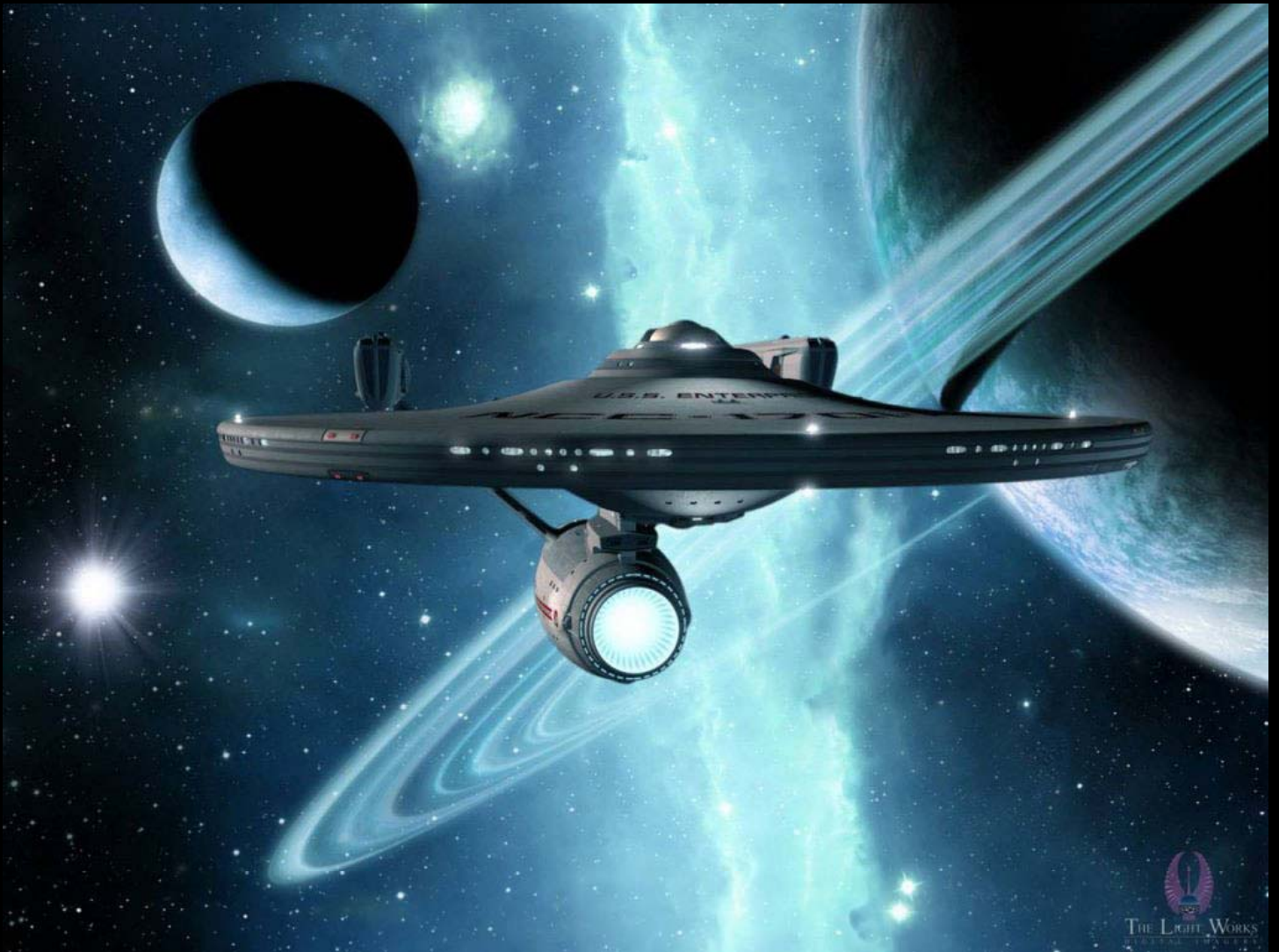




STAR TREK EN D100



STAR TREK EN D100

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

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

Generación de las características

Se han introducido algunos cambios en las características: La Capacidad Psiónica sustituye al Poder y la Sangre Fría sustituye a la Suerte. Utilizando estos cambios las características del personaje son:

FUERZA, CONSTITUCIÓN, DESTREZA y APARIENCIA se generan a partir de la suma de 3d6.

Para la Sangre Fría se utiliza: $3D6 \times 5$ en % y el resto:

TAMAÑO: Es la suma de $2d6+6$

EDUCACIÓN: Es la suma de $3d6+3$

INTELIGENCIA: Es la suma de $3d6+3$

PSIÓNICOS: Es la suma de 2d6 (Los puntos de Magia serán Puntos Psiónicos)

Utilizando el apéndice de planetas se tira un d20 para ver cual es el planeta natal del personaje. De ahí se obtiene la raza correspondiente. Si hay más de una opción para el valor obtenido el jugador puede escoger lo que prefiera. Una vez conocida la raza natal del personaje se aplican los modificadores a las características correspondientes según la tabla siguiente.

PLANET	RAZA	%	PLANET	RAZA	%
Aldebaran	Humanoid	01 - 02	Earth	Human	47 - 57
Alpha III	Human	03 - 04	Izar	Human	58 - 59
Alpha Centauri	Human	05 - 06	Mantilles	Human	60 - 62
Andor	Andorianos	07 - 11	Marcos XII	all	63 - 64
Antos IV	Humanoid	11 - 12	Medusa	Medusianos	65
Argelius II	Humanoid	13 - 14	Merak II	Human	66 - 68
Aurelia	Aurelianos	15 - 16	Mu Leonis II	Humanoid	69 - 70
Benzar	Benzites	17 - 18	Phylos II	Phylosianos	71 - 72
Betazed	Betazoides	19 - 23	Rigel II	Human	73 - 74
Bynaus	Bynarites	24	Rigel IV	Human	75 - 76
Cait	Caitians	25 - 29	Rigel V	Humanoid	77 - 78
Catulla	Humanoid	30 - 31	Rigel VII	Human	79 - 80
Coridan III	Humanoid	32 - 33	Sauria	Saurianos	81 - 82
Daran V	Human	34 - 35	Tellar	Tellarites	83 - 87
Delta	Deltanos	36 - 40	Tiburón	Tiburonians	88 - 90
Deneb II	Humanoid	41 - 42	Vega IX	Humanoid	91 - 92
Deneb IV	Human	43 - 44	Vulcan	Vulcanianos	93 - 99
Deneb V	Human	45 - 46	Yonada	Humanoid	00

<u>RAZA</u>	<u>FUE</u>	<u>CON</u>	<u>DES</u>	<u>APA</u>	<u>TAM</u>	<u>SF(*)</u>	<u>INT</u>	<u>PSI</u>
Humanos/humanoides	---	---	---	---	---	---	---	---
Andorianos	+3	+1	---	-2	---	---	---	-2
Caitianos	---	-1	+3	---	---	---	---	-2
Orions	+3	---	+1	-2	+1	---	---	-3
Tellarites	---	+6	---	-2	-2	---	---	-2
Vulcanianos	+1	---	-1	-2	---	+2	---	(**)
Tiburonianos	---	---	---	---	---	---	---	---
Deltanos	-1	-1	--	+4	-1	-1	---	+2
Betazoides	-1	-1	---	+2	---	---	---	(**)

(*): Se aplica el modificador a la suma de los 3D6 en el cálculo de la Sangre Fría.

(**): Éstos tiran 3D6 en vez de los 2D6

Notas sobre las razas:

- **Andorianos:** De aspecto humanoide pero de color azul y con antenas en la cabeza. Son muy fuertes y su mentalidad es de tipo espartana, totalmente dedicados al combate.
Especial: Resistencia al frio, sensibilidad al calor.
- **Caitianos:** Son gatos antropomórficos. Muy ágiles ...
Especial: Visión en la oscuridad. Oído agudo (+2 a escuchar)
- **Orions:** Humanoides grandes y fuertes.
- **Tellarites:** Humanoides de aspecto perruno, cubiertos de vello y bastante feos. Son algo barrigudos y rechonchos.
- **Vulcanianos:** Humanoides de orejas puntiagudas. Aunque no lo parece son muy fuertes pero su lógica les hace torpes en el trato social.
Especial: Tienen acceso a poderes PSIÓNICOS.
- **Tiburoniano:** Humanoide sin vello en la piel que poseen agallas.
Especial: Pueden respirar aire o agua indistintamente.
- **Deltanos:** Humanoides sin vello de gran hermosura. Desprenden una feromona de forma natural que despierta el instinto sexual en los que le rodean. Los miembros de esta raza que sirvan en las naves de la Federación están obligados a llevar un collar que les suministra una sustancia inhibidora de su capacidad para segregar feromonas.
Especial: Feromonas sexuales
- **Betazoides:** Son idénticos físicamente a los humanos de forma que es posible su entrecruzamiento.
Especial: Poseen de forma natural la facultad de leer el pensamiento y notar las emociones de todos los que le rodean. Como consecuencia de esto su sociedad es muy abierta y la mentira no tiene sentido.

Generación de las habilidades:

Una vez definidas las características pasamos a las habilidades. Estas dependen de la profesión del personaje y en ellas podremos gastar los puntos para habilidades que se obtienen de multiplicar la EDUCACIÓN por 15. De forma alternativa se pueden dar entre 300 y 400 puntos para todos los personajes sin tener en cuenta el valor de su EDU.

Como en este juego la profesión básica es la de "oficial de la armada" daremos estas habilidades divididas entre las obtenidas en cada especialización como "destino específico" y una base común, con una porcentaje fijo para todos, que serán las "habilidades de academia".

Habilidades de academia:	- Artillería de nave	: 10 %
	- Escudos de nave	: 10 %
	- Informática	: 10 %
	- Navegación estelar	: 10 %
	- Pilotaje de nave	: 10 %
	- Sensores	: 10 %
	- Soporte vital	: 10 %
	- Transportador	: 10 %

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

- Mando (traje de color dorado)
 - > Oficial de puente

- Ingeniería y servicios de soporte (traje rojo)
 - > Oficial de ingeniería
 - > Oficial de servicios
 - > Oficial de seguridad

- Ciencias (traje azul)
 - > Oficial científico
 - > Oficial médico

Profesiones según el sistema D100:

Para cada uno de estos destinos hemos asociado unas habilidades que podemos subir con los puntos que disponemos:

PUENTE

Pilotaje de nave
Artillería de nave
Escudos de nave
Navegación estelar
Informática
Sensores

INGENIERÍA

Ciencias físicas
Electrónica
Mecánica
Motores
Informática
Soporte Vital

SERVICIOS

Administración
Derecho
Soporte vital
Transportador
Informática
Regatear

SEGURIDAD

Pistola
Fusil
Lucha
Táctica
Sistemas seguridad
Esquivar

CIENTÍFICO

Ciencias físicas
Ciencias biológicas
Ciencias químicas
Ciencias del cosmos
Ciencias sociales
Tricorder ciencias

MÉDICO

Medicina
Ciencias biológicas
Ciencias químicas
Primeros auxilios
Psicología
Tricorder médico

Al final disponemos de unos puntos extras que obtenemos multiplicando la INTELIGENCIA por 10. Una vez repartidos los puntos podemos pasar al apartado de la edad, rango e historia previa del personaje.



Historia previa del personaje

Antes de empezar las aventuras, el personaje probablemente habrá pasado por otras naves, familiarizándose con ellas, etc. En concreto habrá ascendido dentro de la graduación de la armada y, a lo mejor, puede ser que hasta haya obtenido alguna medalla o, en el peor de los casos, alguna degradación. Para simular todo esto hemos preparado un sistema donde se van asignando misiones al personaje. Al final de cada una de estas misiones el oficial al mando hace un informe y, dependiendo de éste, el personaje puede ascender en la cadena de mando, recibir condecoraciones, sufrir consejos de guerra, etc.

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

En el caso que se quiera generar suboficiales, el rango inicial será de soldado o Contramaestre de tercera clase según prefiera el máster.

Suboficiales:

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

Oficiales:

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

Mandos:

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

Los ascensos se consiguen invirtiendo los puntos de promoción. Cada rango necesita una cierta cantidad de puntos. Una vez obtenidos se invierten en la subida de rango y se pierden. Si sobran puntos se pueden guardar para la subida al próximo rango. El coste en puntos de cada grado en el escalafón es el siguiente:

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

Misiones

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

Rango inicial:	Alférez
Puntos de Promoción:	0
Misiones por cumplir:	2D4-1

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

En cada misión el personaje ha de hacer dos tiradas:

- Una tirada para la asignación de la nave
- Una tirada para ver el éxito de la misión

Después de hacer cada tirada existe la posibilidad de mejorar el resultado. Para ello el personaje puede (si quiere) hacer una tirada de mejora. Para el primer caso, modificar el resultado de destino, se calcula el porcentaje según la siguiente fórmula:

$$\% \text{ de Mejora} = ((\text{Carisma} + \text{Sangre fría}/5 + \text{Educación}) - 36) \times 2$$

El número resultante es un % que se tira después de la hacer la tirada de destino, en caso de pasar la tirada el destino se mueve una posición en el sentido positivo. Si se pifia (00 en el dado) se mueve en el sentido negativo. En caso de estar en la posición base estelar y sacar una pifia no se obtiene ningún punto de promoción por este destino. En caso de estar en la posición de crucero pesado, el personaje obtiene un punto de promoción adicional por este destino.

La segunda posibilidad de mejora es la que varía el resultado del informe del oficial al mando.

$$\% \text{ de Mejora} = ((\text{Inteligencia} + \text{Sangre fría}/5) - 24) \times 3$$

El número resultante es un % que se tira después de la hacer la tirada de resultado. En caso de pasar la tirada, el destino se mueve una posición en el sentido positivo. En caso de estar en la posición de amonestación y sacar una pifia, el resultado de la amonestación se subirá un rango automáticamente. Si el resultado era de cárcel el personaje es expulsado con deshonor de la flota estelar. En caso de estar en la posición de promoción el resultado de la mejora es subir una categoría automáticamente. Si el resultado fue de estrella de oro y debía subirse un

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

Para la primera ronda de asignación de destinos se utiliza la tabla de destinos iniciales. Se tira un D100 y se consulta la tabla obteniéndose un destino. Los destinos pueden ser:

- CRUCERO PESADO (misiones fronterizas y exploración)
- CRUCERO LIGERO (misiones militares)
- DESTRUCTOR (misiones de patrulla y escolta)
- FRAGATA (misiones de patrulla)
- CARGERO (misiones de transporte)
- BASE ESTELAR (misiones de control y vigilancia)
- INTENDENCIA (misiones administrativas)

Se tiran los 2D4 para ver cuanto tiempo está el personaje en el destino. Para ver el nombre de la nave en concreto se tira un D10 en la tabla de nombres en la columna correspondiente al tipo de nave. Al finalizar la misión se consulta la tabla de "informe del oficial al mando" en la columna correspondiente al tipo de destino. Se tira un D100 y se suma el modificador pertinente. El resultado representa el éxito de la misión y el comportamiento del personaje en ella (o lo que piensa su superior). Los posibles resultados son (recuerda de sumar los puntos por periodos pasados en esta misión a los que resulten del informe):

- Excelente (EX): Se obtiene 3 puntos de promoción y se vuelve a tirar en la tabla de condecoraciones.
- Satisfactorio(SA): Se obtiene 3 puntos de promoción.
- Normal (N): Se obtiene 2 puntos de promoción
- Pobre (P): Se obtiene 1 puntos de promoción
- Amonestación (A): Se obtiene 1 puntos de promoción pero se vuelve a tirar en la tabla de amonestaciones.

Dependiendo del éxito de la misión se tira ahora en la tabla de destinos en la columna correspondiente a ese éxito. Se vuelven a tirar los 2D4 períodos y se consulta la tabla de informe del oficial al mando. El proceso se repite hasta que se cumpla el número de misiones que salió en la tirada del 2D4-1 del principio.

Al final del proceso obtendremos la edad, el rango, las naves en que ha servido y las medallas y menciones, éxitos y fracasos del personaje. Todo ello se anota en la hoja de personaje y puede dar una idea de la vida anterior.

OPCIONAL:

- Es obligado tirar en el caso de que el resultado en %Mejora sea negativo. El % resultante se considera la posibilidad de que se empeore el resultado dada la torpeza del personaje

- A medida que se asciende se obtiene influencia. Para simularlo se sigue la siguiente relación:

- o Alférez: 0
- o Teniente júnior: +1
- o Teniente: +2
- o Teniente comandante: +2
- o Comandante: +2
- o Capitán: +3
- o Contralmirante +4

- Es posible utilizar estos puntos de influencia en mejorar una tirada de %Mejora una vez hecha: Por cada punto gastado se puede mover el resultado del dado en la tirada del dado en 5 puntos. Los puntos empleados se pierden.
- Los puntos acumulados y no gastados en la generación se siguen conservando durante el juego y sirven para ejercer influencia frente a la burocracia de la Federación.

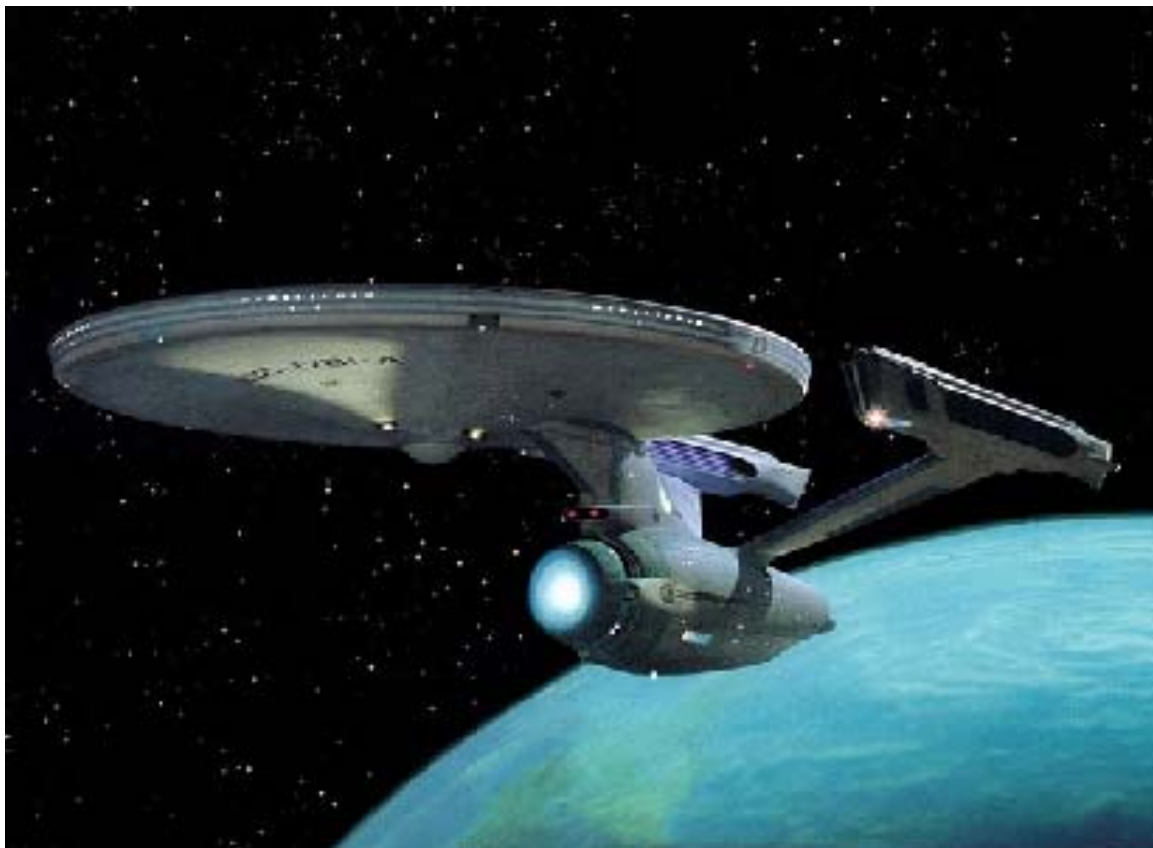


TABLA DE DESTINOS INICIALES

<u>D100</u>	<u>Destino asignado</u>
01 – 10	Base estelar
11 – 25	Carguero
26 – 50	Fragata
51 – 74	Destructor
75 – 90	Crucero ligero
91 – 100	Crucero pesado

<u>Destino asignado</u>	<u>Éxito en el destino anterior</u>				
	<u>EX</u>	<u>SA</u>	<u>N</u>	<u>P</u>	<u>A</u>
CRUCERO PESADO	81-00	86-00	91-00	-----	-----
CRUCERO LIGERO	56-80	66-85	71-90	91-00	00
DESTRUCTOR	31-55	46-65	51-70	76-90	81-99
FRAGATA	11-30	25-45	31-50	51-75	61-80
CARGEROS	01-10	11-25	11-30	31-50	41-60
BASE ESTELAR (*)	-----	01-10	01-10	11-30	26-40
INTENDENCIA	-----	-----	-----	01-10	01-25

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

ÉXITO DE LA MISIÓN

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

MEDALLAS

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

AMONESTACIONES

<u>D100</u>	<u>Resultado</u>	<u>Puntos de promoción</u>
00	CdG(*)-> Cárcel	-10 (y 1d4 periodos de cárcel)
91 – 99	CdG(*)->Arresto mayor	-7 (y 1 período de arresto)
76 – 90	CdG(*)->Arresto menor	-5
56 – 75	Expedientado	-3
31 – 55	Amonestación mayor	-2
01 - 40	Amonestación menor	-1

(*): CdG = Consejo de Guerra.

TABLA DE NOMBRES DE NAVES

CRUCEROS

<u>D10</u>	<u>CRUCERO PESADO</u>	<u>NCC</u>	<u>CRUCERO LIGERO</u>	<u>NCC</u>
1	Constellation	1017	Republic	1371
2	Constitution	1700	Lafayette	1720
3	Enterprise	1701	Defiance	1717
4	Excalibur	1705	Valiant	1709
5	Exeter	1708	Potemkin	1711
6	Farragut	1702	Saratoga	1724
7	Hood	1707	Essex	1727
8	Intrepid	1708	Endeavor	1716
9	Lexington	1703	Hornet	1724
0	Yorktown	1704	New Jersey	1721

DESTRUCTORES Y FRAGATAS

<u>D10</u>	<u>DESTRUCTOR</u>	<u>NCC</u>	<u>FRAGATA</u>	<u>NCC</u>
1	Saladín	500	Hermes	585
2	Nelson	546	Diana	589
3	Sargón	504	Cygnus	617
4	Hamilcar	518	Anubis	586
5	Hanibal	512	Columbia	621
6	Ney	533	Fénix	625
7	Ajax	547	Taurus	605
8	Suleiman	508	Aquila	623
9	Perseus	544	Aries	602
0	Theseus	552	Pegasus	612

TRANSPORTES

<u>D10</u>	<u>TRANSPORTE</u>	<u>NCC</u>		<u>D10</u>	<u>TRANSPORTE</u>	<u>NCC</u>
1	Tolomeo	3801	6	Flammarion	3818	
2	Pitágoras	3812	7	Mesier	3830	
3	Anaxágoras	3803	8	Keppler	3816	
4	Copérnico	3815	9	Newton	3822	
5	Galileo	3808	0	Hall	3926	

Otras profesiones

Para hacer más flexible el juego y no encasillarlo dentro del mundo de la flota estelar, hemos añadido algunas profesiones susceptibles de ser jugadas en este tipo de ambientación. Las profesiones desarrolladas son:

- Artista
- Criminal
- Científico
- Espía
- Marine
- Mercader
- Policía
- Político

Habilidades de profesión:

ARTISTA

Actuar
Arte _____
Elocuencia
Disfraz
Descubrir
Elocuencia
Otra habilidad

CRIMINAL

Descubrir
Instinto callejero
Falsificación
Sigilo
Sistemas seguridad
Soborno
Vaciar bolsillos

CIENTÍFICO

Ciencias Biológicas
Ciencias del Cosmos
Ciencias Químicas
Ciencias Sociales
Ciencias Físicas
Ordenador
Historia

ESPIA

Actuar
Descubrir
Disfraz
Elocuencia
Escuchar
Escondarse
Sistemas seguridad

MARINE (*)

Pistola
Lucha
Fusil
Esquivar
Sigilo
Táctica
Armas pesadas

MERCADER

Administración
Elocuencia
Regatear
Pilotaje de nave
Navegación
Comercio
Otra habilidad

POLICÍA (*)

Pistola
Lucha
Sigilo
Táctica
Instinto callejero
Sistemas seguridad
Interrogación

POLÍTICO

Actuar
Elocuencia
Ciencias Sociales
Historia
Diplomacia
Etiqueta
Administración

(*): Estas profesiones pueden tener un sistema de asignaciones parecido al anterior.

Para el caso del policía se sustituyen los destinos de naves por planetas y se tira un d100 para ver a que planeta se le destina. Para el caso del mercenario sólo se sustituye los destinos BASE ESTELAR e INTENDENCIA por el de planeta. La jerarquía es similar con otros nombres para los rangos:

RANGO ARMADA

Soldado
Primera clase
Contra maestre de 3ª
Contra maestre de 2ª
Contra maestre
Contra maestre vet.
Contra maestre jefe

Alférez
Teniente júnior
Teniente
Teniente comandante
Comandante
Capitán
Comodoro

RANGO POLICÍA

Policía
Primera clase
Cabo
Sargento
Sargento jefe
Sargento veterano
Sargento mayor

Teniente 2º
Teniente T
Inspector 2º
Inspector
Inspector jefe
Capitán
Comisario

RANGO MARINE

Soldado
Primera clase
Cabo
Sargento equipo
Sargento pelotón
Sargento
Sargento mayor

Teniente 2º
Teniente
Capitán
Mayor
Teniente coronel
Coronel
Brigadier

Los marines y los policías pueden estar adscritos al equipo de seguridad de la nave. En el caso de los marines es bastante usual pero en el caso de los policías habrían de tener un motivo lógico.

Cargos en una nave tipo CONSTITUTION

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

Cargos en naves pequeñas (CORBETA)

<u>Cargo</u>	<u>Rango sugerido</u>
- Oficial al mando :	Teniente Comandante
- Primer oficial :	Teniente
- Jefe de Ingeniería:	Teniente júnior
- Jefe de navegación:	Alférez
- Jefe de armamento:	Alférez
- Jefe de comunicaciones:	Alférez
- Jefe dep. científico:	Teniente júnior
- Jefe dep. médico :	Teniente júnior
- Jefe de seguridad:	Alférez
- Jefe de suministros:	Alférez

Nuevas habilidades

Para este juego, las habilidades clásicas del sistema CHAOSIUM se quedan cortas ya que la temática de ciencia ficción requiere algunos conocimientos especiales como el Pilotaje de naves, la astronavegación, etc. Hemos tenido que añadir algunas habilidades necesarias para el personaje:

- **Actuar:** Capacidad de interpretar un papel o un tipo de personaje. También es la habilidad de mentir o de "marcarse un farol".
- **Armas pesadas:** Lanzamisiles, morteros, etc.
- **Arte _____:** Se ha de especificar que tipo de arte: pintar, tocar instrumento, esculpir, etc. Representa la habilidad manual y un cierto conocimiento teórico.
- **Artillería de nave:** Manejo de los láseres y torpedos de la nave.
- **Ciencias físicas :** Física nuclear, electromagnética, de campos, etc.
- **Ciencias químicas :** Química, bioquímica, análisis de muestras, preparación de medicinas y compuestos orgánicos e inorgánicos, etc.
- **Ciencias biológicas :** Botánica, zoología, conocimiento de biótopos y sistemas de vida, biología, genética, etc.
- **Ciencias del cosmos :** Astronomía, astrofísica, planetología, conocimiento de las órbitas y la mecánica celeste, de la composición de los planetas y las estrellas, su composición y formación, etc.
- **Ciencias sociales :** Economía, estadística aplicada a los movimientos sociales, comportamiento de grupos, política, conocimiento de las naciones y estados actuales, sus relaciones, etc.
- **Combate de naves:** Es la táctica de combate entre naves espaciales. Incluye estrategias básicas como son la posición relativa óptima para el combate, la deducción del movimiento enemigo, etc.
- **Electrónica:** Montaje y reparación de aparatos eléctricos.
- **Escudos de la nave:** Manejo de los escudos. Incluye la habilidad para facilitar el suministro de energía a una zona dañada o intensamente tocada de los escudos de la nave.
- **Informática:** Manejo de ordenadores y programas informáticos. Indispensable en este tipo de sociedad por lo que su base es del 20%.
- **Instinto callejero:** Conocimiento de las calles, donde encontrar productos ilegales, cómo contactar con el hampa local, etc. Está condicionada al tipo de cultura estándar. Es decir, en un planeta extraño a la Federación esta habilidad no sirve.

- **Motores:** Parecido a la clásica mecánica pero especializada en motores de impulsión warp y todo tipo de generadores de energía.
- **Navegación estelar:** Habilidad relacionada con el cálculo de las trayectorias entre estrellas.
- **Pilotaje de nave:** Manejo de la nave en sistemas planetarios. Sobre todo en proximidad de cuerpos celestes u otros. Concretamente es la habilidad relacionada con la acción de entrar en órbita estacionaria alrededor de un planeta.
- **Sensores:** Manejo e interpretación de los Sensores. Incluye la habilidad para detectar i descubrir objetos de reducido tamaño o camuflados.
- **Sistemas de seguridad:** Todo lo relacionado con la protección de puertas, recintos, etc. Incluye las estrategias de colocación de cámaras de video, puertas con control de acceso, cámaras acorazadas, micrófonos ocultos, etc.
- **Soporte vital:** Manejo de los instrumentos del soporte vital de una nave.
- **Táctica:** Se refiere a la táctica de combate de tierra que se aprende en las academias militares o en condiciones de combate. Informa de las intenciones del enemigo, de cómo establecer una posición fuerte, cómo atacar un bastión, etc.
- **Transportador:** Manejo del transportador de la nave. Una pífia en esta habilidad puede suponer la muerte del transportado. Por ello la operación estándar tiene un bonus del 40% con lo que la pífia sólo aparece con el 100.
- **Tricorder _____:** Hay que especificar que tipo de Tricorder: el médico o el científico. La habilidad se utiliza para interpretar las lecturas del Tricorder y darles un significado.

Nuevo equipo

- **Comunicador:** Pequeño aparato de mano que hace las funciones de emisor y receptor de radio. Su máximo alcance son 26.000 Km en condiciones normales.
- **Fáser:** Son armas láser que tienen 3 formas de emisión de energía: para atontar, calor y interrupción (daño directo). Hay 4 tipos de fasers. Tipo 1: pequeño láser de mano de potencia 2 (a nivel de juego). Tipo 2: es la pistola laser. Su potencia es 4. Tipo 3: es el rifle láser. Su potencia es 9. Tipo 4: son los láseres que se montan en vehículos o sobre un trípode. La potencia es 16. A nivel de juego podemos suponer que la potencia es igual al número de D6 de daño que pueden hacer en el nivel de interrupción.
- **Traductor universal:** Pequeño aparato de mano parecido a un micrófono. Traduce todas las lenguas conocidas. Con las desconocidas hace un análisis y, si su fuente se parece a alguna lengua conocida, hace una traducción lo más aproximada posible.
- **Tricorder:** Aparato de pequeño tamaño parecido a una radio portátil. Analiza fuentes de energía y determina la composición de muestras. Tiene un pequeño ordenador capaz de interpretar los datos del análisis en el 99% de los casos. Hay de dos tipos: el científico que analiza campos de fuerza electromagnéticos, de radio, etc y el médico que analiza fuentes de energía vitales y puede hacer escáners médicos de personas analizando cosas como si se le extirparon las amígdalas o si se rompió un hueso hace años. Todo ello requiere de una tirada en la habilidad de Tricorder correspondiente.

Glosario

Antimateria	: Material compuesto de anti-partículas que se destruye en presencia de materia. Por lo tanto se encuentra aislado de la misma por la acción de un campo magnético. Es el combustible básico del motor warp de la nave.
Cristal dilithium	: Es una rara forma del litio. Son usados para controlar el flujo de combinación materia-antimateria.
Galáctico	: Lenguaje universal hablado por todos los estados miembros de la federación.
Primera Directiva	: Es una de las más importantes leyes de la Federación. Establece que nadie en la Federación ha de interferir en el desarrollo natural de una cultura alienígena hasta que llegue al nivel del viaje estelar.
Base estelar	: La Federación denomina base estelar a las instalaciones de la Flota de cierto tamaño. Estas base están comúnmente situadas en planetas pero también pueden ser construcciones espaciales. En concreto la base estelar 1, que es el cuartel general de la flota, es una inmensa construcción estelar que puede contener varias naves del tamaño CONSTITUTION. Para la generación suponemos sólo las 20 primeras pero hay muchas más. En el momento en que jugarán los personajes habían como mínimo 27 (en el momento de la misión de cinco años de la nave Enterprise, la serie original de televisión).
Fecha estelar	: Para el juego cogeremos una de las acepciones de este término que consiste en suponer que es un cómputo de tiempo que empieza desde el inicio de la misión de una nave estelar. La terminología consiste en un número de cuatro cifras, un punto y otra cifra. Las primeras dos cifras se corresponden con el número de meses, las dos siguientes con el día del mes (de un mes de 30 días) y la cifra separada por el punto es la hora del día (de un día de 24 horas).
Órbita estándar	: Órbita que permite a la nave estar sobre una determinada zona del planeta a fin de mantener contacto con el equipo de misión. A veces esta órbita no es posible y el navío es incapaz de mantener esa posición.
NCC	: Naval Construction Contract. Es decir: Contrato de Construcción Naval.

USS : United Star Ship. Es decir: Nave espacial de la Unión.

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

NOTA: Esta velocidad es claramente insuficiente para los recorridos que se sugieren en la serie. Quizás sería mejor utilizar el número elevado a la cuarta potencia. En la serie "La Nueva Generación" se utiliza otro sistema, una función hiperbólica que tiende a infinito para velocidad 10. Pero tiene el inconveniente de manejar números muy "raros": velocidad 9,998 y del estilo.

MÓDULOS

Vamos a dar una secuencia de módulos que pueden cubrir una misión de cinco años de tipos exploración. Por problemas de espacio solo podemos describir con detalle el primer módulo, dando una descripción de los otros ocho. Cada uno de ellos empieza con un extracto de la "bitácora de vuelo" del capitán de la nave, explicando los últimos hechos. Allí daremos la "fecha estelar" correspondiente que empezará con la 1423.8 (mes 14, día 23, hora 8, de viaje) y que acabará con la 5713.2. Supondremos que la nave es de tipo CONSTITUTION (la llamaré Exeter), con una velocidad de crucero de 7.2 warp (es decir: 1 año luz por día), que sale de una base estelar situada en el 3º brazo galáctico (la Tierra está en el segundo) y que tiene como misión explorar el brazo interior de la galaxia atravesando el vacío existente entre el 3º y 4º brazo (contando desde fuera) para ir allá donde no ha ido nunca ningún hombre ... y volver.

LA MEJOR DEFENSA

Bitácora de vuelo:

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

Resumen para el Máster.

El sistema b-Sygnus se compone de 5 planetas, 4 interiores de tamaño reducido (como la Tierra) y el más exterior del tipo Saturno con varias lunas. El único habitable es el tercero. En este planeta existió hace miles de años una cultura con una alta tecnología. Esta avanzada civilización llegó, sin embargo, a la autodestrucción en una guerra mundial. Un legado suyo es "el Vigilante": una pirámide situada en las ruinas de una ciudad. Su misión consiste en destruir toda nave que se ponga en órbita a su alcance y que no de una cierta señal de reconocimiento. Para ello dispone de un poderoso rayo tractor que atraerá el objeto hacia el suelo (no directamente encima suyo, claro). Como efecto secundario del rayo provoca una formidable interferencia que es lo que impidió a los tripulantes de la Valiant advertir del tipo de peligro al que se enfrentaban. Además la pirámide se protege con un campo de fuerza imposible de atravesar con los láseres de una nave.

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

Los subterráneos

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

Los subterráneos están en completa oscuridad y parcialmente inundados en algunos tramos, cosa que obliga a tomar rutas alternativas. Además existen pozos y zonas donde el suelo es inseguro (lo cual puede ser detectado con la ayuda del tricorder pero obliga a ir muy lentamente). Además están habitados por mutantes humanoides, de gran fuerza física, que pueden ver en la oscuridad y a los que molesta (no hiere o asusta) la luz. Son seres enloquecidos que atacan ciegamente de forma suicida. Su mordedura inculca un germen que actúa en cuestión de minutos produciendo fiebres de 401 i delirios constantes. La muerte es rápida ya que se pierde un punto de vida por hora.

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

Un encuentro afortunado

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

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

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

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

La pirámide

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

1.- La parte por debajo de la superficie del planeta, donde se hayan las viviendas y los accesos a los subterráneos. Está formada por 6 pisos de 2 metros de altura.

2.- La zona a nivel de la superficie planetaria formada por un solo piso con un techo muy alto (8 metros). Aquí se hallan los comedores y las salas de reunión. También existen algunos parques con árboles, zonas ajardinadas, etc. En el centro de este piso se encuentra la "sala de la joya".

3.- La zona recreativa. Consta de 6 pisos, con cines, bares, teatros, salas de recreo, etc.

4.- La zona de oficinas: Esta zona sólo es accesible a la jerarquía de "oficiales" y sus accesos están vigilados por los guardias de la ciudad.

5.- La zona de viviendas de la jerarquía. Igualmente solo accesible a "oficiales".

6.- La zona prohibida: Aquí solo tiene acceso el "Sumo Mandatario" y su acceso está vigilado en el nivel inferior. La puerta es metálica y tiene un código que solo conoce el Mandatario. Además hay un láser (nivel 3) controlado automáticamente por el ordenador de la Pirámide que dispara a los que intenten abrir la puerta por la fuerza. En el centro del único piso se halla la sala de control con la consola principal del ordenador que dirige el rayo tractor. Hay una contraseña cuya palabra coincide con el nombre que los indígenas dan a la joya durante el ritual de adoración. Las zonas no habitadas son la parte de la maquinaria en la cima de la pirámide que no vale la pena comentar y los pozos de la desesperación por debajo de las viviendas. El acceso a los pozos es una puerta de acero que está cerrada pero nadie vigila. Allí hay agujeros en el suelo en forma de pozo que conducen en caída libre hasta una cavidad esférica donde todo se mantiene en "cero g". Estos pozos se utilizaban como formas de castigo para criminales. Se echaba a los criminales al fondo donde se mantenían sin gravedad, en ausencia total de luz y sonido durante un período de tiempo indefinido. Se podían mantener vivos y sin necesidades mediante un ingenioso y complicado (que no voy a describir) sistema de mantenimiento vital

Los supervivientes del Valiant

El primer oficial, el oficial científico y la doctora del Valiant se encuentran recluidos en los pozos. Cuando llegaron a la pirámide fueron muy bien recibidos pero, claro, intentaron llegar hasta la sala de control. En el intento mataron al anterior Sumo Mandatario y murieron dos miembros del equipo de seguridad de la

nave. El resto fue capturado y sentenciado a la máxima pena: el olvido en los pozos de la desesperación.

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

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

Posibles vías de solución

La caída de la nave hacia el planeta es lenta pero inevitable. La fuerte interferencia impide la utilización del transportador y las naves de desembarco también serían atraídas hacia el planeta. La nave estaba inicialmente a 5000 metros de altura y cada hora cae 100 x 10 metros. Esto le da una vida media de 10 horas aproximadamente desde que empieza la acción del rayo. Por tanto los personajes habrían de hacer algo antes de ese plazo.

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

Otra solución es alcanzar la sala de control. Entonces puede ser que se les ocurra la palabra clave del ordenador. La otra opción consiste en mantener a raya a los guardias de la pirámide mientras se saltan las defensas informáticas. Esto es difícil y solo se consigue mediante tres éxitos seguidos con una penalización progresivo de 10, 20, i 30%. Un fallo significa un paso atrás y una penalización permanente del 10% a añadir. Si se consigue el acceso se puede desconectar el rayo tractor y el campo de fuerza externo con lo que no solo pueden ser transportados si no que se puede enviar gente desde la nave a cualquier punto de la pirámide.

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

El valor en PSIÓNICOS del ente es de 21. La intención de este ser es la de pasar desapercibido pero tiene un pequeño problema: necesita 1 punto PSI al día para sobrevivir en un cuerpo poseído. Como inicialmente tenía 21-10 (de la posesión), le quedan 10 u 11 cuando le saquen del pozo. Es decir que si gasta otros 5 en dominar solo le quedarán 6 puntos como mucho con los que obtener 12

absorbiéndolos de alguien. Evidentemente esto lo ha de hacer antes de que pasen muchos días (máximo 5 o 4). Todo esto se utiliza en el siguiente módulo.

INTERLUDIO EN NEGRO

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

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

LA MÁQUINA DE LOS SUEÑOS

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

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

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

Hay que tener en cuenta que las máquinas hacen “real” la realidad virtual mediante el uso de campos de fuerza con lo que los seres imaginarios pueden ser muy sólidos. De todas formas los personajes son los únicos que tienen acceso a los subterráneos que están vedados a todos aquellos controlados por el ordenador. La solución podría ser llegar hasta la maquinaria y manipularla de algún modo. Evidentemente se supone que los miembros de la colonia pedirán ayuda a la Federación poniéndose de su lado inmediatamente.

GLORIA Y HONOR

Bitácora de vuelo: Fecha estelar 2501.7. Por fin hemos llegado al límite del tercer brazo galáctico. Delante nuestro tenemos un inmenso espacio vacío. Nuestra misión: traspasar este vacío y llegar a la zona exterior del 41 brazo galáctico.

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

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

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

Explicación: La zona entre el 31 y el 41 brazo galácticos está barrida por "tormentas galácticas" que recorren este espacio con cierta frecuencia. La nave romulana fue atrapada por una de estas tormentas cuando estaba cerca de su territorio y arrastrada por la misma unos 2000 años luz siendo casi destruida quedando solo 6 tripulantes con vida. Entre estos estaban el capitán, el primer oficial y el oficial científico. Este último ideó un sistema de mantenimiento vital apto solo para dos personas. Según la mentalidad romulana estas dos personas habían de ser el capitán y el primer oficial (orden jerárquico puro y duro) así que los demás habían de suicidarse.

El oficial científico simuló el suicidio pero luego desactivó la consola del primer oficial de forma que pareciera una malfunción, retirando además el cuerpo del capitán (matándolo de un tiro láser) para ponerse él. Por pura suerte, el cuerpo del primer oficial permaneció en estado de congelación debido a un boquete producido por un meteorito que dejó su cámara expuesta al vacío con lo que es posible recuperarlo después de un cierto tiempo (el oficial científico ya estará en pie para entonces). La versión del asunto que quería "vender" el oficial científico es que el primer oficial mató al capitán para ponerse él en su lugar. Esto no es posible mantenerlo si el primer oficial sigue vivo por lo que intentará matarlo. Hay que tener en cuenta que el primer oficial tiene un código del honor al estilo samurai y que aunque considera a la Federación como el enemigo, pondrá como objetivo primario vengar la muerte de su capitán para luego suicidarse (para no dar datos al enemigo).

UN CASO DE CONCIENCIA

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

Bitácora de vuelo: Fecha estelar 3022.5. Hemos llegado al primer sistema solar que, según los cálculos de la computadora, debería tener un planeta tipo M.

Efectivamente el segundo planeta es de este tipo. Al acercarnos para establecer una órbita estacionaria hemos detectado una estructura artificial en la superficie planetaria y, al dirigir los sensores hacia ella, se han detectado explosiones y rayos de energía en su interior, como si hubiera un combate. También se han detectado formas de vida humanoides en la parte central. He decidido enviar un equipo de misión con el objetivo de rescatar a esas personas.

Explicación: La estructura es una central de teleporte de un inmenso imperio estelar llamado Sung. Este imperio controla cientos de planetas, unidos todos ellos por una intrincada red de estaciones de forma que se pueden enviar contingentes armados de un planeta a otro. Esto es especialmente útil para ellos ya que se trata de un gobierno totalitario de tipo fascista y militarista. Cuando hay una rebelión en un planeta solo tienen que enviar a la "guardia de la muerte" que está equipada con armaduras de combate, láseres pesados, etc para aplastar la rebelión. Si la cosa pasa a mayores también disponen de las inmensas "estrellas de combate", naves gigantescas que transportan ejércitos enteros altamente mecanizados y escuadrones de cazas. Todo ello controlado por una clase de élite dedicada a la guerra que comanda ejércitos de autómatas.

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

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

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

Los rayos tractores imperiales son muy fuertes y pueden retener y atraer a la nave de forma que los cazas imperiales se acerquen lo suficiente para disparar misiles que sí pueden dañarla. Por tanto habría que destruir el emisor de rayos tractores. Una vez conseguido esto la huida es fácil ya que la máxima velocidad que puede alcanzar la nave imperial es warp 7.

LA ALIANZA

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

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

Cuando los personajes llegan al planeta son recibidos con grandes fiestas y muestras de alegría. Hay una solemne recepción ante el recién coronado Rey Barín de Arboria a la que son invitados el capitán de la nave y los personajes. En esta recepción hay un atentado contra la vida del rey por parte de un traidor del servicio. Aquí podrían lucirse los personajes pero por falta de espacio dejamos la trama para el master.

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

EL VACÍO

Bitácora de vuelo: Fecha estelar 3812.5. Hace un mes que hemos penetrado otra vez en el espacio vacío entre el 41 y 31 brazo galáctico de vuelta hacia casa. Nuestros sensores han detectado una anomalía en una zona del espacio. La anomalía consiste en que no detectan nada, ni el ruido de fondo normal, cuando apuntan hacia esa zona. En respuesta a la petición del oficial científico he decidido dirigir la nave hacia ese lugar.

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

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

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

SU ALTEZA REAL

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

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

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

Explicación: Los Kzinti están en guerra con los Klingon desde hace tiempo. Hace poco consiguieron matar en un golpe de suerte al Rey Kzinti y a toda su familia en un plan para desestabilizar el reino ya que no existía ningún heredero claro a la corona. El último heredero aceptable, el príncipe Hsim, había desaparecido hace años en una expedición científica a la zona oscura. La transmisión del Exeter de que llevaba a Hsim movió a las fuerzas Klingon en la zona para intentar matarle o capturarlo. El módulo es una lucha en el interior de la fragata contra el comando Klingon para salvar la vida del heredero.

CONSEJO DE GUERRA

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

Trama: Los personajes serán interrogados por las acciones de su capitán y se valorará su contenido. Una acción interesante por su parte sería contactar con el servicio de espionaje Kzinti para convencerlos de que las autoridades Kzinti intercedan por le capitán en recompensa a su iniciativa en Kargos IV.

PLANETS

PLANET	RAZA	%	PLANET	RAZA	%
Aldebaran	Humanoid	01 - 02	Earth	Human	47 - 57
Alpha III	Human	03 - 04	Izar	Human	58 - 59
Alpha Centauri	Human	05 - 06	Mantilles	Human	60 - 62
Andor	Andorianos	07 - 11	Marcos XII	Todos	63 - 64
Antos IV	Humanoid	11 - 12	Medusa	Medusianos	65
Argelius II	Humanoid	13 - 14	Merak II	Human	66 - 68
Aurelia	Aurelianos	15 - 16	Mu Leonis II	Humanoid	69 - 70
Benzar	Benzites	17 - 18	Phylos II	Phylosianos	71 - 72
Betazed	Betazoides	19 - 23	Rigel II	Human	73 - 74
Bynaus	Bynarites	24	Rigel IV	Human	75 - 76
Cait	Caitians	25 - 29	Rigel V	Humanoid	77 - 78
Catulla	Humanoid	30 - 31	Rigel VII	Human	79 - 80
Coridan III	Humanoid	32 - 33	Sauria	Saurianos	81 - 82
Daran V	Human	34 - 35	Tellar	Tellarites	83 - 87
Delta	Deltanos	36 - 40	Tiburon	Tiburonians	88 - 90
Deneb II	Humanoid	41 - 42	Vega IX	Humanoid	91 - 92
Deneb IV	Human	43 - 44	Vulcan	Vulcanianos	93 - 99
Deneb V	Human	45 - 46	Yonada	Humanoid	00