de alguna manera íntima. Gasta **1 punto de estrés** por cada característica adicional: *dura un minuto en lugar de un momento, tu objetivo también puede verte y oírte, es posible que veas algo que solo te resulta familiar (no íntimo).*
- ▶ RUPTURA: Puedes **esforzarte** para **armonizar** con la Senda y retorcerla, causando daño psíquico a cualquier persona en el área que sea vulnerable a tu asalto. Puedes gastar **1 punto de estrés** por cada característica adicional: *daña en lugar de aturdir, tú y cualquier persona que elijas obtenéis +2d para resistir los efectos.*
- ▶▶▶ VETERANO: Elige una **habilidad especial** de otro libreto.

AMIGOS EXTRAÑOS

- ▲▼ Horux, antiguo profesor
- ▲▼ Hicks, proveedora de productos místicos
- ▲▼ Laxx, xeno
- ▲▼ Rye, amor no correspondido
- ▲▼ Blish, compañera mística

OBJETOS

(si están en cursiva, no cuentan para la carga)

- Arma cuerpo a cuerpo de buena calidad
- Ofrendas
- Atavíos de la religión
- Traje religioso obsoleto
- Recuerdo de tus viajes
- Artefacto precursor

CARGA 3 ligera 5 normal 6 pesada

DESTREZA

- ▶▶▶ COMBATIR
- ▶▶▶ ESCAPAR
- ▶▶▶ OCULTAR
- ▶▶▶ PILOTAR

PERSPICACIA

- ▶▶▶ ESTUDIAR
- ▶▶▶ HACKEAR
- ▶▶▶ MANIPULAR
- ▶▶▶ SANAR

VOLUNTAD

- ▶▶▶ ARMONIZAR
- ▶▶▶ CONVENCER
- ▶▶▶ MANDAR
- ▶▶▶ SOCIALIZAR

DADOS DE BONIFICACIÓN

- + ESFORZARTE (2 puntos de estrés) -o- aceptar un PACTO CON EL DIABLO
- + AYUDAR (sufren 1 p. de estrés)
- + GASTAR UN GAMBITO

GAMBITOS

- + Añade un gambito a tu tripulación cuando saques un 6 o un crítico en una tirada de acción **arriesgada** si no gastaste un gambito para conseguir un dado de bonificación.

ANOTA PX:

- ◆ Cada vez que hagas una tirada por una acción desesperada, **anota px** en el atributo de esa acción.

Al final de cada sesión, por cada punto a continuación, **anota 1 px** (en tu libreto o en un atributo) o **2 px** si ocurrió varias veces.

- ◆ Abordaste un desafío difícil con sabiduría o usando la Senda.
- ◆ Expresaste tus creencias, motivaciones, legado o trasfondo.
- ◆ Te enfrentaste a problemas debido a tu vicio o a tus traumas durante la sesión.

MEJORA DE LIBRETO

- Arma cuerpo a cuerpo
- Bláster pesado
- Comunicador
- Detonador
- Drogas ilícitas
- Equipo de espionaje
- Herramientas de hackeo
- Herramientas de reparación
- Kit médico
- Pistola bláster
- 2ª pistola bláster
- Protección
- Traje espacial

ESCORIA Y VILEZA

NOMBRE

ALIAS

APARIENCIA

LEGADO: IMPERIAL—ESPACIAL—COLONO—
INVENTADO—NÓMADA—XENO

TRASFONDO: ACADÉMICO—OBRERO—SECTARIO—
GREMIALISTA—MILITAR—NOBLE—GÁNSTER

VICIO/PROVEEDOR: FE—JUEGO—LUJO—OBLIGACIÓN—PLACER—SOBRENATURAL—SOPOR

ESTRÉS

TRAUMA

ATORMENTADO—BLANDO—CRUEL—IMPRUDENTE
FRÍO—INESTABLE—OBSESIONADO—PARANOIDE

DAÑO

3

NECESITAS
AYUDA

PROTECCIÓN

2

-1D

PESADA

1

EFEECTO
REDUCIDO

ESPECIAL

CRÉDITOS DEPÓSITO

CURACIÓN

Consigue tratamiento durante tu **fase de descanso** para llenar tu **reloj de curación** ▶



NOTAS/PROYECTOS

TRABAJO EN EQUIPO

Liderar una **acción grupal**.

Preparación para otro personaje.

Proteger a un compañero de equipo.

Ayudar a otro personaje.

PLANIFICACIÓN Y CARGA

Elige un **plan**. Elige **carga**.

Proporciona **detalles**:

- ◆ **Plan de asalto:** Lugar del ataque.
- ◆ **Plan de engaño:** Método.
- ◆ **Plan de infiltración:** Punto de entrada.
- ◆ **Plan místico:** Poder arcano.
- ◆ **Plan social:** Conexión social.
- ◆ **Plan de transporte:** Ruta y medios.

REUNIR INFORMACIÓN

- ◆ ¿Cuál es su intención?
- ◆ ¿Qué podría sospechar de esto? ¿Qué puedo probar?
- ◆ ¿Cuál es el peligro?
- ◆ ¿Cómo puedo encontrar _____?
- ◆ ¿Qué está pasando aquí en realidad?
- ◆ Pregunta sobre un **detalle** para un **plan**.

ORADOR

UNA PERSONA RESPETABLE
QUE ESTÁ EN EL AJO

HABILIDAD INICIAL

- ▶ **AIRE RESPETABLE:** Obtienes una tarea de **fase de descanso** adicional para **adquirir activos** o **pasar desapercibido**.

HABILIDADES ESPECIALES

- ▶ **FAVORES ADEUDADOS:** Cuando **adquieres activos** o **pasas desapercibido** durante la **fase de descanso**, obtienes **+1d**. Cada vez que **busques información**, añades **+1d**.
- ▶ **JUGADOR:** Siempre sabes cuando alguien te está mintiendo.
- ▶ **INFILTRADO:** No te afecta la **calidad** o **Nivel** cuando eludes las medidas de seguridad.
- ▶ **SUBTERFUGIO:** Puedes gastar tu **protección especial** para resistir una consecuencia de persuasión o sospecha. Cuando **resistes** con **perspicacia**, ganas **+1d**.
- ▶ **CORAZÓN A CORAZÓN:** Cuando proporcionas información significativa o consejos sinceros que un compañero de equipo sigue, ambos elimináis **1 punto de estrés**.
- ▶ **VIEJOS AMIGOS:** Cada vez que aterrices en una nueva ubicación, anota a un amigo que conozcas allí (consulta **Amigos influyentes** a continuación).
- ▶ **ENCANTADOR:** Siempre que uses un **gambito** al hablar, las hostilidades y el peligro también se detienen mientras estás hablando.
- ▶ **PROPÓSITO:** Puedes gastar tu **protección especial** para **esforzarte** cuando tu oposición te supere o cuando estés bajo los efectos de heridas. Cuando **resistes** con **voluntad**, ganas **+1d**.
- ▶▶▶ **VETERANO:** Elige una **habilidad especial** de otro libreto.

AMIGOS INFLUYENTES

- ▲▼ Arryn, noble
- ▲▼ Manda, miembro del Gremio
- ▲▼ Kerry, médico
- ▲▼ Je-zee, diplomática
- ▲▼ _____

OBJETOS (si están en cursiva, no cuentan para la carga)

- Ropa de calidad**
- Identificación legítima*
- Objeto de lujo*
- Objeto de lujo
- Objeto de lujo grande
- Recuerdo de un encuentro pasado*

CARGA 3 ligera 5 normal 6 pesada

- Arma cuerpo a cuerpo
- Bláster pesado
- Comunicador
- Detonador
- Drogas ilícitas
- Equipo de espionaje
- Herramientas de hackeo
- Herramientas de reparación
- Kit médico
- Pistola bláster
- 2ª pistola bláster
- Protección
- Traje espacial

ANOTA PX:

- ◆ Cada vez que hagas una tirada por una acción desesperada, **anota px** en el atributo de esa acción.

Al final de cada sesión, por cada punto a continuación, **anota 1 px** (en tu libreto o en un atributo) o **2 px** si ocurrió varias veces.

- ◆ Abordaste un **desafío difícil con engaño** o **influencia**.
- ◆ **Expresaste tus creencias, motivaciones, legado** o **trasfondo**.
- ◆ **Te enfrentaste a problemas** debido a tu vicio o a tus traumas durante la sesión.

MEJORA DE LIBRETO

DESTREZA

- ▶▶▶ COMBATIR
- ▶▶▶ ESCAPAR
- ▶▶▶ OCULTAR
- ▶▶▶ PILOTAR

PERSPICACIA

- ▶▶▶ ESTUDIAR
- ▶▶▶ HACKEAR
- ▶▶▶ MANIPULAR
- ▶▶▶ SANAR

VOLUNTAD

- ▶▶▶ ARMONIZAR
- ▶▶▶ CONVENCER
- ▶▶▶ MANDAR
- ▶▶▶ SOCIALIZAR

DADOS DE BONIFICACIÓN

- + **ESFORZARTE** (2 puntos de estrés) -o- aceptar un **PACTO CON EL DIABLO**
- + **AYUDAR** (sufren 1 p. de estrés)
- + **GASTAR UN GAMBITO**

GAMBITOS

- + Añade un **gambito** a tu tripulación cuando saques un **6** o un **crítico** en una tirada de acción **arriesgada** si no gastaste un **gambito** para conseguir un dado de bonificación.

ESCORIA Y VILEZA

NOMBRE

ALIAS

APARIENCIA

LEGADO: IMPERIAL—ESPACIAL—COLONO—
INVENTADO—NÓMADA—XENO

TRASFONDO: ACADÉMICO—OBRERO—SECTARIO—
GREMIALISTA—MILITAR—NOBLE—GÁNSTER

VICIO/PROVEEDOR: FE—JUEGO—LUJO—OBLIGACIÓN—PLACER—SOBRENATURAL—SOPOR

ESTRÉS

TRAUMA

ATORMENTADO—BLANDO—CRUEL—IMPRUDENTE
FRÍO—INESTABLE—OBSESIONADO—PARANOIDE

DAÑO

3

NECESITAS
AYUDA

PROTECCIÓN

2

-1D

PESADA

1

EFEECTO
REDUCIDO

ESPECIAL

CRÉDITOS DEPÓSITO

CURACIÓN

Consigue tratamiento durante tu **fase de descanso** para llenar tu **reloj de curación** ▶



NOTAS/PROYECTOS

TRABAJO EN EQUIPO

Liderar una **acción grupal**.

Preparación para otro personaje.

Proteger a un compañero de equipo.

Ayudar a otro personaje.

PLANIFICACIÓN Y CARGA

Elige un **plan**. Elige **carga**.

Proporciona **detalles**:

- ◆ **Plan de asalto:** Lugar del ataque.
- ◆ **Plan de engaño:** Método.
- ◆ **Plan de infiltración:** Punto de entrada.
- ◆ **Plan místico:** Poder arcano.
- ◆ **Plan social:** Conexión social.
- ◆ **Plan de transporte:** Ruta y medios.

REUNIR INFORMACIÓN

- ◆ ¿Cuál es su intención?
- ◆ ¿Qué podría sospechar de esto? ¿Qué puedo probar?
- ◆ ¿Cuál es el peligro?
- ◆ ¿Cómo puedo encontrar _____?
- ◆ ¿Qué está pasando aquí en realidad?
- ◆ Pregunta sobre un **detalle** para un **plan**.

PILOTO

MAGO DE LAS NAVES
Y ADICTO AL PELIGRO

HABILIDAD INICIAL

- ▶ **PILOTO ESTRELLA:** Tienes **eficacia** en todas las tiradas relacionadas con la velocidad. Cuando haces una tirada para **resistir** las consecuencias del pilotaje, ganas **+1d**.

HABILIDADES ESPECIALES

- ▶ **OJO AGUDO:** Tienes buena vista y notas pequeños detalles que muchos podrían pasar por alto. Ganas **+1d** al disparar los cañones de la nave o al hacer disparos con truco.
- ▶ **TRABAJO EXTRA:** Puedes invertir una tarea de la **fase de descanso** haciendo trabajos esporádicos en el puerto. Ganas **1 crédito**. Si hay rumores rondando, el DJ te los dirá.
- ▶ **EXCEDE LAS ESPECIFICACIONES:** Mientras estás a bordo de una nave, puedes dañar un sistema de esta al que tengas acceso para obtener **+1d** o **efecto +1** en una tirada.
- ▶ **HOJA AL VIENTO:** Cuando te **esfuerzas**, puedes gastar **1 punto de estrés** (3 puntos de estrés en total) para ganar tanto **efecto +1** como **+1d** en lugar de uno u otro.
- ▶ **HEDONISTA** Cuando satisfagas tu **vicio**, puedes modificar el resultado de los dados en +/-2. Un aliado que se una a ti puede hacer lo mismo.
- ▶ **COMANDANTE:** Siempre que lideres una **acción grupal**, ganas **escala +1** (por ejemplo, un grupo pequeño cuenta como un grupo mediano). Si lideras una acción grupal en combate, puedes contar múltiples **6** de diferentes tiradas como un **crítico**.
- ▶ **VIAJERO:** Te sientes cómodo rodeado de culturas inusuales y xenos. Ganas **eficacia** al intentar **convencerlos** o **socializar** con ellos.
- ▶ **¡GOLPEALO!** Cuando gastas un **gambito** en una tirada **desesperada**, cuenta como **arriesgada** en su lugar.
- ▶▶▶ **VETERANO:** Elige una **habilidad especial** de otro libreto.

AMIGOS RÁPIDOS

- ▲▽ Yattu, jefe de pandilla
- ▲▽ Triv, mecánica de naves
- ▲▽ Choss, corredor profesional
- ▲▽ Merís, canalla
- ▲▽ Mav, antigua mentora

OBJETOS (si están en cursiva, no cuentan para la carga)

- Traje espacial personalizado de buena calidad
- Urbot pequeño de buena calidad
- Kit de mecánico de buena calidad
- Gancho de agarre
- Licencia del gremio
- Cigarros de la victoria

CARGA 3 ligera 5 normal 6 pesada

- Arma cuerpo a cuerpo
- Bláster pesado
- Comunicador
- Detonador
- Drogas ilícitas
- Equipo de espionaje
- Herramientas de hackeo
- Herramientas de reparación
- Kit médico
- Pistola bláster
- 2ª pistola bláster
- Protección
- Traje espacial

ANOTA PX:

- ◆ Cada vez que hagas una tirada por una acción desesperada, **anota px** en el atributo de esa acción.

Al final de cada sesión, por cada punto a continuación, **anota 1 px** (en tu libreto o en un atributo) o **2 px** si ocurrió varias veces.

- ◆ Abordaste un desafío difícil con velocidad o estilo.
- ◆ Expresaste tus creencias, motivaciones, legado o trasfondo.
- ◆ Te enfrentaste a problemas debido a tu vicio o a tus traumas durante la sesión.

MEJORA DE LIBRETO

DESTREZA

- ▶▶▶ COMBATIR
- ▶▶▶ ESCAPAR
- ▶▶▶ OCULTAR
- ▶▶▶ PILOTAR

PERSPICACIA

- ▶▶▶ ESTUDIAR
- ▶▶▶ HACKEAR
- ▶▶▶ MANIPULAR
- ▶▶▶ SANAR

VOLUNTAD

- ▶▶▶ ARMONIZAR
- ▶▶▶ CONVENCER
- ▶▶▶ MANDAR
- ▶▶▶ SOCIALIZAR

DADOS DE BONIFICACIÓN

- + **ESFUERTARTE** (2 puntos de estrés) -o- aceptar un **PACTO CON EL DIABLO**
- + **AYUDAR** (sufren 1 p. de estrés)
- + **GASTAR UN GAMBITO**

GAMBITOS

- + Añade un **gambito** a tu tripulación cuando saques un **6** o un **crítico** en una tirada de acción **arriesgada** si no gastaste un **gambito** para conseguir un dado de bonificación.

OBJETOS NORMALES

ARMA CUERPO A CUERPO: Afilada. Contundente. Puntiguda. Punzante. Cortante. En todos los tamaños. Algunas vienen con filos láser. Algunas vibran... ooh. Las baterías están incluidas.

BLÁSTER PESADO: Puede causar daños considerables a vehículos y cosas como puertas sin blindaje. Tiene capacidad para una docena de disparos.

COMUNICADOR: Tiene unas cuantas bandas de frecuencia, probablemente incluso algunas cifradas. Funciona solo dentro de la órbita.

DETONADOR: Arma explosiva extremadamente mortal. Cabe en la palma de la mano y se puede lanzar. Se ocupa de esas puertas blindadas que ni los blásteres pesados pueden echar abajo. Ilegal. No deberías tener uno de estos. En serio.

DROGAS ILÍCITAS: ¿Cuáles te veneno, vaquero espacial?

EQUIPO DE ESPIONAJE: Disfraces, moduladores de voz, minicámaras, escáneres térmicos, huellas dactilares falsas y filtros de audio.

HERRAMIENTAS DE HACKEO: Plataforma, alicate, enchufes y puertos, desactivador de teclados numéricos, software especializado, chips modificados, tabla arcoiris, exploits automatizados. Lo que todo hacker en crecimiento necesita.

HERRAMIENTAS DE REPARACIÓN: Cosas que necesitas para reparar motores de naves, motojets, vehículos voladores y similares. También, herramientas para hacer empalmes en caliente a las consolas, y ajustar la maquinaria. Martillos, una máquina de soldar, destornilladores, llaves, cargadores de baterías, pinturas en aerosol.

KIT MÉDICO: Sangre para algunas razas comunes, gasa, inyector antirradiación, bisturí láser, antisépticos, hilo, analgésicos.

PISTOLA BLÁSTER: Dispara rayos de plasma caliente a alta velocidad. Solo es precisa a corta distancia. Hace sonidos de «pium pium» (obligatorio).

PROTECCIÓN: Nada sutil. Son cosas que te cubren el cuerpo entero. Resiste un par de rayos bláster. Los cuchillos no le hacen ni cosquillas. Sólida. Ayuda en el movimiento.

TRAJE ESPACIAL: Protección contra la radiación, supervivencia en atmósferas tóxicas, EVA. Medio día de oxígeno (u otra sustancia que respire).

OBJETOS DEL CANALLA

PISTOLA BLÁSTER DE BUENA CALIDAD (O UN PAR): Personalizada o extraña. Puede disparar munición mística.

ABRIGO DE BUENA CALIDAD: Un abrigo pesado pero bien hecho y bien cuidado. Distintivo y con una historia detrás.

DOCUMENTOS FALSIFICADOS: Facsímiles razonablemente bien hechos de documentos que nunca le darían a alguien como tú.

DADOS CARGADOS U HOLOCARTAS TRUCADAS: Implementos de juego alterados para favorecer determinados resultados.

MUNICIÓN MÍSTICA: Un proyectil de gran calibre disparado desde un cañón especializado que libera energías místicas cuando da en el blanco. Otorga **eficacia** contra objetivos místicos.

RECUERDO PERSONAL: Un recuerdo que atesoras. Un relicario, un pequeño holo o música de tu mundo natal.

OBJETOS DEL MATASANOS

CARAMELOS Y GOLOSINAS: Para aquellos pacientes extra valientes.

BUENOS MODALES: Encanto que tranquiliza a los pacientes. Algunos Matasanos se lo dejan en casa.

ROPA DE CALIDAD: Un traje o atuendo para cenas elegantes y de la alta sociedad.

KIT MÉDICO DE BUENA CALIDAD: Mejor abastecido que el estándar. Grapas cutáneas, escáneres de diagnóstico portátiles, piel sintética, estabilizadores óseos, hipodérmicas en aerosol, antidotos y una selección más amplia de medicamentos.

ATUENDO MÉDICO RECONOCIBLE: El traje médico rojo común que lleva el sello médico blanco oficial de la Hegemonía. Reconocible a distancia.

JERINGAS Y APLICADORES: Jeringas, inyectores y aplicadores de parches. Puedes esconder con facilidad varios de ellos al alcance de tu mano.

OBJETOS DEL MATÓN

Si tienes más de un libreto de Matón en la tripulación, no dudes en apuntar tus propios nombres de armas. Aquí tienes algunas sugerencias:

Cosquilleo, Eco, Ecuilizador, Espasmo, Espina, Fantasma, Jaque mate, Malicia, Misericordia, Orgullo, Parpadeo, Picazón, Susurro, Trueno, Verdugo, Wynona.

ESTILO DE ARTE MARCIAL DE CALIDAD: Tu propia combinación personalizada de técnicas de combate.

KRIEGER, UNA PISTOLA BLÁSTER DE BUENA CALIDAD: Como amiga o aliada, se puede usar durante la **fase de descanso** para amenazar o intimidar. Si es tu enemiga, otra persona es su dueña y carga una bala con tu nombre.

MUNICIÓN MÍSTICA: Un proyectil de gran calibre disparado desde un cañón especializado que libera

energías místicas cuando da en el blanco. Otorga **eficacia** contra objetivos místicos.

SUNDER, UNA VIBROHOJA DE BUENA CALIDAD: Corta casi cualquier material. Hoja decorada.

VERA, UN RIFLE DE FRANCOOTIRADOR DE BUENA CALIDAD: Un rifle de gran velocidad con bloqueo automático, gatillo personalizado, cartucho doble y calibre completo. Puede disparar munición mística.

ZARATUSTRRA, LANZADOR DE DETONADORES: Dispara detonadores a alta velocidad.

ZMEI, UN LANZALLAMAS DE BUENA CALIDAD: Para esos momentos en los que necesitas calentar las cosas de verdad. Configuración regulable y extra crujiente.

OBJETOS DEL MECÁNICO

EQUIPO DE HACKEO DE BUENA CALIDAD: Gafas de visualización, exploits no publicados, chips overclockeados fuera de mercado, llaves de interceptación ópticas.

CAJA DE HERRAMIENTAS DE BUENA CALIDAD PARA REPARAR NAVES: Llaves eléctricas, un taladro sónico, sondas de prueba, calibradores de potencia, una pistola de remaches.

DRON PEQUEÑO: Pequeño dron teledirigido con cámaras. Puede llevar algo ligero.

RECAMBIOS: Usualmente para reparaciones de naves y electrónica. A menudo olvidados en un bolsillo o cinturón de herramientas.

GAFAS PARA MEJORAR LA VISIÓN: Gafas con ajustes térmicos y ultravioleta, y miles de niveles de aumento.

MASCOTA GENIO: Incapaz de hablar, pero puede entender el lenguaje y ayudar con tareas básicas. Le agradas. Es adorable. Anticipa tus acciones.

OBJETOS DEL MÍSTICO

ARMA CUERPO A CUERPO DE BUENA CALIDAD: Arma anticuada que actúa como una extensión de tu cuerpo.

RECUERDO DE TUS VIAJES: Una estatua pequeña, monedas de otro tiempo, un mechón de pelo y una foto.

OFRENDAS: Una vela, una lámpara de aceite, flores, comida, agua, incienso, piedras de tu viaje.

TRAJE RELIGIOSO OBSOLETO: Túnica, capas usadas, sandalias, etc.

ARTEFACTO PRECURSOR: Un pequeño objeto hecho de materiales antiguos. Tecnología de los Precursores.

ATAVÍOS DE LA RELIGIÓN: Pergaminos, textos, iconos, tazas y cuencos, y campanas.

OBJETOS DEL ORADOR

ROPA DE CALIDAD: Pareos de seda, trajes, finas capas azules.

IDENTIFICACIÓN LEGÍTIMA: Una identificación hegemónica correctamente codificada que indica tu posición legítima en la Hegemonía.

OBJETO DE LUJO: Brandis finos, regalos pequeños pero bien pensados, especias y perfumes, instrumentos de calidad, juegos populares, etc.

RECUERDO DE UN ENCUENTRO PASADO: Una pieza de joyería distintiva, una hoja de calidad con el escudo de una Casa, un anillo de sello, una pequeña estatua.

OBJETOS DEL PILOTO

TRAJE ESPACIAL PERSONALIZADO DE BUENA CALIDAD: Calcomanías chulas, baliza de emergencia, algo de propulsión.

KIT DE MECÁNICO DE BUENA CALIDAD: Escáneres de mano, set de parches para casco, surtido de herramientas de mano.

URBOT PEQUEÑO DE BUENA CALIDAD: Ayuda a pilotar y puede transportar algunos objetos. Parece inquietantemente sintiente.

GANCHO DE AGARRE: Pequeño, pero mecanizado. Puede levantarte. Encaja en tu cinturón.

LICENCIA DEL GREMIO: Certificación legítima de piloto (puede que no sea tuya). Te permitirá pasar a través de un portal de salto.

CIGARROS DE LA VICTORIA: Suficientes para compartir con algunas personas.

DETALLES DE LOS OBJETOS

Si quieres incluir ventajas en forma de detalles específicos de tus objetos (alcance, velocidad, adaptabilidad, etc.), considera hacer un **Pacto con el Diablo** que se relacione con un detalle.

«¿Puedo añadir aquí un +1d a mandar al enseñar mi detonador? La gente lo verá y saldrá a las calles aterrorizada».

«Vaciaré ambos cartuchos si me da +1d, pero luego me quedaré sin munición. ¡Esperemos que no quede nadie en pie!».

CREACIÓN DE LA TRIPULACIÓN

1. ELEGID VUESTRA NAVE

Hay tres naves iniciales entre las cuales elegir:

- ▶ **STARDANCER:** Contrabandistas y corredores de bloqueo. Buscan hacer trabajos ocasionales, llevar a cabo pequeños robos y encontrar objetos perdidos.
- ▶ **CERBERUS:** Especialistas en extracción. Lo suyo es encontrar personas u objetos desaparecidos y reclamar recompensas.
- ▶ **FIREDRAKE:** Rebeldes y criminales. Buscan proteger a los oprimidos y luchar contra la Hegemonía.

2. ELEGID UNA REPUTACIÓN

¿Qué reputación ha ganado esta tripulación con las diferentes facciones del sector? Elegid una (o cread una propia):

Ambiciosa, despiadada, extraña, honorable, perspicaz, profesional, sutil, temeraria.

3. PERSONALIZAD LA NAVE

La nave comienza con **2 créditos** en depósito y algunos sistemas de nave preseleccionados.

Elegid dos sistemas de nave adicionales para mejorar. Vuestras opciones son: **motores**, **casco**, **comunicaciones** y **armas**. En su lugar, podéis mejorar la **calidad de la tripulación**, pero os costará los **2 créditos** iniciales.

Después de que decidáis qué mejorar, el DJ os informará sobre una facción que os ayudó a obtener esas mejoras. Os hicieron un favor. ¿Cómo respondéis?

- ▶ **LES PAGÁIS.** Les dais **1 crédito** por su buen trabajo.
- ▶ **LES DEBÉIS UNA.** Les prometéis que les devolveréis el favor en el futuro cuando os lo pidan y ganáis **+1 al estatus** con ellos. Si elegisteis mejorar la calidad de la tripulación, debéis tomar esta opción.
- ▶ **LOS ENGAÑÁIS.** ¡No hay necesidad de pagarle a una facción que no exige el pago por adelantado! Recibís **-1 al estatus** con esa facción.

4. ELEGID UNA HABILIDAD ESPECIAL

Elegid una de las **habilidades especiales** enumeradas en vuestra nave. Si os cuesta elegir una, escoged la primera de la lista. La colocamos allí como una buena opción predeterminada.

5. ASIGNAD LAS MEJORAS

Cada nave comienza con mejoras preseleccionadas que se adaptan bien a la tripulación, como la Cocina de galera para el Stardancer o el Calabozo para la Cerberus.

Además de esas mejoras, escoged dos más (los detalles están en los impresos a continuación). Podéis elegir dos casillas, pero tened en cuenta que seleccionar algunas (como Escudos) cuesta dos elecciones.

Después de que hayáis asignado vuestras dos mejoras, el DJ os informará sobre dos facciones afectadas por vuestras elecciones:

- ▶ Una facción os ayudó a obtener una mejora. Estáis en buenos términos. Les agradáis, y obtenéis **+1 al estatus** con ellos. En su lugar, también podéis gastar **1 crédito** para pagar su amabilidad y obtener **+2 al estatus** con ellos.
- ▶ A la otra facción la fastidiasteis cuando obtuvisteis una mejora. No les agradáis y obtenéis **-2 al estatus** con ellos. En su lugar, también podéis gastar **1 crédito** para apaciguarlos y obtener **-1 al estatus** con ellos. Detallad cómo limasteis asperezas con esa facción.

Podréis obtener más mejoras en el futuro ganando px o gastando créditos.

6. CONTACTO FAVORITO

Echad un vistazo a la lista de potenciales contactos en la hoja de la nave. Aunque todos los contactos son vuestros amigos y aliados, uno es más cercano a la tripulación que los otros. Elegid un contacto para que sea un amigo cercano, un aliado desde hace mucho tiempo o un cómplice. El DJ os informará sobre dos facciones que se ven afectadas por vuestra elección:

- ▶ Una facción también tiene una buena relación con este contacto y obtenéis **+1 al estatus** con ella.
- ▶ Una facción tiene una relación hostil con este contacto y obtenéis **-1 al estatus** con ella.

7. ACTUALIZAD LA INFORMACIÓN DE VUESTRA NAVE

Calculad los costes de mantenimiento y gambitos iniciales. Los gambitos se comparten y se restablecen al comienzo de los trabajos.

Ahora que habéis terminado con la creación de la tripulación... ¡Estáis listos para volar!

MÓDULOS Y MEJORAS

AUXILIARES

Sistemas especializados complejos. No son obligatorios, pero proporcionan funciones que la tripulación considera importantes. A menudo se encuentran en naves más grandes.

ÁREA CIENTÍFICA: Laboratorio que se puede utilizar para analizar anomalías y artefactos precursores. Almacenamiento seguro para cosas que pueden reaccionar de manera extraña con el resto de la nave (o con la física).

ÁREA MÉDICA: Una sala limpia con equipo médico. No es un hospital, pero es suficiente para curar la mayoría de las lesiones. Almacenamiento para medicamentos y escáneres médicos. Añadid **+1d** a las tiradas de **curación**.

ARMERÍA: Un cuarto seguro que contiene las armas y protecciones de la tripulación, que se consideran de **buena calidad**.

CALABOZO: Cárcel espacial. No está destinado al encarcelamiento prolongado.

COCINA DE GALERA: Una cocina y comedor combinados. Facilita mucho los viajes más largos. Incluye almacenamiento de alimentos frescos.

ESCUDOS: Sumideros de partículas y deflectores EM. Pueden sucumbir bajo fuego focalizado. Cuenta como **protección** contra armas de naves y ataques de energía. Absorbe en gran medida los disparos bláster. Cuesta dos mejoras en lugar de una.

MÓDULO IA: Software conectado a un núcleo de IA Ur que se ejecuta en toda la nave. Puede automatizar tareas o manejar la nave en lugar de la tripulación. Módulo de personalidad sarcástica disponible de forma gratuita.

COMUNICACIONES

Variedad de comunicaciones, sensores y escáneres. Estos sistemas dominan la detección de señales, la transmisión y la calidad de las computadoras de una nave.

CIFRADOR CUÁNTICO: Cifra las comunicaciones y el almacenamiento de datos. Concede **protección especial** contra la interceptación de comunicaciones digitales. Los datos en la nave están seguros hasta que se desbloquee.

COMPUTADORA DE OBJETIVOS: Maneja los cálculos y la orientación de los sistemas de armas sin la tripulación. Tirad el valor de **Comunicaciones** al disparar.

ENLACE NEXUS: Un enlace a la Red del Sistema Hegemónico. Permite recibir las últimas noticias, mensajes en tiempo real y acceso a las redes de sensores de todo el sistema. Otros podrían llegar

a hackear vuestra nave de forma remota a través del mismo canal.

ESCÁNER DE LARGO ALCANCE: Proporciona un amplio espectro EM y lecturas gravimétricas, dando a la tripulación una advertencia anticipada de hasta una docena de minutos luz de distancia.

TRANSPONDEDOR FALSO: Puede transmitir la señal de una nave diferente, reproducir una potente grabación o ecos de sensores, o actuar como una baliza. Utilizable de forma remota.

EQUIPO DE LA TRIPULACIÓN

DRON DE RECONOCIMIENTO: Un pequeño dron para vigilancia, cartografía y recopilación de inteligencia. Se le pueden dar instrucciones simples. Utilizad el valor de **comunicaciones** cuando se impugna.

EQUIPO DE SUPERVIVENCIA: Equipo de campamento, respiradores, equipo de escalada, equipo de buceo. Todo lo que una tripulación emprendedora necesita para sobrevivir en una roca inhóspita, pero no inhabitable. Destiltrajes incluidos.

MASCOTA ALIENÍGENA: Ya sea un adorable bribonzuelo o un leal guardián, estas criaturas suelen dar más problemas de los que valen.

TALLER: Cortadores de plasma, un nanoen-samblador, un stock de componentes metálicos y eléctricos, una forja, y cualquier cosa necesaria para construir, modificar o desmontar máquinas complejas. Añadid **Calidad +1** a las tiradas de **fabricar**.

TRANSPORTE TERRESTRE: Transportes terrestres para el equipo entero. Neumáticos o voladores cerca del suelo. Estos pueden ser bicicletas motorizadas, vehículos con repulsores terrestres, botes o coches muy pequeños.

FORMACIÓN DE LA TRIPULACIÓN

Puede representar un lugar apropiado en vuestra nave, manuales relevantes o mentores expertos.

Anotad **2 px** en la categoría apropiada en lugar de 1 al tomar la acción de **entrenar** en la fase de descanso.

MOTOR

Sistemas de potencia y propulsión de una nave. No solo hacen funcionar las cosas, sino que os permiten maniobrar, impulsar la nave y viajar al espacio de diferentes maneras. Las naves con un valor de **motor 0** tienen un empuje mínimo.

DISPOSITIVO DE CAMUFLAJE: No hace que la nave sea necesariamente invisible a la vista, sino que enmascara el calor y la huella eléctrica de la nave, lo que hace que sea muy difícil de detectar o identificar. Superilegal.

GENERADOR DE CAMPO GRAVITACIONAL: Crea un gran campo gravitacional que se extiende de nave a nave. Se puede utilizar para agarrar o remolcar. Temperamental y peligroso. Prototipo del Gremio. No es legal.

IMPULSOR DE SALTOS: Un motor especial que puede activar los portales que conectan los sistemas y permiten a la nave entrar en carriles hiperespaciales.

SISTEMAS DE POSTCOMBUSTIÓN: Vierte combustible crudo en los motores para un breve estallido de velocidad. Podéis tratar los motores como 1 valor más alto durante una tirada, pero corréis el riesgo de dañarlos.

CASCO

El casco dicta lo duro que es una nave. Estos sistemas pasivos están dispuestos a lo largo de la nave y a menudo son necesarios para ciertas acciones. **Nota:** Las naves personales y de tamaño carguero pueden aterrizar en planetas, en otros casos necesitáis transbordadores.

BODEGA DE CARGA: Suficiente espacio en una nave para hacer un transporte de carga de tamaño moderado (para ganar créditos). Una bodega de carga es evidente cuando se aborda la nave, si no se toman precauciones especiales para ocultar su contenido.

COMPARTIMENTOS DE CONTRABANDO: Como una bodega de carga (puede transportar una carga de tamaño pequeño), pero no aparecerá en escaneos de rutina o inspecciones visuales de la nave. Con un valor de **3+ en casco**, tiene soporte vital para el contrabando de personas también.

CUARTOS DE LA TRIPULACIÓN: Puedes dormir en cualquier lugar, pero los cuartos de la tripulación están destinados para ello. Ofrecen privacidad y comodidad en un dominio donde tales cosas son lujos. Además, no tienes que compartir, y ya sabes que el primer oficial ronca.

PISTA DE ATERRIZAJE: Cámaras de descompresión, puertas a la plataforma y rampas de despegue para acomodar transbordadores y pequeñas naves de combate de un solo piloto.

MEJORAS DE LA NAVE

ALARMA DE INTRUSOS: Un conjunto completo de sensores en la nave, incluidos sensores de movimiento, códigos de puertas y botones de pánico que pueden activar una bocina y luces de seguridad rojas.

BÓVEDA: Útil para asegurar objetos de valor durante los viajes espaciales. El bloqueo programable permite códigos de seguridad personalizados,

códigos de un solo uso y registros de acceso. Utiliza el valor de **casco** cuando se impugna.

CÁPSULAS DE ESTASIS: Cada una de las cápsulas de última generación tiene espacio suficiente para un huésped con heridas graves, enfermo de muerte o inconsciente. No impide soñar.

HOLOEMISORES: Para holoconferencias y mapas. Las imágenes no resistirán un escrutinio minucioso, pero pueden ser convincentes por un corto período de tiempo. Incluye juegos divertidos y vídeos.

RESERVAS DE ENERGÍA: Baterías y fuentes de energía que pueden alimentar la nave de forma independiente al motor. Suficiente para unas pocas horas de funcionamiento con un uso mínimo o unos minutos de potencia máxima. Actúa como **protección** para contratiempos relacionados con la energía.

TODOTERRENO: Vehículo blindado todoterreno para transportar carga pesada o personas por tierra. El cabrestante de alta potencia y las pegatinas decorativas vienen de serie.

TRANSBORDADOR: Una pequeña nave espacial capaz de transportar a unas pocas personas del planeta a la órbita. Capacidad limitada de los sistemas. Trata cualquier **sistema** como **calidad cero** frente a naves de verdad. Se puede conectar a las cámaras de descompresión, pero es mejor almacenarlo en una **plataforma de aterrizaje** si no quieres que lo afecten los golpes de un asteroide perdido o los disparos de un cañón.

ARMAS

Se explica por sí mismo. Ten en cuenta que la mayoría de las naves no militares no están armadas. Las armas obvias pueden meterte en problemas.

CAÑÓN DE COHERENCIA: Un arma enorme. Solo dispara una vez hasta que se repare o recargue en naves más pequeñas que los acorazados. Puede freír sistemas. Mortal. Súper no legal.

CAÑÓN DE PARTÍCULAS: ¡Pium! ¡Pium! Por lo general, se fija en una dirección en embarcaciones personales. A menudo reticulado. No es legal sin licencia.

GANCHO DE AGARRE: Una serie de redes, líneas de agarre y brazos, creados oficialmente para engancharse a asteroides y transportar carga, que pueden unir dos embarcaciones para remolcar o abordar. Legal.

MISILES: Proyectil con la impulsión montada. No es legal.

TALADRO MINERO: Taladro de energía feroz, de corto alcance y alta potencia. Vaporiza la roca. Fácilmente modificable para perforar a través de cascos. Legal.

MEJORAS ESPECÍFICAS DE LA TRIPULACIÓN

OPCIONES DEL STARDANCER

DOCUMENTOS DE LA NAVE FALSOS: Unos pocos documentos bien falsificados o transferidos, que dan a la tripulación y a la nave identidades menos buscadas en cualquier sistema. A menudo simplifica el viaje entre portales si el transpondedor y la nave coinciden. Tenéis un par de juegos diferentes que podéis intercambiar.

MAPAS DE CARRILES HIPERESPACIALES DESCONOCIDOS: Rutas a través de sistemas que no se mantienen oficialmente. A veces son más rápidas y siempre están menos patrulladas. A menudo están llenas de criaturas de la Senda, piratas y otros canallas. No penséis demasiado en los pobres idiotas que murieron trazando estos mapas.

APAREJO DE CONTRABANDISTA: Membrana o piel falsa utilizada para guardar objetos pequeños cerca del cuerpo. Libera las manos mientras trabajáis en el exterior de la nave, y os permite colar un bláster dentro de una reunión bien protegida sin perder el corte elegante de vuestro abrigo. Oculta un objeto con un máximo de **Carga 1**.

AMULETO DE LA SUERTE: Ya sea un artefacto Ur o algunos recuerdos bien expuestos, a veces la suerte consiste en creer. La tripulación comienza con **+1 gambito** cada trabajo. Cuesta **dos mejoras** desbloquearla, en lugar de solo una.

AMANTES DE LA ADRENALINA: Cada PJ obtiene **+1 casilla de estrés** (puede aumentar hasta un máximo de 10). Cuesta **tres mejoras** desbloquearla, no solo una.

OPCIONES DE LA CERBERUS

RASTREADORES: Un amplio abanico de formas de rastrear a vuestros objetivos. Incluye pequeños micrófonos que se pueden ocultar en la ropa con una suave palmadita en la espalda, balizas que se pueden fijar en los cascos e incluso clonadores de transmisión para comunicaciones. La legalidad de estas varía.

ARMAS PARALIZANTES: Una variedad de armas para capturar y asegurar a los prisioneros sin daños (graves). Incluye, pero no se limita a: ataduras (Carga 0), porras eléctricas (Carga 1), ajuste paralizante para blásteres normales (Carga 1), e incluso granadas aturdidoras (reemplaza el detonador en la hoja, Carga 1), sedantes (carga 0, pueden no funcionar en algunos xenos). No es necesario que las llevéis a vuestros trabajos, pero es útil si queréis reclamar recompensas. Generalmente legal.

VEHÍCULOS PERSONALES: Elegantes vehículos monoplaza que pueden plegarse lo suficiente para caber en un espacio de estacionamiento razonable. Combustible limitado, pero pueden romper la atmósfera. Pueden llevar armas básicas, aunque no pueden hacer daños mayores a nada del tamaño de un carguero o más grande. Es posible que queráis una plataforma de aterrizaje. Cuesta **dos mejoras** en lugar de una.

GOLPES DUROS: A veces la suerte solo es experiencia ganada con esfuerzo. La tripulación comienza cada trabajo con **+1 gambito**. Cuesta **dos mejoras** en lugar de una.

CRIMINALES HÁBILES: A veces la legalidad es solo una cuestión de quién tiene el arma. Cada miembro de la tripulación gana **+1 casilla de estrés** (total 10). Cuesta **tres mejoras** en lugar de una.

OPCIONES DE LA FIREDRAKE

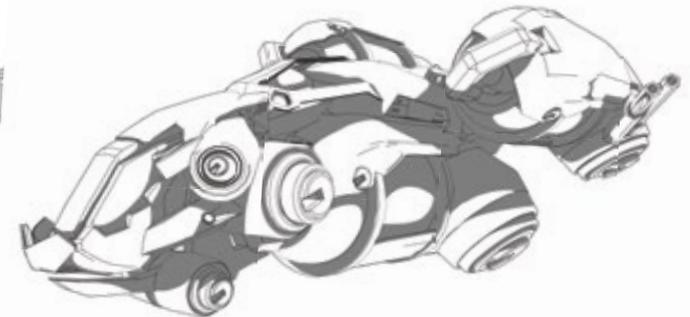
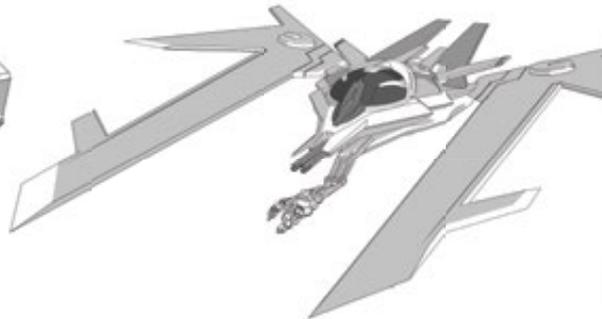
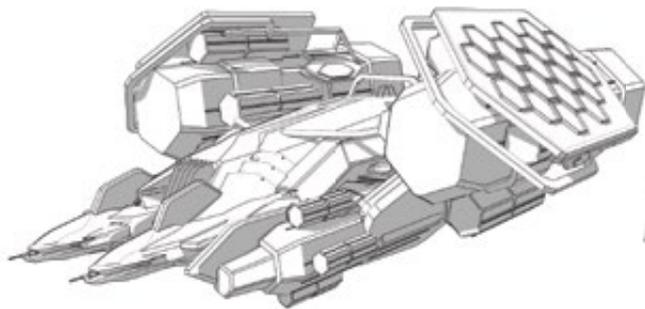
CONTACTOS DEL MERCADO NEGRO: Capaces de conseguir todos los módulos (incluso los ilegales) que vuestra nave necesita, incluso cuando estáis en busca y captura. Ingeniosos. Móviles. Pueden tener trabajos para vosotros de vez en cuando.

BASE SECRETA: Tal vez dentro de las antiguas ruinas Ur de un planeta. Quizás en edificios dentro de un asteroide masivo. Posiblemente en una estación antigua y olvidada, abandonada hace mucho tiempo pero ahora reutilizada. Habéis encontrado y encargado un escondite lejos de la funesta mirada de la Hegemonía, donde vosotros y vuestros aliados podéis reunirlos, esconderos y planificar vuestros trabajos. Es secreta... Por ahora.

APOYO POPULAR: Lleva trabajo ganar corazones y mentes, pero vuestra causa tiene partidarios entre la gente común. Cuando os acerquéis a un planeta o una estación, preguntadle al DJ quién podría ser simpático. Cuesta **tres mejoras** en lugar de una.

BENDECIDO POR LA SENDA: Algunas personas son afortunadas, sin más. La gente común piensa que esto es algún tipo de señal, pero no os lo creáis demasiado. Comenzáis con **+1 gambito** al empezar cada trabajo. Cuesta **dos mejoras** en lugar de una.

MOTIVADO: Cada PJ obtiene **+1 casilla de trauma**. Cuesta tres mejoras desbloquearla, en lugar de una. Esto puede traer a un PJ con **4 traumas** de regreso al juego si así lo deseáis. Cuesta **tres mejoras** en lugar de una.



ESGORIA Y VILEZA HOJA DE LA NAVE

STARDANCER

COMERCIANTES ILÍCITOS,
CONTRABANDISTAS Y
CORREDORES DE BLOQUEO

Carguero de clase Escarabajo serie CF-350

DENOMINACIÓN

REPUTACIÓN DE LA TRIPULACIÓN

COLORES/APARIENCIA

TRIPULACIÓN

TAMAÑO

PERSONAL — CARGUERO — CORBETA — FRAGATA — ACORAZADO

CASCO

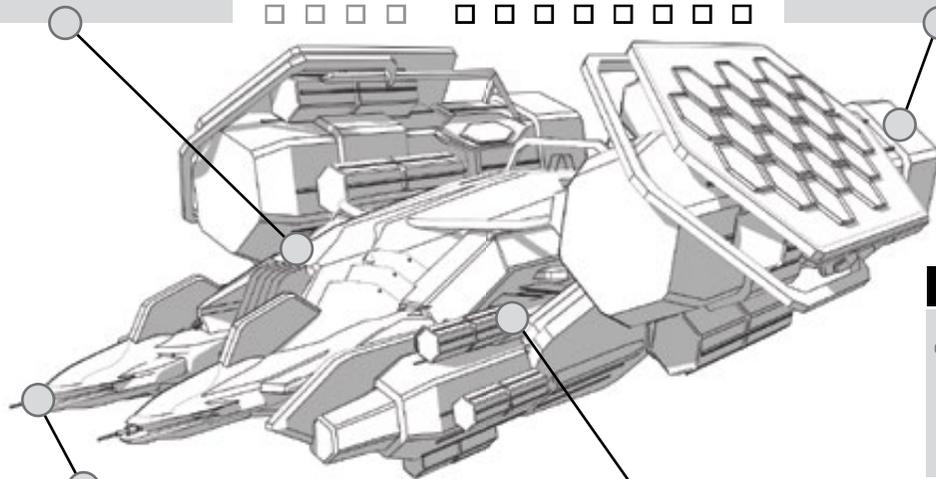
- Compartimentos de contrabando
- Bodega de carga
- _____
- _____

- ♦ Para cada nivel de daño, marcad un sistema de la nave.
- ♦ Cada fase de descanso en la que no paguéis el mantenimiento de la nave, tirad tantos dados como el número de mantenimientos que habéis omitido.
 - ♦ 1-3 No os preocupéis.
 - ♦ 4/5 Daño a un sistema, pero es menor. Podéis manipularlo para darle solución.
 - ♦ 6+ Un sistema está muy dañado y debe ser reparado.

MOTORES

- Impulsor de saltos
- Sistemas de postcombustión
- _____
- _____

CRÉDITO DEUDA



GAMBITOS

RESTABLECER A 2
GAMBITOS AL COMIENZO
DE CADA TRABAJO



COMUNICACIONES

- Transpondedor falso
- Cifrador cuántico
- _____

MANTENIMIENTO

(SISTEMAS+TRIPULACIÓN)/4
PAGADO AL COMIENZO DE
CADA FASE DE DESCANSO

SALTOS

ARMAS

- _____
- _____

ESCUDOS

AUXILIAR

- Área científica
- Área médica
- Armería
- Calabozo
- Cocina de galera
- Escudos
- Módulo IA

EQUIPO DE LA NAVE

- Alarma de intrusos
- Bóveda
- Cápsulas de estasis
- Holoemisores
- Reservas de energía
- Transbordador
- Vehículo todoterreno

FORMACIÓN

- Destreza
- Perspicacia
- Voluntad
- Libreto

EQUIPO DE LA TRIPULACIÓN

- Dron de reconocimiento
- Equipo de supervivencia
- Mascota alienígena
- Taller
- Transporte terrestre

NOTAS/PROYECTOS

HABILIDADES ESPECIALES

- ▶ **LA HUIDA:** Ganáis **eficacia** cuando **escapáis** o **pilotáis** para evitar la captura o evadir un bloqueo. Al realizar un trabajo de entrega, añadid **+1d** a la tirada de **implicación**.
- ▶ **OJO PARA LA MERCANCÍA** La tripulación gana **+1 crédito** por trabajos de contrabando o entrega. Siempre que **busquéis información** podéis preguntar: «¿Qué es lo más valioso aquí?».
- ▶ **REPARACIONES DE CAMPO:** Ganáis **eficacia** al reparar la nave mientras estáis en el espacio. Si gastáis un **gambito** en una tirada de **manipular**, ganáis **+2d** (en lugar de **+1d**).
- ▶ **VENTAJA:** Vuestra tripulación sabe cómo tirar de los hilos y cobrar favores. Cuando estáis **pasando desapercibidos**, en lugar de tirar podéis recibir **-1 al estatus** con una facción en Utilidad (+1) o mejor para reducir vuestro **nivel de búsqueda** en 1 y bajar el **riesgo** a 0 en un sistema.
- ▶ **DE PASO:** Durante los **beneficios**, recibís **-1 riesgo**. Cuando vuestro **riesgo** sea 4 o menos, obtenéis **+1d** para engañar a la gente al hacerlos pasar por ciudadanos comunes y siempre tenéis dos tareas de la **fase de descanso**, incluso si estáis en Guerra (-3) con cualquier facción, ya que tienen dificultades para encontrarlos.
- ▶ **COCINA CASERA:** Toda la tripulación gana Cocina casera como **vicio**. Inmediatamente después de un trabajo, podéis gastar **1 crédito** y una tarea de la **fase de descanso** para cocinar para todos, permitiendo que toda la tripulación presente haga una tirada de **vicio**. Si alguien **abusa**, estalla una pelea y todos ganan **1 punto de estrés** después de la tirada de **vicio**. Requiere un módulo **cocina de galera**.
- ▶ **RESOLUTIVOS:** Cada PJ puede agregar 1 valor de acción a **pilotar**, **manipular**, o **escapar** (hasta un máximo de 3).
- ▶ **VETERANOS:** Elegid una **habilidad especial** de otro libreto.

MEJORAS TRIPULACIÓN/NAVE

- Documentos de la nave falsos
- Mapas de carriles hiperespaciales desconocidos
- Aparejo de contrabandista
- Amuleto de la suerte
- Amantes de la adrenalina

CONTACTOS

- ▶ T'kala, capitana portuaria
- ▶ Alor, camarera de oído agudo
- ▶ Heani, capitán de remolcador
- ▶ Rakka, diplomática
- ▶ Citani, agente de información solitario

PX DE LA TRIPULACIÓN

Al final de cada sesión, para cada punto a continuación, **anota 1 px** (o **2 px** si ocurrió varias veces).

- ♦ Ejecutasteis con éxito una operación de transporte o contrabando.
- ♦ Habéis enfrentado desafíos por encima de vuestras capacidades.
- ♦ Reforzasteis la reputación de vuestra tripulación o desarrollasteis una nueva.
- ♦ Expresasteis las metas, motivaciones, conflicto interno o naturaleza esencial de la tripulación.

COMENZANDO LA PARTIDA: STARDANCER

SITUACIÓN INICIAL

Vuestra tripulación de contrabandistas fue contratada por Citani (el agente de información solitario que es amigo de la tripulación) para llevar una caja pequeña y bien sellada a la luna de Warren para un cliente muy particular que no quería revelar su identidad. El trabajo sonaba bastante sencillo...

La entrega debería haber sido crédito fácil, si no fuera porque el contacto está muerto, podrían culparos por ello, y varias facciones poderosas son más propensas a matar que a negociar por el objeto que tenéis en vuestras manos.

La tripulación tiene en su poder la Llave Aleph (el artefacto dentro de la caja). ¿Pueden mantenerse con vida y protegerlo el tiempo suficiente para obtener beneficio? ¿Quién acabará quedándose con ella? Y ¿lograréis alzar el vuelo en vuestra nave? Hay que jugar para averiguarlo.

HACIÉNDOLA TUYA

Personaliza esta situación inicial para que se adapte a tu propia tripulación. ¿Qué hace la Llave Aleph? Debería ser algo importante (tal vez es un componente clave para hacer o abrir portales de salto, o un poderoso programa que puede hackear los sistemas de los Gremios). Piensa en cuál quieres que sea el objetivo de tu historia y en cómo ganar tal cosa podría afectar al sector.

Durante la creación de la tripulación, elegiste algunas facciones a las que la tripulación había molestado. Piensa en si alguna de ellas podría estar interesada en la llave. Tal vez el rival de un miembro de la tripulación podría estar involucrado. Hacer que la historia sea personal añade inmediatez y vincula las elecciones de los jugadores directamente con la narrativa.

PRIMERA ESCENA

Después de que los jugadores creen sus personajes y equipo, diles esto:

El punto de entrega es un bar cerca de la superficie de Warren, lo que significa que el aire exterior está lleno de smog y los clientes pueden ser algo toscos. Vuestro contacto está en la cabina privada en la parte trasera. Solo hay un problema...

Mientras os sentáis para concluir el trato, veis que vuestro contacto está muerto y cubierto de sangre fresca. Por si fuera poco, hay guardias de la Casa Malklaith bebiendo en el bar y algunas personas bien equipadas echando un ojo a la cabina. Este no es el mejor lugar para buscar pelea con tan pocas salidas a la vista.

¿Cómo escapáis? ¿Intentaréis hablar para salir de esta? ¿O salir por la parte de atrás? ¿Tal vez robar un par de vehículos de huida que unos duros pilotos de moto deslizadora aparcaron fuera?

Crea un reloj de huida de 10 sectores y explica que avanza cada vez que el grupo logra evadir o deshacerse de algún perseguidor.

Haz que Warren sea concurrido, mugriento y emocionante. Dale a los jugadores un montón de cosas en la escena para saltar, tener persecuciones absurdas y hacer explotar. Varias facciones están tras la caja, y cualquier crimen alertará a los guardias de la Casa Malklaith. Es muy probable también que una facción con cierto poder haya bloqueado la nave de la tripulación en el puerto.

LAS SIGUIENTES ESCENAS

Los jugadores deben decidir qué hacer con la llave durante la fase de descanso. Pregúntales cuáles son sus prioridades como jugadores y como tripulación. Tal vez quieran buscar información sobre posibles compradores o investigar el artefacto en sí. También pueden quedarse el artefacto y huir, centrándose en liberar su nave y alejarse de Warren antes de hacer cualquier otra cosa.

El próximo trabajo probablemente será convencer a una facción de no matar a la tripulación para tomar lo que quieren sino que, en su lugar, soltar algunos créditos y comprar el artefacto. Quiquiera que sea a quien se lo vendan, probablemente tendrá enemigos que luego podrían necesitar algunos canallas espaciales para ayudarles a igualar el marcador.

LA CAMPAÑA

Puedes jugar las consecuencias de la situación inicial a lo largo de varias sesiones con facilidad. ¿A quién le venden el artefacto los PJ? ¿Para qué lo utilizan? ¿Quién les guarda rencor por ello? ¿Alguien quiere que la tripulación lo robe? ¿Pueden permanecer en el planeta el tiempo suficiente para hacer más trabajos mientras evitan a las poderosas facciones cabreadas y evaden la ley?

Escribe preguntas apremiantes para ayudar a mantener la acción enfocada:

¿Por qué la Casa Malklaith quiere la Llave Aleph?

El contacto fue contratado por el cliente original. ¿Cómo de cerca está de rastrear a la tripulación y la llave?

¿Cómo lidia la Iglesia de la Llama Estelar con la venta de artefactos de alto valor?

Estas preguntas pueden requerir un reloj o dos para seguir la pista del estado de las circunstancias en desarrollo. Cuando se responda una pregunta, retira el reloj y agrega uno nuevo según sea necesario. Los relojes no tienen que durar para siempre.

TRABAJO I

La Banshee (la Reina Pirata, líder de la VoráGINE) está buscando a alguien que robe una máscara de Orador Nocturno y pagará con generosidad a quien lo haga con discreción.

- ▶ ¿Quién tiene la máscara actualmente? ¿Cómo y por qué está vulnerable? ¿Quién más la quiere?
- ▶ ¿Cuál es el plan? Proporciona **detalles**.
- ▶ **Tirada de implicación**. Y que empiece la acción.

TRABAJO II

Un científico desea contratar a una tripulación que le ayude a salir de Warren, y así dejar atrás a las patrullas del Gremio que le dan caza para llegar al siguiente sistema donde estará a salvo.

- ▶ ¿Qué investigación quiere el Gremio evitar que revele? ¿Qué facción le dará refugio una vez que esté fuera del mundo?
- ▶ ¿Cuál es el plan? Proporciona **detalles**.
- ▶ **Tirada de implicación**. Y que empiece la acción.

TRABAJO III

Una plaga ha estallado entre los trabajadores de Indri. Un sacerdote mendicante en Amerath quiere atenderlos, pero la Iglesia de la Llama Estelar los está buscando y ha contratado la ayuda de la Legión.

- ▶ ¿Qué otra facción contrató cazarecompensas para atacar a este sacerdote? ¿Cómo han cambiado al sacerdote sus prácticas religiosas?
- ▶ ¿Cuál es el plan? Proporciona **detalles**.
- ▶ **Tirada de implicación**. Y que empiece la acción.

ESCORIA Y VILEZA HOJA DE LA NAVE

CERBERUS

CAZARRECOMPENSAS Y ESPECIALISTAS EN EXTRACCIÓN

Nave de patrulla tipo Firebrand R-29

DENOMINACIÓN

REPUTACIÓN DE LA TRIPULACIÓN

COLORES/APARIENCIA

TRIPULACIÓN

TAMAÑO

PERSONAL — CARGUERO — CORBETA — FRAGATA — ACORAZADO

COMUNICACIONES

- Escáner de largo alcance
- Enlace Nexus
- _____
- _____

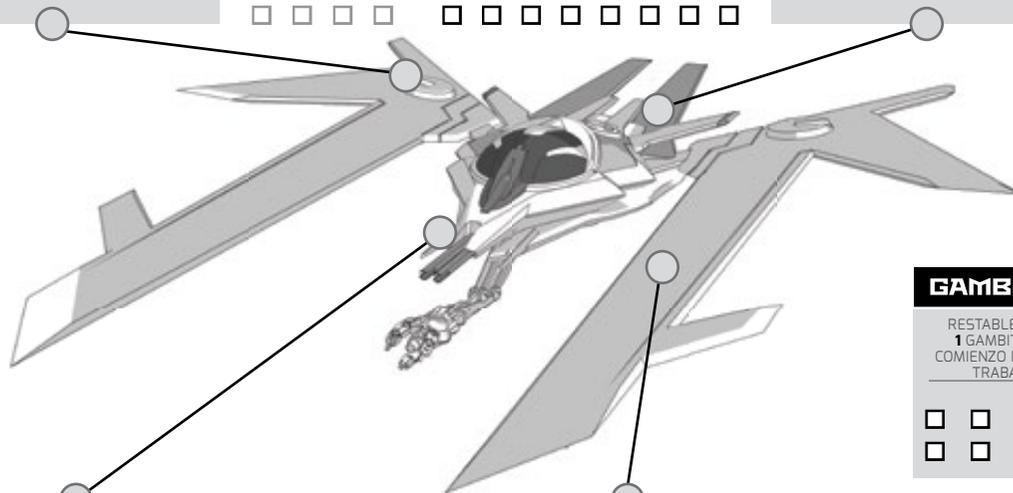
- ♦ Para cada nivel de daño, marcad un sistema de la nave.
- ♦ Cada fase de descanso en la que no paguéis el mantenimiento de la nave, tirad tantos dados como el número de mantenimientos que habéis omitido.
- ♦ 1-3 No os preocupéis.
- ♦ 4/5 Daño a un sistema, pero es menor. Podéis manipularlo para darle solución.
- ♦ 6+ Un sistema está muy dañado y debe ser reparado.

MOTORES

- Impulsor de saltos
- _____
- _____

CRÉDITO

DEUDA



GAMBITOS

RESTABLECER A 1 GAMBITO AL COMIENZO DE CADA TRABAJO



ARMAS

- Gancho de agarre
- Cañón de partículas
- _____

MANTENIMIENTO

(SISTEMAS+TRIPULACIÓN)/4
PAGADO AL COMIENZO DE CADA FASE DE DESCANSO

SALTOS

CASCO

- _____
- _____

ESCUDOS

AUXILIAR

- Área científica
- Área médica
- Armería
- Calabozo
- Cocina de galera
- Escudos
- Módulo IA

EQUIPO DE LA NAVE

- Alarma de intrusos
- Bóveda
- Cápsulas de estasis
- Holoemisores
- Reservas de energía
- Transbordador
- Vehículo todoterreno

FORMACIÓN

- Destreza
- Perspicacia
- Voluntad
- Libreto

EQUIPO DE LA TRIPULACIÓN

- Dron de reconocimiento
- Equipo de supervivencia
- Mascota alienígena
- Taller
- Transporte terrestre

HABILIDADES ESPECIALES

- ▶ **AUTORIZADOS:** Recibís **Riesgo -2** en cualquier trabajo legítimo de cazarrecompensas. La nave puede llevar armas de partículas y vuestra tripulación puede llevar y usar legalmente blásters pesados durante la búsqueda de un objetivo.
- ▶ **TRAS EL RASTRO:** La tripulación gana una tarea de la **fase de descanso** adicional para trabajar en **proyectos a largo plazo** o **adquirir activos** para rastrear objetivos.
- ▶ **TOQUE LIGERO:** Ganáis **eficacia** cuando seguís a un objetivo o cuando **buscáis información** en la ubicación anterior de un objetivo.
- ▶ **SECUESTRO:** Cuando uséis un plan de **engaño, infiltración** o **social** para ejecutar un secuestro o extracción, agregad **+1d** a la tirada de **implicación**.
- ▶ **ARMADOS HASTA LOS DIENTES:** La tripulación puede llevar **carga +1**. Tienen una protección distintiva y de alta calidad. Cuando uséis **protección**, cuenta como **protección pesada** (dos usos).
- ▶ **JUGAR EN AMBOS BANDOS:** Cuando liberéis a un objetivo de recompensas, convertido en un contacto de la tripulación.
- ▶ **LETALES:** Cada miembro de la tripulación puede añadir 1 valor de acción a **combatir, mandar** u **ocultar** (hasta un máximo de 3).
- ▶ **VETERANOS:** Elegid una **habilidad especial** de otro libreto.

MEJORAS TRIPULACIÓN/NAVE

- Rastreadores
- Armas paralizantes
- Vehículos personales
- Golpes duros
- Criminales hábiles

CONTACTOS

- ▶ Stacy Weathers, reportera estrella
- ▶ Arlox, pasha de las Navajas Cenizas
- ▶ Ishi, traficante de armas
- ▶ Lix, rastreador xeno
- ▶ Jezri, conseguidora

PX DE LA TRIPULACIÓN

Al final de cada sesión, para cada punto a continuación, **anota 1 px** (o **2 px** si ocurrió varias veces).

- ♦ Ejecutasteis una operación de extracción o captura de una recompensa con éxito.
- ♦ Habéis enfrentado desafíos por encima de vuestras capacidades.
- ♦ Reforzasteis la reputación de vuestra tripulación o desarrollasteis una nueva.
- ♦ Expresasteis las metas, motivaciones, conflicto interno o naturaleza esencial de la tripulación.

NOTAS/PROYECTOS

COMENZANDO LA PARTIDA: CERBERUS

SITUACIÓN INICIAL

Vuestro equipo de cazarrecompensas fue contratado por Arlox (el pasha de las Navajas Cenizas que es amigo de la tripulación) para capturar a Cho-Tyrek, un duro matón del Sindicato que aparentemente dejó un trabajo sin terminar. Y a las Navajas Cenizas no les gusta dejar los trabajos sin terminar.

Rastrear a un matón del Sindicato que no quiere ser encontrado no es una hazaña fácil, pero ya sabéis dónde está escondido. En el proceso habéis descubierto que las Navajas Cenizas no son las únicas personas que están buscando a Cho. Varias otras facciones están ofreciendo recompensas por él y por lo que tiene en sus manos.

¿La tripulación atraparà a Cho? ¿Pueden evitar que otros lo atrapen primero? ¿Qué harán con la urbot infantil que tiene con él? ¿Arlox lo entenderà si lo dejan ir? Hay que jugar para averiguarlo.

HACIÉNDOLA TUYA

Personaliza esta situación inicial para que se adapte a tu propia tripulación. Cho-Tyrek tiene una urbot extremadamente inusual a su lado. ¿Por qué es especial? ¿Qué puede hacer o qué implica su existencia sobre los urbots que el Gremio u otros no quieren que se sepa? ¿El Cónclave quiere liberarla como individuo con libre albedrío?

Durante la creación de la tripulación, elegiste algunas facciones a las que la tripulación había molestado. Piensa en si alguna de ellas podría estar interesado en la urbot. ¿Tal vez el rival de un miembro de la tripulación está compitiendo con la tripulación por el premio? Hacer que la historia sea personal añade inmediatez y vincula las elecciones de los jugadores directamente con la narrativa.

PRIMERA ESCENA

Después de que los jugadores creen sus personajes y equipo, díles esto:

Estáis en el pasillo de la segunda planta de un hotel en ruinas cuyo letrero de neón lo proclama «Paraíso». Ha costado un par de créditos —y torcer unos pocos brazos en dos sistemas— obtener la ubicación de Cho, pero lo habéis rastreado hasta Warren y esa dulce recompensa está a punto de ser vuestra. Mientras os preparáis para derribar la puerta de la habitación de Cho, oís el rugido de una moto deslizadora que arranca en un callejón detrás del hotel.

Los disparos de un bláster pesado atraviesan del pasillo, triturando el yeso y dirigiéndose rápidamente hacia donde estáis parados. Es Cho-Tyrek en una moto deslizadora, con una pequeña figura aferrada a su espalda. ¿Qué hacéis?

Este podría ser un buen momento para introducir tiradas de resistencia (para evitar los disparos de bláster pesado) o escenas retrospectivas (para mostrar cómo partes de la tripulación pueden estar en otro lugar).

Crea un reloj de persecución de 10 sectores y rellena dos de estos para representar las acciones de la tripulación durante la búsqueda del escondite de Cho. Las acciones que acercan a la tripulación a Cho-Tyrek avanzan el reloj de persecución y los retrasos lo retroceden. Si el reloj se vacía por completo, Cho escapa. Haz que Warren esté concurrido, iluminado por luces de neón y lleno de cosas para esquivar, zigzaguear e incluso contra las cuales chocar. Tyrek disparará a matar si parece que no puede escapar, pero una vez que el reloj se llene, se rendirá, siempre que la tripulación acepte cuidar de su carga. La tripulación puede decidir qué hacer con él en ese momento.

LAS SIGUIENTES ESCENAS

Durante la fase de descanso, los jugadores deben decidir qué hacer con Tyrek. Está huyendo con una pequeña urbot llamada Ara-ini, que está alojada en un cuerpo que recuerda a una niña pequeña. El código de asesino de Cho no le permite hacer daño a los niños y se ha convencido de que Ara-ini cuenta como uno.

El próximo trabajo probablemente será entregar a Cho a las Navajas Cenizas en Indri, o tratar de llevar a escondidas a Ara-ini a un representante del Cónclave D1 que se reuniría con Cho en Baftoma. Hay otras facciones que quieren una u otra —el Gremio es una posibilidad prominente— y que probablemente enviarán a alguien a arruinar la fiesta. Pregúntale a la tripulación su plan y haz una tirada de implicación.

La tripulación puede decidir dejar ir a Cho-Tyrek después de escuchar su historia. Añádelo como contacto de la tripulación y ofréceles algunos de sus créditos y posibles trabajos (tira por la tabla de trabajos).

LA CAMPAÑA

Puedes jugar las consecuencias de la situación inicial a lo largo de varias sesiones con facilidad. ¿Qué hacen los PJ con Ara-ini? ¿Quién está molesto con ellos por sus elecciones? ¿Alguien quiere que la tripulación recupere a la urbot?

Escribe preguntas apremiantes para ayudar a mantener la acción enfocada:

¿Qué puede hacer Ara-ini que otros urbots no puedan?

¿Cómo planean los propietarios originales de Ara-ini lidiar con la tripulación?

Estas preguntas pueden requerir un reloj o dos para seguir la pista del estado de las circunstancias en desarrollo. Cuando se responda una pregunta, retira el reloj y agrega uno nuevo según sea necesario. Los relojes no tienen que durar para siempre.

TRABAJO I

Un ladrón ha robado una joya bien protegida de Destello. El Gremio quiere encontrarla y mantener el robo en secreto.

- ▶ ¿Quién está protegiendo a este ladrón de los canales habituales del Gremio?
- ▶ Haz un reloj para encontrar al ladrón y rellénalo cada vez que la tripulación encuentre una pista o haga una tirada que los lleve directamente al ladrón.
- ▶ Una vez hecho el reloj, pregunta: ¿Cuál es el **plan** para capturar al ladrón? Proporciona **detalles**.
- ▶ **Tirada de implicación.** Y que empiece la acción.

TRABAJO II

El protegido del Orador Nocturno Doraam Rax, se fue antes de completar el entrenamiento. Doraam quiere que lo encontréis y lo entreguéis a una nave de Oradores Nocturnos en la oscuridad.

- ▶ ¿A quién acudiría corriendo un aprendiz asustado en Warren y por qué abandonaría su entrenamiento?
- ▶ ¿Cuál es el plan? Proporciona **detalles**.
- ▶ **Tirada de implicación.** Y que empiece la acción.

TRABAJO III

Los miembros de la Iglesia de la Llama Estelar han identificado a la psíquica del Comandante Tallon, y quieren que la capturéis y la entreguéis a la Senda de la Luz (una nave de combate). Ella tiene programado transportarse a la superficie de Aleph para interrogar a alguien en una prisión solitaria en la atmósfera tóxica del planeta.

- ▶ ¿Cuál es el plan? Proporciona **detalles**.
- ▶ **Tirada de implicación.** Y que empiece la acción.

ESCORIA Y VILEZA HOJA DE LA NAVE

FIREDRAKE

REBELDES Y
CRIMINALES
HEGEMÓNICOS

Corbeta de clase Khanjigar modificada

DENOMINACIÓN

REPUTACIÓN DE LA TRIPULACIÓN

COLORES/APARIENCIA

TRIPULACIÓN

TAMAÑO

PERSONAL — CARGUERO — CORBETA — FRAGATA — ACORAZADO

COMUNICACIONES

- Computadora de objetivos
- Transpondedor falso
- _____
- _____

- ◆ Para cada nivel de daño, marcad un sistema de la nave.
- ◆ Cada fase de descanso en la que no paguéis el mantenimiento de la nave, tirad tantos dados como el número de mantenimientos que habéis omitido.
- ◆ 1-3 No os preocupéis.
 - ◆ 4/5 Daño a un sistema, pero es menor. Podéis manipularlo para darle solución.
 - ◆ 6+ Un sistema está muy dañado y debe ser reparado.

ARMAS

- Cañón de partículas
- Cañón de coherencia
- _____

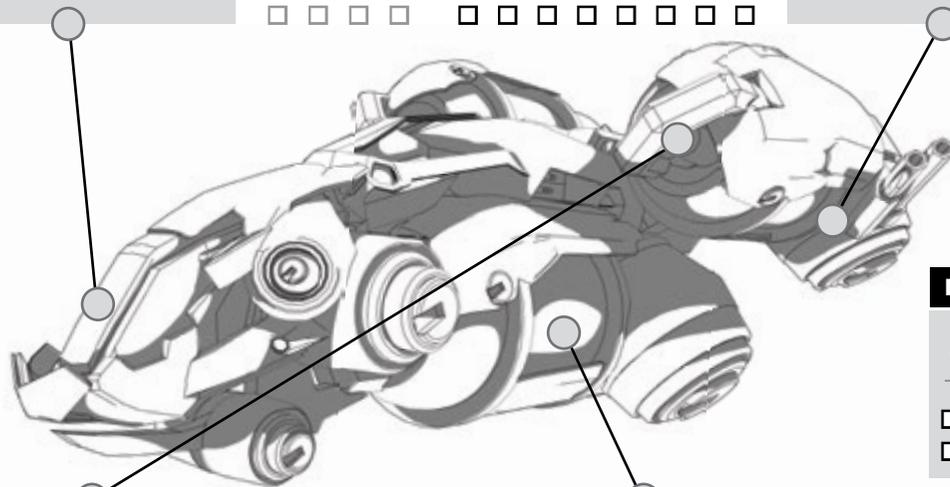
CRÉDITO **DEUDA**

-

GAMBITOS

RESTABLECER A
2 GAMBITOS AL
COMIENZO DE CADA
TRABAJO

-



MOTORES

- Impulsor de saltos
- _____
- _____

MANTENIMIENTO

(SISTEMAS+TRIPULACIÓN)/4
PAGADO AL COMIENZO DE
CADA FASE DE DESCANSO

SALTOS

CASCO

- Cuartos de la tripulación
- Pista de aterrizaje

ESCUDOS

AUXILIAR

- Área científica
- Área médica
- Armería
- Calabozo
- Cocina de galera
- Escudos
- Módulo IA

EQUIPO DE LA NAVE

- Alarma de intrusos
- Bóveda
- Cápsulas de estasis
- Holoemisores
- Reservas de energía
- Transbordador
- Vehículo todoterreno

FORMACIÓN

- Destreza
- Perspicacia
- Voluntad
- Libreto

EQUIPO DE LA TRIPULACIÓN

- Dron de reconocimiento
- Equipo de supervivencia
- Mascota alienígena
- Taller
- Transporte terrestre

HABILIDADES ESPECIALES

- ▷ **PERROS VIEJOS:** Cuando estéis en Guerra (-3) con una facción de la Hegemonía, todos los miembros de la tripulación consiguen **+1d** a las tiradas de **vicio** y aun así obtienen dos tareas de la **fase de descanso** en lugar de solo una.
- ▷ **FORJADOS EN FUEGO:** La cruel experiencia ha endurecido a vuestra tripulación. Cada uno obtiene **+1d** a todas las **tiradas de resistencia**.
- ▷ **SIMPATIZANTES:** vuestra ideología es especialmente atractiva. Cuando tengáis que lidiar con una tripulación o facción, el DJ os dirá quiénes de ellos creen en vuestra causa (uno, unos pocos, muchos o todos).
- ▷ **ENEMIGOS NATURALES** Cuando hagáis un trabajo contra facciones de la Hegemonía, sumad **+1d** a la tirada de **implicación**.
- ▷ **CHISPA DE REBELIÓN:** Si dejáis una tarjeta de visita o un símbolo de resistencia muy visible durante vuestro trabajo, ganáis **riesgo +2**. vuestra tripulación gana **+1d** a **vicio** durante la siguiente **fase de descanso** y no podéis **abusar**.
- ▷ **CAUSA JUSTA:** Cuando vuestra tripulación hace lo correcto a costa de sí mismos, podéis marcar un **px** de la **tripulación**.
- ▷ **MENTES Y CORAZONES:** Cada miembro de la tripulación puede añadir 1 valor de acción a **convencer**, **mandar** o **socializar** (hasta un máximo de 3).
- ▷▷ **VETERANOS:** Elegid una **habilidad especial** de otro libreto.

MEJORAS TRIPULACIÓN/NAVE

- Contactos del mercado negro
- Base secreta
- Apoyo popular
- Bendecido por la Senda
- Motivado

CONTACTOS

- ▷ Garin, ingeniera de armas del Gremio
- ▷ Tyura, asesina legendaria
- ▷ Ada Black, artista famosa
- ▷ Tiko Lux, piloto estrella
- ▷ Ibo-uno, antiguo místico de secta

PX DE LA TRIPULACIÓN

Al final de cada sesión, para cada punto a continuación, **anota 1 px** (o **2 px** si ocurrió varias veces).

- ◆ Ejecutasteis con éxito un trabajo que se opone al dominio hegemónico.
- ◆ Habéis enfrentado desafíos por encima de vuestras capacidades.
- ◆ Reforzasteis la reputación de vuestra tripulación o desarrollasteis una nueva.
- ◆ Expresasteis las metas, motivaciones, conflicto interno o naturaleza esencial de la tripulación.

NOTAS/PROYECTOS

COMENZANDO LA PARTIDA: FIREDRAKE

SITUACIÓN INICIAL

Vuestra tripulación ha sido inculpada y capturada por crímenes que, por una vez, no habéis cometido. Os han enviado a todos a la prisión más desagradable del sector, la Isótopa de Máxima Seguridad. Ya fuera que os conocierais de antes, o que os hicierais amigos en los escasos días aquí, habéis forjado una alianza y un plan.

Uno de vosotros tiene una nave, llamada Firedrake, retenida en el depósito hasta que los Herreros Estelares puedan recogerla. Los técnicos de la Hegemonía la han asegurado, pero vosotros tenéis claves de seguridad y códigos de encendido secretos si lográis subir a bordo. Es justo la oportunidad que necesitáis para salir antes de que las facciones de la Hegemonía averigüen qué crímenes cometisteis realmente.

Esta noche es la noche en que ponéis vuestro plan en acción. Es simple: liberaros, recuperar vuestras cosas, conseguir la nave, salir pitando. El caos, los beneficios y la rebelión son opcionales.

¿Podéis reclutar a algún otro prisionero? ¿Escaparéis discretamente o vais a aparecer en la Red de Noticias Hegemónicas? ¿Y cómo vais a sacar la nave del depósito? Hay que jugar para averiguarlo.

HACIÉNDOLA TUYA

Personaliza esta situación inicial para que se adapte a tu propia tripulación.

¿Hay alguien perteneciente a una facción aliada que esté encerrado y podáis llevaros con vosotros? ¿Hay enemigos que podrían sacar provecho del caos para atacar a vuestra tripulación? ¿Hay un aliado o amigo de un miembro de la tripulación en el ala segura? Hacer que la historia sea personal añade inmediatez y vincula las elecciones de los jugadores directamente con la narrativa.

PRIMERA ESCENA

Después de que los jugadores creen sus personajes y equipo, díles esto:

Estáis en el típico desastre de un día normal, comiendo, estirando las piernas, buscando pelea mientras los guardias os vigilan... Pero sabéis que hoy es el día. Hay un destello de alarmas seguido de silencio. La oscuridad cae, y pasarán unos minutos antes de que se enciendan las luces de emergencia. En la conmoción, unas cuantas puertas de celdas se abren. Vuestro equipo está en una caja fuerte, más allá de una rejilla al final del pasillo.

Los guardias están confundidos, tratando de encontrar el camino en la oscuridad. Los drones que los respaldan son el verdadero problema. ¿Cómo superaréis a ambos y lidiáis con la puerta que lleva a vuestras cosas?

La Hegemonía es eficiente, pero falta personal esta noche y no están preparados para una fuga. Dispararse con blásteres es posible, pero

también lo es escapar a través de pasillos oscuros, manipular puertas seguras y hackear terminales para controlar los drones y conseguir información valiosa.

Liberar a todos los prisioneros en el complejo montará una escena, lo que podría ser útil. Ciertamente algunos miembros poderosos del Sindicato están encarcelados aquí y dispuestos a pagar para salir.

Acepta cualquier equipo improvisado que se le ocurra a la tripulación y pídeles que elijan su carga una vez que lleguen a sus cosas. Entonces sugiere que se muevan a la nave y salgan. Siéntete libre de hacer escenas retrospectivas a cómo la tripulación reunió las herramientas y aliados que tienen a mano.

El trabajo termina cuando la tripulación escapa de la prisión.

LAS SIGUIENTES ESCENAS

Los jugadores deben decidir qué hacer con la nave durante la fase de descanso. Pregúntales cuáles son sus prioridades como jugadores y como tripulación. Es posible que tengan consecuencias con las que lidiar por la forma en que escaparon de la instalación o que quieran investigar quién dio sus nombres en primer lugar.

Tal vez los prisioneros que escaparon en el caos sienten que le deben un favor a la tripulación y os ofrezcan un trabajo. O una facción que vio cómo la tripulación se rebeló contra la autoridad quiera ser su aliada, con la esperanza de que la tripulación se rebele de nuevo en su nombre.

LA CAMPAÑA

Puedes jugar las consecuencias de la situación inicial a lo largo de varias sesiones con facilidad. ¿A quién culpan de vuestra fuga y cuánto tiempo os perseguirá para vengarse? ¿Alguna vez se dará cuenta la Hegemonía de exactamente a quiénes tenía en sus manos y se le escaparon de entre los dedos? ¿Qué cazarrecompensas es contratado para perseguiros?

Escribe preguntas apremiantes para ayudar a mantener la acción enfocada:

¿A quién culpan por la fuga y cómo buscará igualar el marcador?

¿Cómo lidia la Hegemonía con las chispas de rebelión?

¿Siguen confiando en vosotros vuestros anteriores aliados, sabiendo que estabais encerrados y escapasteis casi de milagro?

Estas preguntas pueden requerir un reloj o dos para seguir la pista del estado de las circunstancias en desarrollo. Cuando se responda una pregunta, retira el reloj y agrega uno nuevo según sea necesario. Los relojes no tienen que durar para siempre.

TRABAJO I

El Sindicato de Cobalto está buscando una tripulación dispuesta a adquirir para ellos un prototipo de nave del Gremio de Herreros Estelares. Esta no es una nave ordinaria, ya que se está construyendo sobre un trozo de roca lejos de los carriles habituales del hiperespacio.

► ¿Qué tiene de especial esta nave que hace que el Sindicato de Cobalto la quiera? ¿Quién vigila este sitio? ¿Cómo tenéis pensado escapar?

► ¿Cuál es el plan? Proporciona **detalles**.

► **Tirada de implicación**. Y que empiece la acción.

TRABAJO II

Víctor Kromyl, gobernador de Mem, trata a la población nativa un poco mal. La Vigilancia lo ha juzgado con severidad y está buscando a alguien con músculos para hacerle pagar.

► ¿Qué castigo satisfaría su deseo de venganza?

► ¿Cuál es el plan? Proporciona **detalles**.

► **Tirada de implicación**. Y que empiece la acción.

TRABAJO III

La Banshee pagará buenos créditos para que alguien capture a un ingeniero del Gremio que no sale de su mundo muy a menudo. Se dice que el xeno es uno de los principales expertos de la Hegemonía en portales de salto y se está tomando unas muy necesarias vacaciones a bordo de una embarcación de lujo en un recorrido por el sistema Indri.

► ¿Cuál es el plan? Proporciona **detalles**.

► **Tirada de implicación**. Y que empiece la acción.



RESUMEN DEL SISTEMA

El punto de entrada al sector Procyon, Rin, fue colonizado hace poco más de cien años por la Casa Nim-Amar. Nunca ha sido un sistema importante, por lo que los Malklaith nunca han invertido más que un mínimo de recursos en su desarrollo. En cambio, se usa para entrenar a jóvenes miembros de la Casa o como una tarea para castigar a aquellos que le fallan. La ley galáctica está más presente aquí que en el resto del sector, ya que esta es la sede de la administración del sector y contiene portales a tres sistemas, incluyendo un camino hacia el resto de la Hegemonía.

LUGARES DESTACADOS

ALEPH: Entre los gases venenosos y la inestabilidad tectónica, Aleph sería un planeta a evitar si no fuera por sus reservas minerales. La mayor parte de la riqueza excavada del planeta está fuertemente gravada por el gobernador, lo que lleva a frecuentes disturbios con los mineros.

NUBE DE ASHTARI: Una nave Ur sufrió un percance aquí, generando una nebulosa en el sistema. La propulsión normal es mínima y los sistemas de navegación fallan. Los piratas de la Vorágine han descubierto cómo navegar por la nube y han hecho su base de operaciones dentro de su cubierta protectora.

LA LUZ ERRANTE: La Luz Errante es un club de lujo y bar de cócteles de última moda donde las élites pueden beber y cenar. Por lo general orbita alrededor de Aleph, aunque puede moverse a otros planetas y lunas en el sistema. Su propietario, Chance, dirige el establecimiento con mano firme, pero a veces las cosas pueden salirse de control.

BAFTOMA «LA CÁSCARA»: La explotación de recursos por parte de la Hegemonía es integral, y los planetas incapaces de sostener la vida son despojados de su núcleo. Baftoma fue uno de esos planetas. Ahora está constituido por andamios de restos rocosos, y su forma rota solo es utilizada por personas que se esconden o escapan de una su persecución.

WARREN

DESCRIPCIÓN: Warren es el hogar de una ecumenópolis, una ciudad que abarca toda la superficie de la luna. Es la capital del sistema y el gobernador Ritam al 'Malklaith reside aquí. En Warren, puedes encontrar cualquier cosa que necesites por un precio.

ESCENA: Un bullicioso mercado callejero con letreros de neón que prometen alimentos de todo tipo. Vehículos voladores fluyen entre edificios imponentes. El ritmo del bajo de un bar subterráneo toca la última mezcla; los clientes salen a la calle entre tropiezos, cantando. Los miembros de la alta sociedad asisten a una lujosa gala en la mansión del gobernador.

PERSONAS DESTACADAS

RITAM AL 'MALKLAITH: Gobernador del sistema Rin, pero en desgracia dentro de la Casa Malklaith. Busca mejorar su posición en la Casa adquiriendo artefactos Ur ilegales. (*Insensible, ambicioso, extraño*).

LIARA UURIA: Propietaria y gerente del Lock Luna, el bar más infame de la ciudad. (*Astuta, implacable, popular*).

ROCCO APPLE: Extraordinaria diseñadora de naves. Solo hace una de cada nave que diseña. (*Artística, brillante, distante*).

PASHA QU'OLIN: Alguna vez fue un temido asesino entre las Navajas, ahora es un astuto líder del Sindicato. Le encanta la buena comida y las peleas en fosas. (*Astuto, corpulento, sartorial, decadente*).

| | |
|-------------------|-------|
| RIQUEZA | ▶ ▶ ▶ |
| CRIMEN/MAFIA | ▶ ▶ ▶ |
| NIVEL TECNOLÓGICO | ▶ ▶ ▶ |
| SOBRENATURAL | ▶ ▶ ▶ |

Warren es una miserable colmena de vileza, pero también la sede del poder hegemónico en el sistema. Puedes añadir **+1d** para **adquirir activos** aquí, si también aceptas **+2 riesgo**.

PUESTO AVANZADO SB-176

DESCRIPCIÓN: No necesitas un planeta para poder explotarlo. O al menos, no necesitas tierra. Esta combinación de plataforma «minera» y colonia espacial es responsable de extraer recursos de Vet, el planeta gaseoso a continuación. La mayoría de ellos son empaquetados y disparados hacia el portal Rin-Ecliptis.

ESCENA: El frío chasquido de pasos en el impecable vestíbulo principal. Silenciosos susurros de políticos tomando té en un salón. Niños corriendo por los pasillos, riendo. El zumbido de los generadores en los pasajes laterales oscurecidos que conducen a los niveles inferiores. Trabajadores sucios gritando en los apretados cuartos de las plataformas mineras.

PERSONAS DESTACADAS

YAST JOR: Jefe gremial del puesto de avanzada. Jor es conocido por obtener resultados, incluso si eso significa romper las reglas. Es adicto a la adrenalina y mantiene una nave de carreras mejorada por el Gremio para usar en sus inusuales días de descanso. (*Imponente, astuto, valiente*).

KASUMI ORTCUTT: Una mística que dice oír la voz de Vet, el gigante de gas que la plataforma está minando. Información de operaciones, incluyendo información esotérica sobre los Ur. (*Apasionada, extraña, religiosa*).

ESPA «RAYO» WU: Dirigente obrero para los mineros del Gremio. Agitador amado por los trabajadores. Ha sido encarcelado en numerosas ocasiones por delitos tanto reales como inventados. (*Popular, disidente, ambicioso*).

| | |
|-------------------|-------|
| RIQUEZA | ▶ ▶ ▶ |
| CRIMEN/MAFIA | ▶ ▶ ▶ |
| NIVEL TECNOLÓGICO | ▶ ▶ ▶ |
| SOBRENATURAL | ▶ ▶ ▶ |

Las tiradas de implicación reciben **-1d** debido a la constante supervisión de la estación. Cualquier trabajo ejecutado contra gremiales se considera como **territorio hostil**.

LA ENSENADA

DESCRIPCIÓN: Los piratas de la Vorágine han hecho una estación con cargueros abandonados, contenedores de carga y chatarra robada. Llamam a este hogar «la Ensenada». Una persona emprendedora puede descubrir dónde se encuentra si tiene la tenacidad o los contactos necesarios, aunque la Ensenada se mueve dentro de la Nube de Ashtari.

ESCENA: Apuestas rápidas en un combate abierto de dos capitanes entre palabras de desprecio. Chispas blancas azuladas de trabajadores de mantenimiento soldando una nueva nave. Agua dulce nebulizada sobre hileras de plantas hidropónicas. Una transmisión en toda la estación de la última conquista de la Banshee, seguida de vítores en todos los pasillos.

PERSONAS DESTACADAS

REINA PIRATA ALANDA «LA BANSHEE» RYLE: Dura y violenta. Hace cumplir un código pirata entre aquellos que la siguen. Una vez abandonó a su primer oficial en un mundo yermo como castigo por amotinarse. (*Orgullosa, exigente, honorable*).

PRAXIS IVANOV: Comerciante siempre dispuesto a hacer un trato. Sus tentáculos tienen tatuajes con la historia de su vida de varios cientos de años. (*Xena, experimentada, astuta, le encanta el trueque*).

KAI QUAG: Jefa del Cobalto de nivel medio. Organiza la protección para las operaciones de contrabando del Cobalto y se reúne con potenciales clientes en la Ensenada. (*Cautelosa, encantadora, confiada*).

| | |
|-------------------|-------|
| RIQUEZA | ▶ ▶ ▶ |
| CRIMEN/MAFIA | ▶ ▶ ▶ |
| NIVEL TECNOLÓGICO | ▶ ▶ ▶ |
| SOBRENATURAL | ▶ ▶ ▶ |

Los conflictos son desenfrenados, pero por decreto de la Banshee no se permite el asesinato. Aquellos que necesitan resolver disputas sangrientas recurren a secuestrar y matar a esas personas en otros lugares.



RESUMEN DEL SISTEMA

Holt fue el segundo sistema de Procyon en ser colonizado, aunque el portal Rin-Holt fue difícil de estabilizar. Los científicos hegemónicos finalmente encontraron una serie de llaves Ur en el sistema con las que forzaron al portal a conducir de forma consistente a Holt. Sin embargo, el portal sigue siendo temperamental y se sabe que se abre por sí solo. Durante estas aberturas espontáneas no han pasado naves, hasta ahora. La estrella del sistema Holt es blanca, aunque es mucho más antigua de lo que las estrellas de este tipo deberían ser, lo que los científicos hegemónicos atribuyen a una antigua manipulación de los Ur.

MEM

DESCRIPCIÓN: Este planeta oceánico fue colonizado por la Hegemonía durante casi cien años antes de que los xenos acuáticos se dieran a conocer (y con ellos, sus reclamaciones planetarias). Las fuerzas hegemónicas vencieron al ejército memita y los incorporaron a la Hegemonía. La exploración de Mem ha demostrado ser difícil debido a los pozos de gravedad independientes que se alojan debajo de las olas, en lo profundo.

ESCENA: Funcionarios hegemónicos con fajines, hablando con los jefes obreros memitas. Agujas transparentes que se elevan desde el palacio de gobierno bajo el agua hasta pabellones al aire libre. Los turistas que se embarcan en los sumergibles para disfrutar de la vida marina local. Científicos con exotrajes en misiones en el mar profundo mientras los memitas observan desde las aguas.

SONHANDRA

DESCRIPCIÓN: Este planeta está bloqueado por las mareas. El mismo lado del planeta se enfrenta a la estrella en todo momento. Curiosamente, se extinguen todas las fuentes de luz a un kilómetro del lado de la noche. La mayoría de los asentamientos se encuentran en la zona fronteriza crepuscular, incluida la capital, Ugar. Conocida por sus políticas laxas para regular el comercio, se ha convertido en uno de los destinos favoritos para los contrabandistas y peristas por igual.

ESCENA: Crepúsculo perpetuo entre calles pavimentadas y edificios de hormigón. Aullido de frecuentes temporales de viento. Extranjeros enmascarados y encubiertos que se reúnen alrededor de un almacén de acero antes de que comience una subasta. Fila tras fila de naves aparcadas en la tierra abierta en las afueras de Ugar.

VOS

DESCRIPCIÓN: Conocido en todo el sistema como «Destello», la superficie de este enorme planeta se compone de compuestos de carbono como el grafito y el diamante. Por la noche, las formaciones cristalinas más grandes brillan con una luz sobrenatural, una propiedad exótica que muchos de los cristales retienen después de ser cortados.

ESCENA: Un bloqueo permanente y bien armado en el espacio, con muchas naves esperando autorización. Paredes lisas de ladrillo de carbono denso, con vistas a la superficie negra. Mineros con cicatrices hechas por los diamantes y caras llenas de hollín, bebiendo junto a sus voluminosos cortadores sónicos. Música sonora que flota fuera de las prístinas tiendas del asentamiento de visitantes.

LUGARES DESTACADOS

CHATARRERÍA DE JEREC: Masa flotante de naves, piezas y chapas conectadas mediante magnetismo y cableado. Si quieres equipo barato, la chatarrería es lo que buscas, aunque probablemente a lo que consigas le falte una pieza o sea inestable. Jerec también compra, pero es un regateador astuto.

PORTAL HANTU: La Hegemonía nunca ha sido capaz de activar este portal de salto. En comparación con otros portales, parece que le faltan algunas piezas pequeñas pero determinantes. Se ha especulado que los Ur cerraron el portal y escondieron las llaves en algún lugar, aunque nadie sabe por qué.

PLATAFORMA AUTOMATIZADA DE COMERCIO #4: El Gremio ha establecido una plataforma automatizada para la venta de combustible, cubierta por sistemas defensivos para disuadir a los ladrones. Por esto, algunos grupos llevan a cabo negociaciones aquí para desalentar que escalen los problemas. Nadie sabe lo que pasó con las tres primeras plataformas.

PLANETA ÓMEGA: Tres equipos de reconocimiento y una expedición militar desaparecieron antes de que la Legión pusiera este planeta en cuarentena. Está invadido por una forma de vida mortal que anida dentro de las ruinas Ur y puede resistir las armas nucleares desde la órbita. La Hegemonía la considera hostil, pero insignificante para sus planes.

PERSONAS DESTACADAS

VICTOR KROMYL: Gobernador planetario. Busca pruebas de la rebelión memita después de que algunos subordinados desaparecieron. Siempre está con su guardaespaldas de la Legión. (*Atento, meticuloso, paranoico*).

ESPA NUR: Jefe obrero memita. Sus cicatrices refulgen con la bioluminiscencia de las profundidades oceánicas. Informa a Kromyl de comportamientos sediciosos, pero le esconde su conocimiento sobre ocultismo memita. (*Xeno, ambicioso, astuto, traicionero*).

WYNDAM ZAHN: Investigadora de biología que busca una conexión entre los memitas y otra vida planetaria, con poco éxito. Reúne gente para una expedición hacia Bok-Dar, la antigua ciudad de Mem. (*Rica, brillante, apasionada*).

| | |
|-------------------|-------|
| RIQUEZA | ▶ ▶ ▶ |
| CRIMEN/MAFIA | ▶ ▶ ▶ |
| NIVEL TECNOLÓGICO | ▶ ▶ ▶ |
| SOBRENATURAL | ▶ ▶ ▶ |

Las profundidades están llenas de sitios Ur y extraños resplandores. Cuando estés en las profundidades, usar **armonizar** para **proyectos a largo plazo** concede **+1d**. Los fallos pueden atraer la atención de la Senda.

PERSONAS DESTACADAS

DEL HEX: Forajido y pistolero. Tiene algunas modificaciones cibernéticas obvias de sus días en el Gremio. Lo buscan en varios sistemas. Dirige un ring de combate de vibroarmas en lo profundo del lado diurno. (*Despiadado, rápido, cauteloso*).

ABRA DRAKE: Amañadora a sueldo y subastadora. Si ella no puede conseguirlo o venderlo, conoce a alguien que sí puede. (*Conectada, segura, valiente*).

ZAED «TANQUE» MARAK: Mercenario convertido en agricultor de Nyct. Sabe dónde y cómo esconder las naves en el lado nocturno. (*Jugador, imponente, experimentado*).

OSHA: Fumadora de Nyct y veterana exlegionaria. Dirige el Tres Soles, un garito de apuestas y el antro local más grande. (*Letal, jubilada, acerada*).

| | |
|-------------------|-------|
| RIQUEZA | ▶ ▶ ▶ |
| CRIMEN/MAFIA | ▶ ▶ ▶ |
| NIVEL TECNOLÓGICO | ▶ ▶ ▶ |
| SOBRENATURAL | ▶ ▶ ▶ |

Aquí todo está disponible por un precio. Siempre puedes recibir **+1d** para **adquirir activos**, pero si sacas **1-3** el activo también viene con condiciones.

PERSONAS DESTACADAS

MOREK Y RA-NA: El cazarecompensas más temido en el sector. Ra-na, su compañera IA, dirige su nave artefacto y ejecuta operaciones en sus cazas a través de una extraña protección. En nómina para cazar a cualquiera que saquee Vos. (*Despiadado, atento, imponente*).

IMPERA EVAZAN: Oficial de logística de alto rango del Gremio, responsable de la minería de cristales. Está enterada de gran parte de la estructura de suministro del Gremio. (*Popular, exigente, astuta*).

YOLA SPREKK: Joyera conocida por usar las propiedades únicas de los cristales de Vos. Sus creaciones pueden ser las piezas más artísticas de Procyon. Una pieza de Sprekk puede abrir puertas en los círculos más elitistas. (*Artística, encantadora, orgullosa*).

| | |
|-------------------|-------|
| RIQUEZA | ▶ ▶ ▶ |
| CRIMEN/MAFIA | ▶ ▶ ▶ |
| NIVEL TECNOLÓGICO | ▶ ▶ ▶ |
| SOBRENATURAL | ▶ ▶ ▶ |

Vos está lleno de dinero, pero también vigilado de cerca por el Gremio. Cuando haces un trabajo en Vos, obtienes **+1 crédito** y **+1 riesgo**.



RESUMEN DEL SISTEMA

Los planetas en Iota orbitan alrededor de un par de estrellas binarias adosadas: un sol amarillo (Iota-1) y una enana marrón (Iota-2). Para cuando llegó la Hegemonía, había dos cinturones de asteroides. Uno de estos cinturones todavía aloja gran parte de un planeta destrozado en su seno. Aunque ambos cinturones claramente fueron planetas una vez, nadie está seguro de qué tipo de calamidad acabó con ellos. Para no mirarle los dientes a un caballo regalado, los gremios no perdieron el tiempo en construir los astilleros de Iota, que dan servicio a muchas naves en el sector.

LUGARES DESTACADOS

ASTILLEROS: Mientras que el astillero principal es administrado por los Herreros Estelares, muchos centros más pequeños con licencia trabajan en reparaciones y reajustes de naves. Estas estaciones están llenas de espaciales aburridos que buscan cualquier distracción de su espera. A veces, los Herreros Estelares contratan pilotos temerarios para pruebas de prototipos.

CINTURÓN DE FUEGO: La región de las corrientes de plasma sobrecalentadas entre las estrellas binarias de Iota. Los espaciales cuentan historias sobre el Viejo Dragón, una vasta criatura espacial que vive allí. Aunque el nombre es extravagante, la Hegemonía emitió una orden de cuarentena para el área después de que desaparecieron varias naves.

LÍNEA DE LA SENDA: Los portales de Iota generan una región entre ellas donde los motores tienen más empuje, similar a los «vientos» de un mar planetario. El camino es difícil de encontrar y cambia de dirección. Los pilotos que están al tanto usan esto para obtener una ventaja entre sí en las entregas urgentes (o en las huidas temerarias).

ZX-1138: Un cometa de largo período que recientemente divergió de su curso, acercándose mucho más a Indri. Las razones del cambio de rumbo no están claras, pero los lugareños han pedido al gobernador que investigue. Los místicos afirman que esto ha cambiado las líneas de la Senda del sistema, haciendo que la Senda actúe de manera impredecible.

AMERATH

DESCRIPCIÓN: Con un bioma exuberante, este planeta se ha hecho bastante conocido por la investigación y fabricación de productos farmacéuticos. El planeta está bien cuidado y, debido a las completas atenciones del Gremio, la ciudad jardín de Rost está en perenne floración. Las lluvias cálidas y suaves caen con frecuencia.

ESCENA: Flores enormes, del tamaño de una persona, que florecen a lo largo de un camino sostenido por vides a través de los árboles. El dulce olor de la miel flotando en el aire. Científicos y gerentes que comen en los cafés de la copa de los árboles mientras revisan los horarios de los proyectos. Peregrinos enfermos que rezan por una cura mientras esperan para viajar al viejo templo mendicante en lo profundo de los bosques.

PERSONAS DESTACADAS

YON LIRAK: Traficante de drogas de alta gama. Dirige una fábrica en Rost que nunca cierra y produce narcóticos sintéticos para varias especies principales. (*Experimentado, despiadado, implacable*).

ARA BLAZE: Una vez fue una atleta estrella, ahora es una luchadora de foso preeminente en los clubes de lucha subterráneos. Ara ha probado todos los medicamentos para mejorar el rendimiento que se le ofrecen, y estos la han cambiado. (*Despiadada, implacable, diseñada*).

UYEN AL'VORRON: Famoso duelista noble de la casa religiosa Vorrón. Le interesa cultivar una planta para el nuevo viñedo, que planea hacer crecer en una luna cerca del Núcleo. (*Armado, letal, observador*).

| | |
|-------------------|-----|
| RIQUEZA | ▶▶▶ |
| CRIMEN/MAFIA | ▶▶▶ |
| NIVEL TECNOLÓGICO | ▶▶▶ |
| SOBRENATURAL | ▶▶▶ |

Aunque el templo está arruinado y no santificado, los mendicantes lo mantienen y sus místicos tienden ayuda a cualquiera que la solicite. Recibe +1d cuando cures bajo su cuidado.

INDRI

DESCRIPCIÓN: Más del 25 por ciento de todos los productos manufacturados en el Sector Procyon provienen de este planeta increíblemente industrializado. Las nubes gruesas de color oxidado provocan el atardecer durante todo el día. Desde el espaciopuerto rodeado de almacenes de Reeves, se puede ver el impresionante horizonte de chimeneas y llamas de las quemadoras de gas.

ESCENA: El atasco de vehículos voladores reflejando anuncios en edificios. Peatones con máscaras de gas caminando apresuradamente por las aceras metálicas con paraguas tratados para evitar daños por la lluvia ácida. Los contenedores de movimiento lento se transportan a los almacenes. Nubes de tormenta con rayos multicolores hacen su entrada.

PERSONAS DESTACADAS

PIRO LOCKE: Posee una serie de espacios de almacenamiento discretos y bien protegidos en órbita, y mantiene una estricta política de no hacer preguntas. Si es ilegal, seguro que Locke lo almacena. (*Honorable, rico, confiado*).

ZO O YUN TA RI: Distribuidora de armas xeno conocida por sus prototipos y armamento especializado. Adquirió recientemente un arma de nave Ur y planea subastarla al amparo de una tormenta. (*Xeno, conectada, cautelosa, meticulosa*).

PASHA «EL ROC» LENSARR: Jefe local de las Navajas Cenizas. Conocido por su enfoque brutal sobre la organización criminal. Usa trajes a medida que le permiten desplegar sus alas según sea necesario. (*Xeno, feroz, despiadado, exigente*).

| | |
|-------------------|-----|
| RIQUEZA | ▶▶▶ |
| CRIMEN/MAFIA | ▶▶▶ |
| NIVEL TECNOLÓGICO | ▶▶▶ |
| SOBRENATURAL | ▶▶▶ |

Cualquier persona que pase cualquier cantidad de tiempo fuera sin el equipo o habilidades xeno adecuadas gana daño de nivel 2 «Pulmón Indri».

LITHIOS

DESCRIPCIÓN: Antiguos palacios de hielo salpican la superficie de este planeta helado, pero la raza a la que pertenecían llegó a su fin hace mucho tiempo. La entrada a los palacios ha sido restringida después de una serie de muertes misteriosas. Los espejos orbitales brillan como soles artificiales, manteniendo calientes algunos asentamientos más grandes y alimentando grandes plataformas mineras para extraer agua y gases licuados.

ESCENA: Una aurora púrpura y verde que brilla sobre el cielo helado. Exploradores de hielo susurrando sobre la guardería Yaru. Vapores calientes escapando alrededor de la Colonia Soledad. Colonos con parkas gruesas, montando grandes cándidos de muchos ojos. Agricultores que cargan cajas de anguilas de gas y vino de champiñones de hielo en vehículos de nieve con repulsores y vela.

PERSONAS DESTACADAS

ASHA MUNZEN: Ex amante del gobernador, escaladora de hielo, mística y exploradora frecuente de los palacios de hielo y las cuevas de gas. Solo regresa con visiones, nunca artefactos. Intenta encontrar el «Primer Mensaje». (*Mística, ambiciosa, atlética*).

REN LARANA: Xenobióloga que intenta revivir a un antiguo xeno encontrado congelado vivo dentro del hielo, a pesar de que la ley hegemónica lo prohíbe. Actualmente trata de sacar a hurtadillas al xeno de su mundo. (*Valiente, brillante, confiada*).

RAF URICH: Pirata de hielo, actualmente varado en el planeta. Usó las armas de su nave para atracar en el hielo. Se ha estado escondiendo, robando piezas para reparar su nave. (*Experimentado, cauteloso, astuto*).

| | |
|-------------------|-----|
| RIQUEZA | ▶▶▶ |
| CRIMEN/MAFIA | ▶▶▶ |
| NIVEL TECNOLÓGICO | ▶▶▶ |
| SOBRENATURAL | ▶▶▶ |

Cuando exploras los palacios de hielo, debes hacer una tirada de resistir con voluntad si no quieres prestar atención a los ecos que te instan a vagar por los desechos congelados.



RESUMEN DEL SISTEMA

Este sistema, considerado por muchos como más civilizado que gran parte del resto de Procyon, es el hogar de los aspectos más refinados de la Hegemonía: la educación, el arte y la cultura. La riqueza y la cultura se traducen en que la presencia de la Legión es fuerte en el sector, para proteger a la élite. Sin embargo, hay muchos extraños carriles hiperespaciales no mantenidos por los Herreros Estelares que se doblan extrañamente, haciendo largos bucles perpendiculares a las órbitas planetarias. Los pilotos trazan mapas de estos llamados «carriles oscuros», lo que facilita esquivar las patrullas si uno está dispuesto a tomarse su tiempo y tiene las habilidades necesarias para navegar por ellos.

AKETI

DESCRIPCIÓN: Este mundo verde y selvático estaría más asentado si no fuera por su vida natural increíblemente hostil. Entre las plantas carnívoras que se propagan rápidamente, las bestias que arrasan por temporadas y los peces hiperagresivos, solo unos pocos tipos de personas visitan Aketi: los investigadores, cazadores furtivos y criminales que se esconden de la ley. El planeta está catalogado como una «reserva natural» de los Malklaith.

ESCENA: Guardias bien armados patrullan los altos muros del Campo Base Uno, mirando nerviosos la selva. Grupos de investigación que se preparan para su próxima expedición frente a los cazadores furtivos que hacen lo mismo. Un contrabandista discute acuerdos con un cliente en una tienda mientras un camarero personal les prepara bebidas.

OCASO

DESCRIPCIÓN: Nombrado por los frecuentes eclipses causados por las 13 lunas del planeta. Sus movimientos erráticos hacen que solo los ordenadores puedan predecir la noche. La ciudad, Yaw, está enclavada donde la noche y el día duran entre 2 y 12 horas cada uno. Bulle de actividad económica y es un destino frecuente para turistas y comerciantes.

ESCENA: Los rascacielos se iluminan manzana a manzana a medida que la ciudad pasa del día a la noche en cuestión de minutos. Un club nocturno ruidoso rebosa de bailarines vestidos con trajes negros acentuados con brillos en una calle iluminada por el sol. El resplandor azul de un quiosco de datos públicos que proyecta el horario nocturno de mañana y los cambios en el mercado.

SHIMAYA

DESCRIPCIÓN: Este planeta desértico ha sido devastado por tormentas eléctricas que ocasionalmente limpian la arena de color de los depósitos minerales esenciales para los viajes espaciales, o la convierten en vidrio, dejando ver las ruinas bajo esta. Hay una población civil sustancial, incluida la institución educativa preeminente del sector, la Academia Khalud.

ESCENA: Profesores que caminan por los pasillos de mármol de la Academia. Una calle de mercado con comerciantes insistentes vendiendo kebabs de gusanos de arena a mineros hambrientos. Excavadoras que se adentran en barcas de arena, listas para aprovechar un depósito despejado por la tormenta. La alerta de tormenta resuena en toda la ciudad.

LUGARES DESTACADOS

BLACKSTARR: La vasta y en gran parte vacía nave de Oradores Nocturnos donde los iniciados entrenan durante su primer año. La nave no está iluminada y se desplaza con frecuencia para evitar que la descubran. Normalmente no recibe visitantes, aunque se pueden hacer excepciones para aquellos que tienen una relación favorable con la secta.

DENDARA: Un antiguo templo en la quinta luna de Ocaso. Todavía. Algunos dicen que es un templo Ur, otros que son los restos de una secta mística olvidada. Sus pasillos abandonados son difíciles de recorrer debido a la falta de atmósfera de la luna y el mal funcionamiento que el templo provoca en transmisiones y electrónica.

VIENTO BRILLANTE: Una gran nube de gas expulsada por la estrella, ahora utilizada como terreno de carreras por los Jinetes de la Onda de Eco. A pesar de ser letal e ilegal, los corredores de todo el sector compiten por créditos y fama. Las invitaciones a las carreras son exclusivas y para conseguirlas hay que currárselo.

ISÓTROPÍA DE MÁXIMA SEGURIDAD: Isótropa, que orbita cerca de la estrella, es el sistema penitenciario más notorio de Procyon. Los guardianes negocian audiencias con prisioneros y otorgan conmutaciones de pena para los ricos y poderosos. Obedecen a Malklaith, pero la prisión funciona por sí misma.

PERSONAS DESTACADAS

NAVAJA: Una cazadora que monta una expedición para atrapar al mortífero Gran Phereniki para un cliente rico. (*Insensible, experimentada, jugadora*).

ZOKAR PAVA: Miembro de la Legión Perdida que trafica con armas de uso militar. (*Cauteloso, meticuloso, disidente*).

INTAL BREL: Caballero del Concordato que empuña una espada psíquica. Viaja con un xeno de casi tres metros de alto, un exsacerdote y un urbot. Recientemente perdió a un miembro de su grupo y espera reemplazarlo. (*Religioso, atento, honorable*).

ASHA RAVANN: Comandante del Campo Base Uno. Instituyó un lanzallamas montado en la pared que mantiene la selva a raya. (*Cansada, hastiada, implacable*).

RIQUEZA ▶▶▶

CRIMEN/MAFIA ▶▶▶

NIVEL TECNOLÓGICO ▶▶▶

SOBRENATURAL ▶▶▶

*Nadie viene aquí, a menos que no tenga más remedio. El planeta te odia y los trabajos son difíciles de encontrar. Incluso los cazarrecompensas pasan de largo. Cuando estés **pasando desapercibido**, añade +1d.*

PERSONAS DESTACADAS

SAREN GALIA: Agente de información y corredora de apuestas. Cuando no puedes pagar tus deudas, te conviertes en su informante. (*Paranoica, rápida, conectada*).

LOTUS: Modista y creadora de tendencias. Se viste con trajes elaborados. En secreto, es una amañadora poderosa. Se sabe que toma casos de caridad cuando la causa le atrae. (*Popular, apasionada, meticulosa*).

JET WOLFFE: Asesino de los Lobos Escarlata. Puede ser contratado por el precio correcto, pero sólo toma trabajos fuera del mundo. Viaja con un gran animal alienígena de piel azul de origen desconocido. (*Distante, confiado, implacable*).

SOL BRIGHTON: Mejor abogado del sector. (*Astuto, conectado, caro*).

RIQUEZA ▶▶▶

CRIMEN/MAFIA ▶▶▶

NIVEL TECNOLÓGICO ▶▶▶

SOBRENATURAL ▶▶▶

*El centro de la cultura en el sistema. Aquí lo principal es a quién conoces. **Adquiere activos** con **socializar** en lugar de calidad de la tripulación.*

PERSONAS DESTACADAS

HONDO SUZUKA: Un reportero de RNH que busca evidencia de conspiración en la Academia Khalud, donde varios de los mejores estudiantes han desaparecido. (*Ambicioso, atento, encantador*).

ED URISIS: Ingeniero del Gremio que trabaja en la matriz orbital y los generadores electrostáticos que le permiten mantener las tormentas lejos de la capital. Recoge estatuas de vidrio de colores. (*Dedicado, brillante, explotado*).

MIRANDA KASUR: Comerciante de minerales con una carga de bienes robados que necesita mover. Escondida después de que su primer trato saliese mal. (*Asustada, astuta, orgullosa*).

SAHAR: Mística extraña que vive en el desierto. (*Peculiar, de ojos azules, anciana*).

RIQUEZA ▶▶▶

CRIMEN/MAFIA ▶▶▶

NIVEL TECNOLÓGICO ▶▶▶

SOBRENATURAL ▶▶▶

*Aunque técnicamente solo los estudiantes y profesores pueden usar los archivos de la Academia Khalud, todas las tiradas de **estudiar** que los usen en la universidad ganan +1d.*

FACCIONES

HEGEMONÍA

| | NIVEL | ESTATUS | TRABAJO |
|----------------------------------|-------|---------|---------|
| Gremio de Ingenieros | V | | |
| Iglesia de la Llama Estelar | IV | | |
| Gremio de Contadores | IV | | |
| Velo sin estrellas | IV | | |
| 51ª Legión | III | | |
| Casa Malklaith | III | | |
| Isótopa de Máxima Seguridad | III | | |
| Gremio de los Herreros Estelares | III | | |
| Secta de los Buscadores | II | | |
| Red de Noticias Hegemónicas | II | | |
| Yaru | II | | |
| Caballeros del Concordato | I | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |

ORGANIZACIONES CRIMINALES

| | NIVEL | ESTATUS | TRABAJO |
|---------------------------|-------|---------|---------|
| Legión Perdida | IV | | |
| Lobos Escarlata | IV | | |
| Vorex | IV | | |
| Navajas Cenizas | III | | |
| Sindicato de Borniko | III | | |
| Saqueadores de Draxler | III | | |
| La Vorágine | III | | |
| Jinetes de la Onda de Eco | II | | |
| Sindicato de Janus | II | | |
| Sociedad Turner | II | | |
| Sindicato de Cobalto | I | | |
| Pandilla Dyrinek | I | | |
| Desguazadores | I | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |

SOBRENATURAL

| | NIVEL | ESTATUS | TRABAJO |
|-------------------------|-------|---------|---------|
| Sah'ir | IV | | |
| Comesoles | IV | | |
| La Agonía | III | | |
| Secta de Ashtari | III | | |
| Viticultores | III | | |
| Fantasmas | II | | |
| Mendicantes | II | | |
| Oradores Nocturnos | II | | |
| Acólitos de Brashkadesh | I | | |
| Conclave 01 | I | | |
| Vigilancia | I | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |

TIRADA DE ACCIÓN

• 1d por VALOR de acción.

+ +1d si te **ESFUERZAS** (2 puntos de estrés)
-0- aceptas un **PACTO CON EL DIABLO**

Nota: No puedes esforzarte y aceptar un Pacto con el Diablo a la vez.

+ +1d si **GASTAS UN GAMBITO** (solo puedes gastar 1 por tirada)

Nota: Las acciones arriesgadas son el pilar de la space opera, y los riesgos que valen la pena (6 o crítico) generan gambitos, pero solo si no gastaste un gambito en la tirada en primer lugar.

Cada vez que hagas una tirada por una acción desesperada, anota px en ese atributo.

CONTROLADA

Actúas bajo tus propios términos. Aprovechas una ventaja dominante.

CRÍTICO: Lo logras con **efecto aumentado**.

6: Lo logras.

4/5: Dudas. Retírate y prueba un enfoque diferente, o bien lo logras con una consecuencia menor: una **complicación** menor ocurre, tienes un **efecto reducido**, sufres un **daño menor** o terminas en una situación **arriesgada**.

1-3: Estás bloqueado o flaqueas. Sigue adelante aprovechando una oportunidad **arriesgada** o retírate y prueba un enfoque diferente.

ARRIESGADA

Te enfrentas cara a cara. Actúas bajo presión. Te arriesgas.

CRÍTICO: Lo logras con **efecto aumentado** y agregas un **gambito** si no has gastado uno en esta tirada.

6: Lo logras. Añade un **gambito** a tu tripulación como arriba.

4/5: Lo logras, pero hay una consecuencia: sufres **daño**, una **complicación** ocurre, tienes **efecto reducido**, terminas en una situación **desesperada**.

1-3: Las cosas van mal. Sufres **daño**, una **complicación** ocurre, terminas en una situación **desesperada** o **pierdes esta oportunidad**.

DESESPERADA

Excedes tus capacidades. Estás en serios problemas.

CRÍTICO: Lo logras con **efecto aumentado**.

6: Lo logras.

4/5: Lo haces, pero hay una consecuencia: sufres **daño severo**, una **complicación grave** ocurre.

1-3: Es el peor resultado. Sufres **daño severo**, una **complicación** ocurre, **pierdes esta oportunidad**.

TIRADA DE RESISTENCIA

• 1d por valor de ATRIBUTO.

Reduce o evita la consecuencia y recibe **6 puntos de estrés menos tu resultado de dados más alto**.

TRABAJO EN EQUIPO

AYUDAR

Recibe **1 estrés** para darle a otro jugador **+1d**. También puedes sufrir consecuencias por la tirada. Solo puede **ayudar** una persona en una tirada.

LIDERA UN GRUPO

Liderar una **acción grupal**. Cada jugador que participa tira por su personaje. La mejor tirada individual cuenta como resultado de la acción, que se aplica a todos los personajes que tiraron. Sufres **1 punto de estrés** por cualquier resultado de **1-3** (incluido el tuyo).

PREPARACIÓN

Haz una **preparación** para otro personaje con tu acción. Si lo logras, cualquier miembro del equipo que siga adelante con tu maniobra obtendrá **efecto +1** o **situación mejorada**.

PROTEGER

Enfrentate al peligro por un compañero de equipo. Intervén para sufrir una consecuencia en su lugar. Puedes hacer una tirada para **resistir** como de costumbre, si quieres.

ACCIONES

- ▶ **ARMONIZAR** con la Senda para comunicarte con especies o robots no sintientes, percibir un peligro invisible o una amenaza mortal, o manejar con seguridad los artefactos y restos precursores.
- ▶ **COMBATIR** contra un oponente en una pelea o un enfrentamiento con blásteres. Atacar una posición o mantenerla, golpear a puño desnudo, empuñar armas cuerpo a cuerpo o someter a alguien por la fuerza.
- ▶ **CONVENCER** a alguien con encanto, lógica o engaños. Cambiar actitudes o comportamientos a través de manipular o seducir a tu objetivo.
- ▶ **ESCAPAR** del peligro y moverte a una posición específica o lejana, levantarte, correr, trepar, saltar o nadar, o atravesar entornos hostiles.
- ▶ **ESTUDIAR** con escrutinio minucioso a una persona, un documento, o un artículo, para reunir información y aplicar tus conocimientos. Comprender una materia en profundidad o investigar.
- ▶ **HACKEAR** ordenadores, sistemas y cerraduras digitales, reprogramar robots o drones, o interferir en los aparatos electrónicos de vigilancia y comunicaciones.
- ▶ **MANDAR** para conseguir que te obedezcan por la fuerza de tu personalidad, intimidar o amenazar, guiar una acción con PNJ, u ordenar a la gente que haga lo que quieras.
- ▶ **MANIPULAR** materiales para fabricar soluciones mecánicas. Desactivar, modificar, reparar o crear mecanismos, inutilizar una trampa, forzar una cerradura, romper una caja fuerte o instalar explosivos.
- ▶ **OCULTAR** lo que debe permanecer inadvertido. Robar bolsillos, desviar la atención de alguien con sutileza, o hacer prestidigitación.
- ▶ **PILOTAR** un vehículo, disparar las armas de la nave, trazar un salto o rumbo dentro del sistema, o huir de una nave que te persigue.
- ▶ **SANAR** a alguien que ha sido herido. Manipular e identificar sustancias, hacer experimentos y reconfortar, apoyar o provocar simpatía.
- ▶ **SOCIALIZAR** con amigos, rivales y contactos de tu legado o trasfondo para obtener acceso a recursos, información, personas o lugares.

*El DJ establece las **consecuencias** según la situación. Puedes sufrir una, algunas o todas las consecuencias enumeradas. Puedes intentar evitar o reducir cada consecuencia individualmente con una tirada de resistencia.*

*Cuando sacas un **crítico** en una tirada de **resistencia**, **elimina 1 punto de estrés**.*

Cuando termines un trabajo, haz lo siguiente en orden. Primero, calcula los **beneficios**. Segundo, determina cuánto **riesgo** acumuló la tripulación en el trabajo (aplicalo al sistema en el que hizo la mayor parte del trabajo). A continuación, el DJ hace una tirada de **aprietos** que ocurrirán. Finalmente, la tripulación debe realizar dos (o más si gasta **créditos**) **tareas de la fase de descanso**.

BENEFICIOS Y MANTENIMIENTO (1^ª)

Un trabajo produce buena voluntad de la facción para la que lo hicisteis, y generalmente la ira de una facción a la que lastima. Marcadlo en la hoja de facción. Si sois discretos y nadie sabe que lo hicisteis, no obtenéis ninguna disminución de facción ni **riesgo** (consulta riesgo a continuación).

También ganáis una recompensa en **créditos** basada en la naturaleza de la operación (consultad la lista a la derecha). Decide si pagáis el **mantenimiento** de la nave con estos fondos.

RIESGO (2^ª)

Después de un trabajo o conflicto, la tripulación añade **riesgo** en el(los) sistema(s) donde tuvo lugar.

- ▶ **0 RIESGO:** Completamente discreto; culparon a otros.
- ▶ **1 RIESGO:** Hábil y sigiloso; exposición baja.
- ▶ **2 RIESGO:** Contenido; exposición estándar.
- ▶ **4 RIESGO:** Ruidoso y caótico; exposición alta.
- ▶ **6 RIESGO:** Salvaje; exposición devastadora.

APRIETOS (3^ª)

Tira **1d** y consulta el resultado de la columna igual al **nivel de búsqueda** del sistema en el que se encuentra la nave al final del trabajo. Cuanto mayor sea tu **nivel de búsqueda**, peores serán los resultados.

Si sacas un **6**, vuelve a tirar en la tabla siguiente (a veces las represalias son duras). Ten en cuenta que el **nivel de búsqueda 4** es el nivel más alto disponible.

Los aprietos pueden ocurrir en cualquier momento antes del siguiente trabajo. El DJ los introducirá en la historia y a veces esperará hasta que termine la fase de descanso para hacerlos notar.

A algunos grupos les gusta hacer las tiradas «en abierto» para que todos sepan lo que está a punto de golpearlos. Otros prefieren que el DJ haga tiradas «en secreto» para que sea una sorpresa. Cualquiera de las dos formas está bien.

- ▶ **2 CRÉDITOS:** Trabajo menor; suficiente para llegar a la próxima semana.
- ▶ **4 CRÉDITOS:** Pequeño trabajo; suficiente para una moto deslizadora.
- ▶ **6 CRÉDITOS:** Trabajo estándar; suficiente para un vehículo pequeño o módulo de nave.
- ▶ **8 CRÉDITOS:** Gran trabajo; suficiente para comprar piezas importantes para la nave.
- ▶ **10+ CRÉDITOS:** Un tesoro; suficiente para comprar una pequeña nave.

Añade **Riesgo +1** por: Objetivo de alto perfil o bien conectado, o uso público de artefactos.

Añade **Riesgo +2** por: Matar ciudadanos hegemónicos, daños masivos a la propiedad, uso ilegal de armas.

Añade **Riesgo +3** por: Dañar un carril hiperespacial o un portal del sistema.

Además de cualquier riesgo adicional por complicaciones o pactos con el diablo durante la sesión.

| BÚSQUEDA 0 | BÚSQUEDA 1 |
|-------------------------|-------------------------|
| 1 Problemas con la nave | 1 Problemas con la nave |
| 2 Oscuridad intranquila | 2 Oscuridad intranquila |
| 3 Nuevos «amigos» | 3 Interrogatorio |
| 4/5 Cooperación | 4/5 Represalias |
| 6 Tira en Búsqueda 1 | 6 Tira en Búsqueda 2 |

| BÚSQUEDA 2 | BÚSQUEDA 3 |
|----------------------|-----------------------|
| 1 Cobradores | 1 Campo Ur |
| 2 Incautada | 2 ¡Piratas! |
| 3 Cazarrecompensas | 3 Sin combustible |
| 4/5 Interrogatorio | 4/5 Arresto |
| 6 Tira en Búsqueda 3 | 6 Nivel de búsqueda 4 |

FASE DE DESCANSO (4^ª)

Entre trabajos, puedes realizar **dos tareas de la fase de descanso**, para atender necesidades personales y proyectos paralelos. (Si estás en Guerra con una facción, solo tienes una tarea). Puedes realizar acciones adicionales gastando **1 crédito** por cada acción adicional. También recuperas todos tus usos de **protección**.

Para cualquier tirada de la fase de descanso, agrega **+1d** a la tirada si recibes ayuda de un **amigo** o **contacto**. Después de la tirada, puedes aumentar el **nivel del resultado** por cada **crédito** gastado (contratando asistencia, pagando un soborno, etc.). Un resultado de **1-3** se convierte en un **4/5**, un **4/5** se convierte en **6**, un **6** se convierte en **crítico**.

ADQUIRIR UN ACTIVO

Adquirir el uso temporal de un activo. Haz una tirada de **calidad de la tripulación**. El resultado indica la calidad del activo, utilizando la calidad de la tripulación como base. (1-3: -1, 4/5: igual, 6: +1, crítico: +2).

CURACIÓN

Elimina todo el **daño de nivel 1**. Tira la **calidad de la tripulación -1** de la nave o la habilidad **sanar** de un compañero de tripulación. Adelanta tu **reloj de curación** por nivel (1-3: uno, 4/5: dos, 6: tres, crítico: cinco).

ENTRENAR

Anota **1 px** para un **atributo** o tu **libreto (+1 px** si tienes la mejora de Formación de tripulación adecuada). Puedes entrenar un contador de px determinado solo una vez por fase de descanso.

FABRICAR

Si tienes un plano, puedes fabricar un dispositivo. Haz una tirada de **manipular** o **hackear**. El resultado indica la calidad del activo, utilizando la calidad de la tripulación como base. 1-3: -1, 4/5: igual, 6: +1, crítico: +2). Agrega +1 a la calidad si tienes un **taller** en la nave o por cada **crédito** gastado.

PASAR DESAPERCIBIDO

Reduce el **riesgo** y **nivel** de **búsqueda** de un sistema en el que no estás. Di cómo te quitas la Hegemonía de encima y haz una tirada por la acción. Marca sectores en el reloj de **reducción de búsqueda** del sistema por nivel. (1-3: uno, 4/5: dos, 6: tres, crítico: cinco). Elimina también **riesgo 2** en ese sistema.

PROYECTO A LARGO PLAZO

Trabaja en un **proyecto a largo plazo**, si tienes los medios. Tira una acción y rellena sectores en el reloj del proyecto por nivel (1-3: uno, 4/5: dos, 6: tres, crítico: cinco).

REPARACIÓN

Gasta **1 crédito** para reparar un nivel de daño a un sistema de la nave.

SATISFACER TU VICIO

Entrégate a tu vicio y tira tantos dados como tu **atributo más bajo**. Elimina una cantidad de **estrés** igual al resultado más alto del dado. Si eliminas más estrés del que habías marcado, **abusas** (ver abajo). Si no satisfaces o no puedes satisfacer tu vicio durante la fase de descanso, toma una cantidad de estrés igual a tu **trauma**.

ABUSO

Tomas una mala decisión debido a tu vicio, al adquirirlo o mientras estás bajo su influencia. ¿Qué hiciste?

- ▶ **ACCIÓN IMPETUOSA:** Reduce tu **depósito** en **4** o asume **2 deudas**.

- ▶ **FANFARRÓN:** Presumes de tus hazañas. Ganas **Riesgo +2**.

- ▶ **PERDIDO:** Juega con un personaje diferente hasta que el tuyo vuelva de la juerga.

OBJETIVOS DEL DJ

Juega para averiguar qué pasa. Transmite el mundo honestamente. Dale vida a Procyon.

PRINCIPIOS DEL DJ

Sé fan de los PJ. Sigue siempre la ficción. Haz que el mundo sea maravilloso. Haz que el espacio sea misterioso. Cúbrela con tecnología grande y torpe. Dirígete a los personajes. Dirígete a los jugadores. Sopesa el riesgo. Tómatelo con calma.

PREGUNTAS PARA EL DJ

Cuando las cosas están empezando:

- ¿Cuál es tu objetivo?
- ¿Cuál es tu plan? (¿Cuáles son los detalles?)

Cuando las cosas están en marcha:

- ¿Cómo se hace eso? (¿Qué acción usas?)
- ¿Cuál es tu objetivo? (¿Cuál es el efecto?)

Pasa a la acción. Telegrafía los problemas. Explica las consecuencias y pregunta.

Ofréceles un Pacto con el Diablo. Crea/marca un reloj de progreso. Piensa en lo que ocurre fuera de cámara.

Haz que las acciones sean una onda expansiva a través del sector.

¿Qué haces?

PACTOS CON EL DIABLO

- Daño colateral.
- Sacrifica **créditos** o un objeto.
- Traiciona a un amigo o ser querido.
- Ofende o cabrea a una facción.
- Inicia y/o avanza un reloj.
- Añade **riesgo** a la tripulación.
- Sufre **daño**.

NOMBRES: Abra, Aria, Chendra, Cord, Del, Duncan, Ed, Entex, Espa, Faykan, Faye, Finn, Fox, Gaius, Garm, Garrus, Genera, Greeg, Gurney, Han, Hira, Hondo, Ignor, Jaana, Jango, Jerec, Jet, Jung, Kai, Kalo, Kahlee, Kasumi, Kirk, Kit, Lando, Leto, Liara, Lotus, Mevakor, Mill, Mino, Miranda, Mordin, Naimon, Needa, Oola, Orrin, Paul, Poe, Potak, Praxis, Quinton, Rey, Rocco, Saldeed, Samara, Saren, Seklor, Spike, Thane, Yast, Yola, Victor, Wyndam, Xavier, Zaeed, Zokar.

APELLIDOS: Acon, Apple, Bartok, Black, Brell, Clovis, Crynyd, Curia, Doona, Drake, Dyson, Emari, Endua, Evazan, Farr, Feris, Gallia, Gree, Gyle, Hawking, Hex, Hill, Impera, Índigo, Intal, Ivanov, Jor, Jusik, Kasur, Kedra, Kor, Kranax, Kritus, Kromyl, Kymnal, Lana, Livia, Luo, Mahat, Marak, Natoth, Nagan, Neumann, Nur, Ortcutt, Pava, Pim, Quag, Ramus, Rudra, Ryle, Shrike, Sprek, Suzuka, Tann, Tarkin, Tel, Thorn, Tilad, Ulmak, Ursis, Valorum, Veers, Vosa, Wu, Wolffe, Wren, Yoneyama, Yueh, Yularen, Zan, Zer.

ALIAS: Agonía, Amarillo, Aparatos, Apex, Aplastador, As, Atenea, Azar, Azotes, Bingo, Bláster, Bola de fuego, Búho, Calaveras, Cazarrecompensas, Cazo, Cenit, Chispas, Chivato, Clandestino, Cremallera, Codos, Cosmo, Crujidos, Cubata, Diablo, Eco, Enlace, Espectro, Fénix, Flex, Frenos, Garras, Gárgola, Gonzo, Gorrón, Halcón, Helo, Hierro, Hiper, Impuestos, Iris, Junior, Karma, Leyenda, Loco, Malabarista, Maleficio, Martillo, Navaja, Negro, Némesis, Nova, Ocho, Pasta, Pirata, Pistolas, Punzada, Raro, Rayos X, Relámpago, Síndrome, Tanque, Tejón, Temerario, Titán, Válvula, Vándalo, Vapor, Zanahoria, Zen.

APARIENCIAS: Hombre, Mujer, Ambiguo, Xenó.

| | |
|----------------------|----------------------|
| Tocado ornamentado | Falda y blusa |
| Abrigo largo | Cinturón ancho |
| Capucha y velo | Vestido entallado |
| Capa corta | Mono de vuelo |
| Gorro de punto | Capa pesada |
| Maquillaje elaborado | Gabardina gruesa |
| Chaqueta fina | Sedas sueltas |
| Capa con capucha | Pantalones ajustados |
| Botas de seguridad | Chaqueta bomber |
| Máscara y túnica | Bufanda larga |
| Traje y chaleco | Cuero |
| Camisa formal | Destiltraje |
| Tirantes | Piel |
| Anillos intrincados | Uniforme usado |
| | Traje espacial |
| | Joyas brillantes |

PERSONAS DESTACADAS DEL SISTEMA PROCYON

RITAM AL'MALKLAITH: Gobernador del sistema y noble en desgracia. Le gustan los artefactos Ur.

YAST JOR: Líder del Gremio de Ingenieros. Supervisa las operaciones mineras.

ALANDA «LA BANSHEE»: Feroz Reina pirata del espacio.

ALAANA: Líder de la Iglesia. Mística. Ferviente al erradicar herejes.

JAX: Líder del Sindicato de Cobalto. Quiere unir la fuerza laboral y obtener mejores condiciones de trabajo. Recurriendo a la delincuencia.

PASHA QU'OLIN Líder de las Navajas Cenizas. Quiere controlar todas las bandas.

SISTEMA: RIN

| | |
|------------------------|-----------------|
| Warren | Aleph |
| Puesto avanzado SB-176 | Nube de Ashtari |
| La Ensenada | La Luz Errante |
| | Baftoma |

SISTEMA: HOLT

| | |
|-------------------|------------------------|
| Mem Sonhandra Vos | Chatarrería de Jerec |
| | Portal Hantu |
| | Plataforma de comercio |
| | Planeta Omega |

SISTEMA: IOTA

| | |
|-----------------------|---------------------------|
| Amerath Indri Lithios | Astilleros |
| | Cinturón de Fuego |
| | Línea de la Senda ZX-1138 |

SISTEMA: BREKK

| | |
|---------------------|------------------|
| Aketi Ocaso Shimaya | Blackstarr |
| | Dendara |
| | Viento brillante |
| | Isótropa |

TALLON «EL CARNICERO»: Comandante de la 51ª Legión. Quiere llevar a cabo un golpe militar.

EL PRIMER: Antiguo urbot que lucha por la libertad de todas las máquinas sintientes.

DORAAM: Místico Orador Nocturno. Junto con **Ismissa** y el gigante **Oin-rai**, buscan un conjunto de artefactos llamado el Atuerdo.

TORX Director ejecutivo del Gremio de Contadores. Lleva una máscara dorada y respira vapores misteriosos.

MOREK: El cazarrecompensas más temido en el sector. Tiene una nave controlada por IA.

NICOLS AL'NIM-AMAR: Noble Caballero del Concordato que busca la Senda de la Luz.

DORAE WHITE: Jefe del Gremio de Herreros Estelares. Brazo y ojo cibernéticos.

ROCCO APPLE: Extraordinaria diseñadora de naves.

COSTES DE ESCENA RETROSPECTIVA

- **0 ESTRÉS** para una acción normal para aprovechar una oportunidad fácil.
- **1 PUNTO DE ESTRÉS** para una acción compleja o una oportunidad improbable.
- **2+ PUNTOS DE ESTRÉS** para una acción elaborada que implicó varias oportunidades o contingencias especiales.

DESTREZA PERSPICACIA VOLUNTAD

| | | |
|----------|-----------|------------|
| Combatir | Estudiar | Armonizar |
| Escapar | Hackear | Convencer |
| Ocultar | Manipular | Mandar |
| Pilotar | Sanar | Socializar |

CONSECUENCIAS

Sufres **daño (1-3)**.

Tienes **efecto reducido**.

Pierdes **tu oportunidad**.

Se necesita **tiempo extra**.

Terminas en una situación **peor**.

Complicación (avanza un reloj 1-3 sectores o un nuevo **obstáculo** o **amenaza** aparece).

EFFECTO

¿Cómo se manifiesta el efecto?

Si hay un reloj para tu obstáculo, marca tantos sectores como el **grado de efecto**.

- LIMITADO:** ¿Cómo disminuye el efecto? ¿Qué obstáculo importante queda?
- ESTÁNDAR:** ¿Cómo se manifiesta el efecto esperado? ¿Qué queda por hacer, si es que queda algo?
- EXCELENTE:** ¿Cómo aumenta el efecto? ¿Qué beneficio adicional se manifiesta?

FACTORES DEL EFECTO

| | | |
|---|----------------------|---|
| - | CALIDAD/NIVEL | + |
| - | ESCALA | + |
| - | EFICACIA | + |

TIRADA DE FORTUNA

• **1d** por cada valor de **RASGO**.

+ **+1d** por **GRAN VENTAJA**

- **-1d** por **GRAN DESVENTAJA**

CRÍTICO: Resultado excepcional/Excelente, efecto extremo.

6: Buen resultado/Estándar, efecto completo.

4/5: Resultado mixto/Limitado, efecto parcial.

1-3: Mal resultado/Pobre, poco efecto.

TRABAJOS

Tira un puñado de dados y usa los resultados para ayudarte a elegir

CLIENTE/OBJETIVO

CIVIL

- 1 Académico o erudito
- 2 Obrero o profesional
- 3 Mensajero o espacial
- 4 Tienda o dueño del negocio
- 5 Artista o escritor
- 6 Médico o mecánico

GÁNSTER

- 1 Traficante o proveedor de drogas
- 2 Mercenario o matón
- 3 Perista o jugador
- 4 Espía o agente de información
- 5 Contrabandista o ladrón
- 6 Pirata

HEGEMÓNICO

- 1 Ejecutivo o diplomático
- 2 Contador o piloto
- 3 Saboteador o refugiado
- 4 Policía o detective
- 5 Agente o científico
- 6 Juez o gobernador

ESOTÉRICO

- 1 Artefacto o línea de la Senda
- 2 Coleccionista de lo oculto
- 3 Agujero de gusano o baliza
- 4 Xenó o IA
- 5 Urbot renegado
- 6 Místico o sectario

TRABAJO

ENCUBIERTO

- 1 Acecho o vigilancia
- 2 Sabotaje o incendio provocado
- 3 Veneno o «accidente»
- 4 Hurtar o reemplazar
- 5 Mangar o incriminar
- 6 Suplantar o engañar

VIOLENCIA

- 1 Asesinar
- 2 Liberar o rescatar
- 3 Aterrorizar o escoltar
- 4 Destruir o desfigurar
- 5 Saquear o defender
- 6 Robar o intimidar

SUBMUNDO

- 1 Escolta o Guardia
- 2 Contrabando o mensajería
- 3 Chantaje o descrédito
- 4 Estafa o espionaje
- 5 Localizar u ocultar
- 6 Negociar o amenazar

OTRO

- 1 Infectar o curar
- 2 Emisión o grabación
- 3 Capturar o etiquetar
- 4 Explorar o moverse
- 5 Activar o desactivar
- 6 Hackear o descargar

GIRO O COMPLICACIÓN

1. Un elemento es una tapadera para una secta hegemónica.
2. Un místico o sus visiones han alertado a tu objetivo antes de tiempo.
3. Alguien en el trabajo no es quien dice ser.
4. La ubicación está custodiada o vigilada por fuerzas hegemónicas.
5. Este trabajo promueve las motivaciones de un grupo místico o xenó.
6. El trabajo promueve las motivaciones de un gremio.

1. El objetivo es una tapadera o un miembro de un grupo criminal.
2. El trabajo está en un peligroso territorio hostil.
3. El trabajo es una trampa tendida por vuestros enemigos.
4. El trabajo es una prueba para otro trabajo.
5. El trabajo promueve objetivos e intenciones piratas.
6. El trabajo está siendo vigilado de cerca por un patrón rico.

1. El trabajo tiene una fuerte presencia de los Precursors o líneas de la Senda.
2. El trabajo está en medio de un territorio activamente disputado.
3. El trabajo no es planetario, ni fácil de alcanzar.
4. La ubicación se mueve (no está donde esperas que esté).
5. El trabajo ayuda a una causa rebelde.
6. El trabajo afecta directamente al Gobernador.

CONECTADOS A...

- | | | |
|---|-------------|------------------|
| 1 | PJ | Amigo |
| 2 | PJ | Rival |
| 3 | PJ | PNJ de trasfondo |
| 4 | TRIPULACIÓN | Contacto |
| 5 | PLANETA | Destacado |
| 6 | FACCIÓN | PNJ destacado |

Cada vez que se genera un trabajo, generalmente está conectado al menos a dos facciones: una a la que el trabajo perjudica de alguna manera y otra que se beneficia del trabajo de alguna manera.

... Y FACCIÓNES

- | | | | |
|-----|----------------------------------|-----|-----------------------------|
| 1-1 | 51ª Legión | 4-1 | Navajas Cenizas |
| 1-2 | Acólitos de Brashkadesh | 4-2 | Oradores Nocturnos |
| 1-3 | La Agonía | 4-3 | Pandilla Dyrinek |
| 1-4 | Caballeros del Concordato | 4-4 | Red de Noticias Hegemónicas |
| 1-5 | Casa Malklaith | 4-5 | Sah'ir |
| 1-6 | Comesoles | 4-6 | Saqueadores de Draxler |
| 2-1 | Conclave 01 | 5-1 | Secta de Ashtari |
| 2-2 | Desguazadores | 5-2 | Secta de los Buscadores |
| 2-3 | Fantasmas | 5-3 | Sindicato de Borniko |
| 2-4 | Gremio de Contadores | 5-4 | Sindicato de Cobalto |
| 2-5 | Gremio de los Herreros Estelares | 5-5 | Sindicato de Janus |
| 2-6 | Gremio de Ingenieros | 5-6 | Sociedad Turner |
| 3-1 | Iglesia de la Llama Estelar | 6-1 | Velo sin estrellas |
| 3-2 | Isótropa de Máxima Seguridad | 6-2 | Vigilancia |
| 3-3 | Jinetes de la Onda de Eco | 6-3 | Viticultores |
| 3-4 | Legión perdida | 6-4 | La Vorágine |
| 3-5 | Lobos Escarlata | 6-5 | Vorex |
| 3-6 | Mendicantes | 6-6 | Yaru (Gremio de Creadores) |