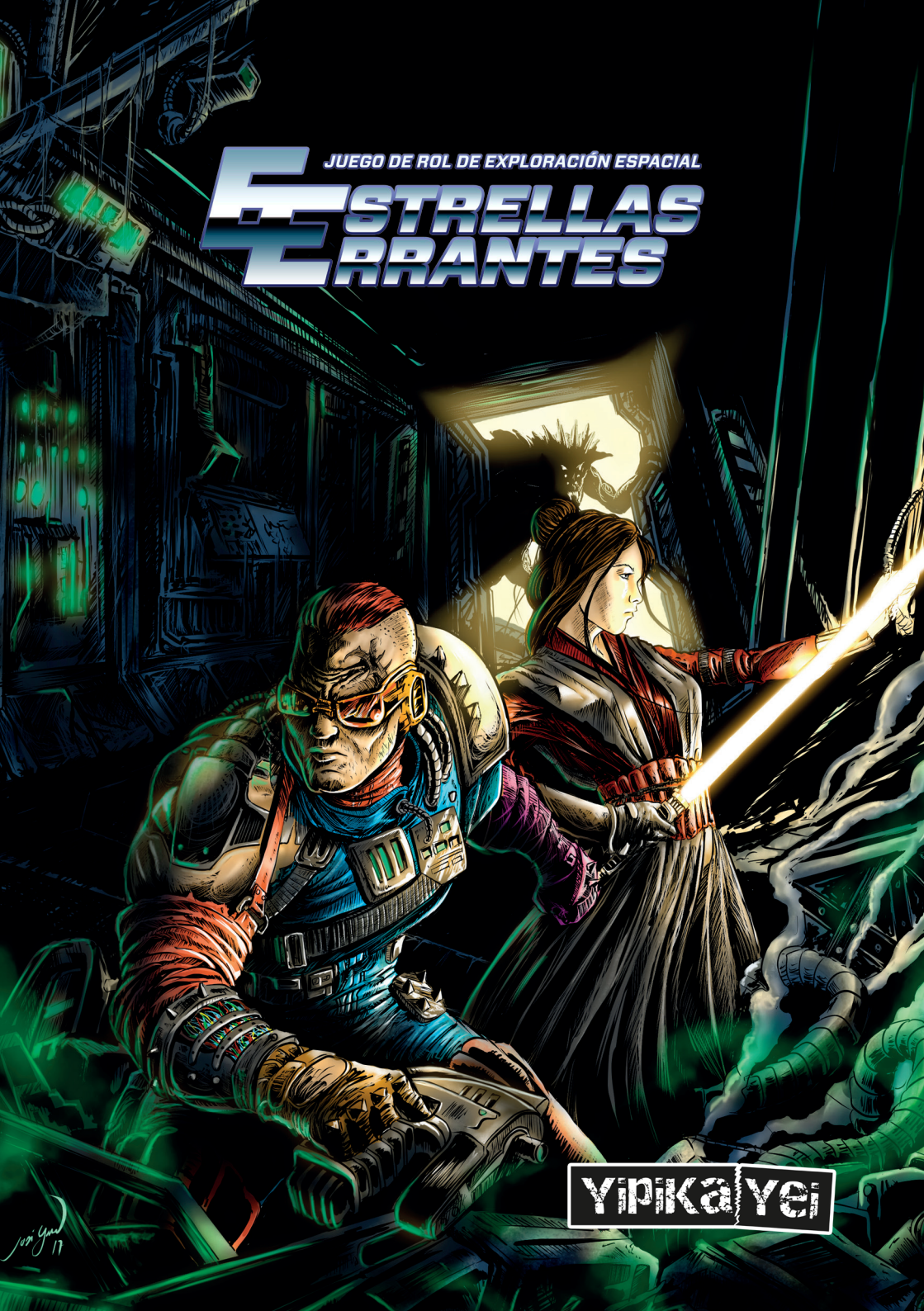


JUEGO DE ROL DE EXPLORACIÓN ESPACIAL

ESTRELLAS ERRANTES



YIPiKa|Yei

YipKa Yei
17

JUEGO DE ROL DE EXPLORACIÓN ESPACIAL

ESTRELLAS ERRANTES



CRÉDITOS

Diseño y redacción: Carlos Julián del Cerro López «Variable».

Portada e ilustraciones de clases: José Gabriel Espinosa.

Ilustraciones de armas: Andrés Sáez «Marlock».

Maquetación: Carlos Julián del Cerro López «Variable».

Corrección: David Mateo, Eneko Palencia, María José García «Ashamu».

Edición: María José García «Ashamu».

Ficha de personaje: Eneko Palencia.

Revisión y pruebas de juego: Eneko Palencia, Gustavo Núñez, Javier «Cabo Hicks» García, Jesús «Capitán Mordigan» del Arco.

Queremos agradecer a **David Black** —creador de *The Black Hack*— y a todos los creadores de contenido OSR la influencia que nos han inspirado durante estos años.

Y agradecer especialmente a **Rafael Pardo Macías** su contribución desde **El Rincón del Landmate** (landmate.wordpress.com) con las traducciones y aportaciones del material abierto de *The Black Hack*, en las cuales está basado este juego.

Depósito legal: M-35176-2017

ISBN: 978-84-947923-2-8

ÍNDICE

Introducción	04
Capítulo 1: Creación de personajes	06
Capítulo 2: Cable	09
Capítulo 3: Contrabandista	11
Capítulo 4: Diplomático	13
Capítulo 5: Errante	15
Capítulo 6: Psiónico	17
Capítulo 7: Soldado	21
Capítulo 8: Equipamiento	23
Capítulo 9: Reglas	32
Capítulo 10: Combate	35
Capítulo 11: Naves estelares	39
Capítulo 12: Combate estelar	41
Capítulo 13: Hangar	44
Capítulo 14: Viajes por el Universo	49
Capítulo 15: Recursos del Guardián Estelar	51
Ficha de naves	54
Licencia OGL	55
Ficha de personaje	Contraportada



El ser humano ha abandonado el maltratado planeta Tierra. El desarrollo de los viajes espaciales, gracias a un nuevo elemento encontrado en los anillos de Saturno —el **opsio**—, ha permitido descubrir especies alienígenas inteligentes con las que se han forjado alianzas y librado guerras.

La Humanidad se encuentra dispersa por las estrellas, formando colonias en los planetas con más recursos y mejores condiciones atmosféricas. Nadie sabe hasta qué recóndito mundo habrán llegado las naves expedicionarias más atrevidas, ni a qué maravillas o peligros pueden haberse enfrentado.

Estrellas Errantes es un juego de rol de exploración espacial en el que los jugadores interpretan a una tripulación que viaja por el Universo viviendo emocionantes y sorprendentes aventuras. Este manual presenta las reglas básicas para jugar, pero podrás encontrar muy pronto más reglas, ambiente y aventuras en libre descarga en **yipikayei.com** o en su edición física en tu tienda favorita.

Además, este juego está bajo la **licencia abierta OGL**, que permite que cualquiera pueda crear contenido adicional —incluso venderlo— mientras copie la licencia que se encuentra en las páginas finales.

¿QUÉ HACE FALTA PARA JUGAR?

En primer lugar, uno de los jugadores desempeñará el papel del **Guardián Estelar** —en adelante **GE**— y tendrá como tarea preparar las bases de la historia que se va a jugar. También son necesarios entre tres y cinco jugadores más, que interpretarán a los **personajes jugadores** —en adelante **PJ**—, los protagonistas de la historia. El resto de personajes, los extras, aliados y **enemigos**, serán controlados por el GE, que además presentará el escenario y los eventos de la partida como si fuera el guionista de una película en la que los protagonistas improvisan completamente sus papeles.

Para desarrollar una partida con normalidad, también necesitarás **dados de cuatro, seis, ocho, diez, doce y veinte caras**. Es



posible emular estas tiradas utilizando aplicaciones móviles o páginas web que incluyen sus propios lanzadores digitales.

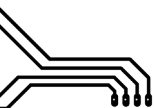
Durante todo este manual, los dados se abrevian con una letra «d» seguida del número de caras que tienen. Cuando se tiren varios dados se colocará el número de dados primero. Así, un dado de veinte caras se representará como «1d20», mientras que dos dados de seis caras lo harán como «2d6».

Por último, todos los jugadores deben tener su **hoja de personaje**. Es conveniente disponer también de **lápiz** y **goma de borrar** para anotar y corregir las puntuaciones según evolucione el juego.

¿QUÉ EXPERIENCIA DE JUEGO OFRECE?

Si ya conoces los juegos de rol probablemente asumas que cada juego ofrece una experiencia diferente gracias a sus objetivos y mecánicas. Estrellas Errantes posee unos objetivos muy claros, y ha sido diseñado con ellos en mente:

- **Un juego de aventuras.** Las mecánicas del juego llenarán de eventos asombrosos y emocionantes tus partidas. Los PJs no son un grupo de personas más, son los protagonistas de la aventura y es algo que en cada partida se nota.
- **Un juego cooperativo.** El planteamiento de las mecánicas del juego siempre va enfocado a la cooperación entre los PJs y a su rol como parte de un grupo o tripulación. Aunque es posible que existan discusiones y disensiones entre ellos, sólo deben plantearse como forma de dar color e interés a la partida, no como el objetivo de ésta.
- **Un juego ligero.** Estrellas Errantes se basa en tiradas simples y unificadas. Casi todas ellas las realizan los jugadores y su dificultad no la determina el GE —depende de los atributos—, por lo que éste verá enormemente aliviada su carga durante la partida y podrá centrarse en su labor.
- **Un juego rápido.** Este manual está preparado para que cualquiera pueda comprender las reglas en poco tiempo, tras una breve lectura o explicación.



CAPÍTULO 1: CREACIÓN DE PERSONAJES

PASO 1. CALCULA LOS ATRIBUTOS

Los **atributos** son los rasgos básicos de Estrellas Errantes. Cada uno de ellos posee un valor que oscila entre 2 —el mejor posible— y 20 —el peor—. Existen cuatro atributos básicos: BIO, COM, PSI y TEC.

- **BIO** se utiliza para emplear y comprender lo físico, tanto para esquivar un peligro como para aplicar primeros auxilios, pasando por atacar con un arma cuerpo a cuerpo, esprintar o moverse sigilosamente.
- **COM** se refiere a las relaciones interpersonales. Se utiliza para convencer, manipular, seducir o intimidar a otros, así como para conservar la compostura en los momentos más delicados, disfrazarse o confundirse entre la muchedumbre.
- **PSI** es la capacidad sensorial y mental que permite descubrir o percibir algo en un lugar, utilizar y resistir poderes psiónicos, evitar ser manipulado o realizar complejas deducciones.
- **TEC** se emplea para manipular elementos tecnológicos y cibernéticos. Se utiliza para pilotar vehículos, disparar, reparar, usar implantes, etc. Los personajes de la clase cable también pueden emplear TEC para hacerse con redes e interfaces informatizadas.

Para obtener las puntuaciones de atributo debes tirar en orden $2d6 + 4$ por cada uno de ellos. Una vez que tengas todas, puedes intercambiar dos puntuaciones entre sí.

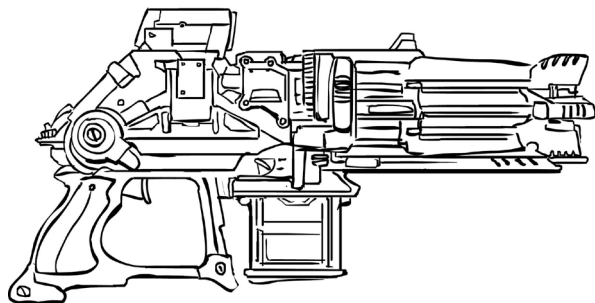
PASO 2. ESCOGE TU CLASE

El segundo paso de la creación de personaje es la elección de clase. Ésta definirá el desempeño que tendrá tu personaje durante la partida y el valor de algunos de sus rasgos: el **Dado de daño**, la **Salud**, la **Humanidad**, las **competencias** en armamento y protecciones y los **talentos**.

Existen seis clases diferentes, que puedes consultar en los capítulos siguientes: cable, contrabandista, diplomático, errante, psiónico y soldado.

PASO 3. COMPRA TU EQUIPO

Comienzas el juego con una protección y una pieza de armamento con las que tengas competencia. Además, también obtienes 3d6 x 10 créditos con los que podrás comprar equipamiento del **Capítulo 8**.



PASO 4. DETERMINA TU DEFENSA

La Defensa absorbe parte del daño que te causan los ataques que recibes. Cuando recibes daño, lo restas primero a la Defensa, representando así el efecto del cansancio y la merma de la capacidad defensiva. Cuando tu Defensa llegue a cero, el daño se aplicará directamente sobre tu Salud. Recuperas toda tu Defensa cada vez que realizas un descanso.



Tu valor de **Defensa** depende de la protección que lleves —ver **Capítulo 8**—. Si no eres competente en el uso de la protección que llevas, añades tu puntuación total de Defensa a tu BIO.

PASO 5. BIENVENIDO A LA VIDA

Elige un nombre que sea apropiado y piensa en algunos hechos relevantes en la vida del personaje: ¿En qué tipo de planeta nació? ¿Cómo era su familia? ¿Cómo aprendió o desarrolló las aptitudes para pertenecer a su clase? ¿Cómo ha marcado todo esto su vida? Puedes anotar las respuestas en el apartado de trasfondos de la hoja de personaje.

PASO 6. PROGRESA

Conforme superes retos y aventuras recibirás **experiencia** que te permitirá subir de nivel. Cada vez que subes de nivel puedes obtener mejoras en tus talentos —en función de tu clase— y puedes tirar tu DS para añadir su resultado a tu Salud.

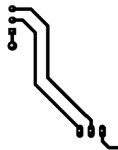
Además, debes tirar dos veces 1d20 por cada uno de tus atributos. Si el resultado de cualquiera de estas tiradas es inferior a la puntuación, puedes bajar 1 punto a dicha puntuación... ¡Enhorabuena, ahora eres más capaz!

NIVEL	EXPERIENCIA NECESARIA
1	0
2	20
3	50
4	80
5	120



CAPÍTULO 2:

CABLE



Atributo recomendado: TEC.

Dado de daño: 1d6.

Dado de Salud: 1d6.

Humanidad: 1d8.

Salud inicial: 1d6 + 4.

Eres un *freak* de la tecnología, un listillo que está a la última y que tiene los mejores «cacharros» que se pueden tener. Eres especialista en puentear naves estelares, derribar cortafuegos y realizar todo tipo de milagros con tus implantes.

No sueles disfrutar de la violencia física pero, cuando toca salvar el día, demuestras tener una gran cantidad de recursos a tu alcance. Puedes llevar protecciones ligeras y medias, y eres competente en todo tipo de armas, exceptuando las armas cuerpo a cuerpo de dos manos.



TALENTOS

Cuerpo tecnológico. No tiras por Humanidad cuando instalas un implante en tu cuerpo. Además, posees una interfaz neuronal.

Esto me suena. Cada vez que visites un nuevo planeta durante la partida, tira 1d6. Si obtienes 5, ya habrás estado antes, con lo que conoces las costumbres más habituales y los nombres de la gente de los bajos fondos a tener en cuenta. Si obtienes un 6 en la tirada, además tienes un contacto que te puede proporcionar información o recursos útiles. A cambio de un precio, claro está.

Hacker. Puedes realizar una prueba de TEC para controlar cualquier interfaz digital a la que accedas. Si lo consigues, puedes causar 1d6 PS a la seguridad de la interfaz digital. Las interfaces digitales tienen Salud igual a tantos d8 como su nivel. Cuando la Salud de una interfaz digital llega a cero, te habrás hecho con su control durante tantos intervalos como tu nivel.

Un fallo en la prueba de TEC alertará a todo el sistema de tu intento de intrusión y probablemente también bloqueará futuros accesos.

Cuando alcanzas el nivel 3, puedes realizar 1d8 PS a las interfaces digitales. Cuando llegas a nivel 5, causarás 1d10 PS.

IA viva. Si estás responsabilizándote de un puesto de Cálculo de una nave y de ningún otro, puedes conectar tu interfaz neuronal para utilizar siempre tu TEC en las tiradas de Cálculo, independientemente de cuál de las dos puntuaciones sea más alta.



CAPÍTULO 3:

CONTRABANDISTA

Atributos recomendados: COM y TEC.

Dado de daño: 1d6.

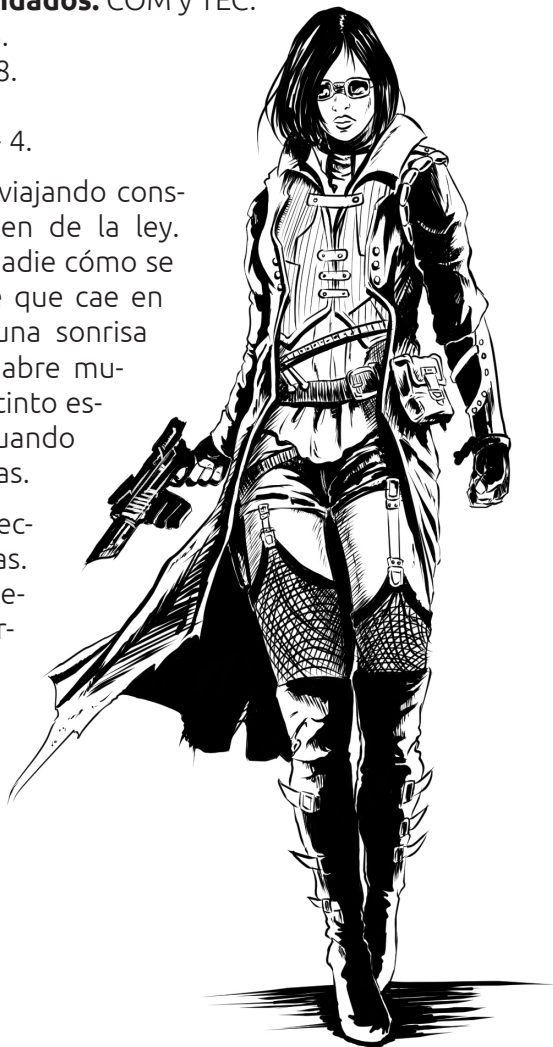
Dado de Salud: 1d8.

Humanidad: 1d10.

Salud inicial: 1d8 + 4.

Surcas el Universo viajando constantemente al margen de la ley. Conoces mejor que nadie cómo se pilota cualquier nave que cae en tus manos. Posees una sonrisa encantadora que te abre muchas puertas y un instinto especial para escapar cuando las cosas se ponen feas.

Puedes llevar protecciones ligeras y medias. Además, eres competente con todas las armas cuerpo a cuerpo y con pistolas, escopetas, rifles, lanzallamas y granadas.



TALENTOS

Charlatán. Puedes convencer a cualquiera de lo que sea, sin necesidad de tirada. El problema es que se darán cuenta tantos intervalos más tarde como tu nivel.

El secreto es el cuidado. Obtienes un +2 a la prueba de TEC cuando intentas reparar una avería en una nave. Tras lograrlo, si asumes el puesto de Manejo, tienes ventaja en las tiradas para realizar maniobras evasivas durante todo el combate.

Ese montón de chatarra (talento opcional). Empiezas con una vieja nave comercial a la cual has cogido tanto cariño que cuando tomas el puesto de Manejo, puedes utilizar siempre tu TEC para realizar maniobras evasivas u ofensivas, independientemente de cuál de las dos puntuaciones sea más alta.

Buenas noticias, si no fuera por ese prestamista al que le debes todavía los 20.000 créditos más intereses.

La Suerte te acompaña. Cada vez que tires 1d20 y obtengas como resultado un 1, puedes repetir la tirada.

Sólo hay una forma de tratar con bichos. A partir de nivel 3, cuando atacas a un enemigo de una especie diferente a la tuya, le causas 2 PS adicionales. Desde nivel 5, causas en su lugar 4 PS adicionales.

CAPÍTULO 4: DIPLOMÁTICO

Atributo recomendado: COM.

Dado de daño: 1d4.

Dado de Salud: 1d6.

Humanidad: 1d10.

Salud inicial: 1d6 + 4.

Tuviste la suerte de crecer en un entorno privilegiado que te permitió acceder a una plaza como representante, famoso o político. Puede que incluso seas el heredero de un noble linaje.

Tus armas son tu astucia, tu riqueza y tu experiencia manipulando personas, aunque puedes utilizar adecuadamente armas ligeras cuerpo a cuerpo, pistolas y protecciones ligeras.



TALENTOS

Discurso inspirador. Si pronuncias un discurso motivador durante un intervalo, otorgas inspiración en un atributo de tu elección a todos los aliados que te escuchen. Todos los personajes inspirados obtienen un +1 al resultado de las pruebas que realicen durante tantos intervalos como tu nivel. Sólo puedes soltar un discurso inspirador al día. A partir de nivel 4 otorgas un +2.

Guardaespaldas. Tienes a tu disposición un guardaespaldas al que has contratado. El nivel de dicho guardaespaldas siempre es el mismo que el tuyo y toma los valores habituales de un enemigo de su nivel. Puedes escoger que un PJ sea tu guardaespaldas, en cuyo caso le otorgas la capacidad de realizar un ataque adicional cuando realiza la acción de protegerte. Si pierdes un guardaespaldas, puedes contratar otro. A nivel 3 puedes tener dos guardaespaldas, mientras que a nivel 5 puedes tener hasta tres.

Líder. Si tiras tú la iniciativa, obtienes un +1 al resultado.

Nave en propiedad. Posees una nave diplomática de tu propiedad con una tripulación de 3d6 personas que te sirven proporcionándote todo tipo de comodidades.



CAPÍTULO 5:

ERRANTE

Atributo recomendado: BIO.

Dado de daño: 2d4.

Dado de Salud: 1d8.

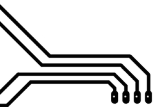
Humanidad: 1d12.

Salud inicial: 1d8 + 4.

Hace tiempo emprendiste un camino de soledad. Sin necesitar un motivo, te reclusiste y buscaste la sabiduría inherente del Universo. Tu objetivo es dotar de un futuro a la Humanidad, y para ello eres capaz de sacrificarlo todo.

A pesar del tipo de vida que llevas, no dudas en buscar aliados cuando es necesario. A ser posible gente pura de corazón.

Eres competente en el uso de todas las armas cuerpo a cuerpo y pistolas. Jamás llevarías protecciones, no las necesitas.



TALENTOS

Inalcanzable. Tu valor de Defensa es igual a 2 + nivel. Además, cuando un ataque de cualquier tipo —incluidos los mentales— te causa daño a la Salud, sólo pierdes la mitad de PS.

Maestro de la espada. Como errante, has creado una espada de luz a la que debes poner un nombre propio. Has aprendido a canalizar tus técnicas de combate —debes elegir si es un arma de una mano o de dos— y, por ello, eres capaz de detener disparos y ataques con facilidad, por lo que obtienes un +2 a las pruebas de BIO cuando intentas evitar un ataque. Además, a nivel 3 tu dado de daño aumenta a 1d6 + 1d4 y a nivel 5 a 3d4.

Muerte sintética. Pierdes Humanidad automáticamente cuando te colocas un implante.

Siempre preparado. Puedes cambiar de arma automáticamente, sin gastar una acción.

CAPÍTULO 6:

PSIÓNICO

Atributo recomendado: PSI.

Dado de daño: 1d4.

Dado de Salud: 1d6.

Humanidad: 1d8.

Salud inicial: 1d6 + 4.

Hay misterios del Universo que nunca lograremos descubrir. Fruto de uno de estos misterios nacen algunos seres humanos de mente inestable. Aunque la mayoría acaban enloqueciendo, los más fuertes de voluntad consiguen sobrevivir el tiempo suficiente como para convertir su tara en un don.

Tú eres parte de estos elegidos. Eres capaz de emplear tus poderes mentales para manipular materia y energía. Por desgracia, el increíble esfuerzo mental que esto requiere te impide utilizar con garantías cualquier tipo de armamento o protección.



TALENTOS

Esfuerzo psiónico. Puedes lanzar un poder aunque no tengas los puntos de Poder requerido, asumiendo después del efecto del poder un daño de 1d6 PS por cada punto que hayas necesitado.

Poder del infinito. Puedes utilizar el poder del infinito para realizar auténticos milagros. En función de tu nivel, tienes unos puntos de Poder que puedes gastar diariamente en una serie de poderes conocidos. Tras meditar durante 2 horas eres capaz de recuperar todos tus puntos de Poder. Puedes realizar esta meditación durante un descanso, pero nunca más de una vez cada 24 horas.

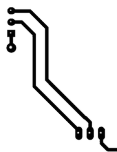
NIVEL	PUNTOS DE PODER	PODERES CONOCIDOS
1	3	2
2	5	4
3	7	6
4	9	8
5	11	10

La lista de poderes disponibles se muestra a continuación, junto con su coste en puntos de Poder entre paréntesis. Los poderes instantáneos no consumen acción para ejecutarse, mientras que los que requieren mantenimiento necesitan que superes al inicio de cada uno de tus turnos una prueba de PSI para seguir activos.

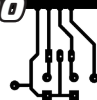
- **Ataque mental (1).** Realizas una prueba de PSI para atacar a tu objetivo, que le causa 1d6 PS, ignorando su Defensa.
- **Atormentar (1).** Realizas una prueba de PSI para atacar a tu objetivo, causándole miedo durante 1d6 asaltos.
- **Bloqueo (1).** Paraliza a un objetivo Inmediato o Cercano. Requiere mantenimiento.



- **Bloqueo masivo (4).** Paraliza 1d6 objetivos Inmediatos o Cercanos. Requiere mantenimiento.
- **Campo vital (1).** Obtienes durante 1d6 intervalos una Defensa invisible de 4.
- **Ceder energía (1).** Restableces el Dado de Uso de una célula de energía a su valor original.
- **Celeridad (1).** Te permite desplazarte a un lugar Lejano sin perder tu acción o a un lugar Distante utilizando sólo dos turnos. Dura 1d4 turnos. Instantáneo.
- **Choque sináptico (3).** Realizas una prueba de PSI para atacar a tu objetivo, que le causa 2d4 PS, ignorando su Defensa.
- **Conexión telepática (4).** Establece una conexión telepática entre cualquier número de objetivos amistosos no Distantes. Dura 2d6 intervalos.
- **Control mental (2).** Puedes controlar los actos de un objetivo inteligente Inmediato o Cercano. Requiere mantenimiento.
- **Eliminar enfermedades (3).** Eliminas una enfermedad de un objetivo Cercano.
- **Empujón (1).** Empujas místicamente a un objetivo Inmediato a un lugar Lejano.
- **Enfriar (1).** Puedes sacar calor de un objeto, haciendo que su temperatura descienda hasta congelarse.
- **Espectro (3).** En combate estelar, tras las acciones de Artillería, puedes utilizar este poder para hacer que la nave en la que vas se vuelva invisible e irrastreable — por lo que dejará de estar fijada como objetivo— hasta el inicio del próximo asalto.
- **Guía (2).** Descubres la ruta más rápida o segura hacia una localización escogida que puedas seguir en 2d6 intervalos.
- **Invisibilidad (2).** Puedes volverte invisible durante 1d4 intervalos o hasta que ataques a alguien.
- **Intangibilidad (2).** Puedes volverte intangible durante 1d4 turnos. Durante este tiempo no puedes recibir daño físico y puedes traspasar barreras sin problemas.



- **Leer pensamientos (1).** Lees la mente de un objetivo Inmediato o Cercano, lo que te otorga ventaja en las pruebas de COM relacionadas con él.
- **Mover objeto (1).** Puedes mover con la mente un objeto Inmediato o Cercano de hasta 30 kg y enviarlo a un lugar Lejano. Si impactas con él a un enemigo, causas 1d8 PS.
- **Presentir (1).** Si lo activas, durante los próximos 2d6 intervalos puedes sentir que algo va mal cuando hay un engaño o peligro Inmediato o Cercano para ti o para tus aliados. Instantáneo.
- **Restablecer (4).** Cura 3d6 PS a un aliado Inmediato o Cercano.
- **Resucitar (14).** Devuelve a la vida a alguien Inmediato o Cercano. Además del coste en puntos de Poder, debes realizar un sacrificio de algo importante para ti.
- **Sanar (1).** Cura 1d8 PS a un aliado Inmediato o Cercano.
- **Silencio (2).** Una esfera invisible de silencio cubre todo lo Cercano a un objetivo durante 1d6 intervalos. Instantáneo.
- **Sintonizarse con el salto (2).** Cuando alguien en tu nave va a hacer una prueba de Cálculo para realizar un salto forzado, puedes utilizar este poder para otorgarle ventaja.
- **Telepatía (2).** Durante un intervalo puedes comunicarte telepáticamente con un objetivo Inmediato, Cercano o Lejano.



CAPÍTULO 7:

SOLDADO

Atributos recomendados: BIO y TEC.

Dado de daño: 1d8.

Dado de Salud: 1d10.

Humanidad: 1d10.

Salud inicial: 1d10 + 4.

Has recibido adiestramiento militar y conoces cómo maximizar tus posibilidades de victoria en un conflicto armado. Hasta ahora, has sobrevivido a todos los combates en los que has participado. Y eso no es poco.

Eres capaz de manejar cualquier tipo de protección y de arma sin penalizadores.



TALENTOS

Artillero. Puedes disparar la Artillería de una nave si no se ha fijado el objetivo, pero tienes desventaja en la prueba de atributo. Si la nave ha hecho maniobra evasiva no puedes disparar.

Entrenamiento militar. Eres especialista en utilizar armas a distancia. Elige un tipo de arma a distancia. Obtienes un +2 a las pruebas de TEC para atacar cuando la usas. Además, a nivel 3 tu dado de daño aumenta a 1d10 y a nivel 5 a 1d12.

Maniobras tácticas. Al inicio de cada uno de tus turnos de combate puedes decidir aplicar una maniobra táctica de entre las siguientes:

- **Ataque adicional.** Cuando atacas con un arma a distancia, puedes hacerlo dos veces, pero lo haces con desventaja.
- **Ataque explosivo.** Las tiradas de daño que realices ese turno explotan con los dos números mayores, en lugar de solamente con el mayor.
- **Cobertura.** Elige un aliado. El primer enemigo que ataque a dicho aliado recibirá antes un ataque tuyo.
- **Fuego automático.** Cuando causas daño con un rifle a un objetivo, causas la mitad de ese daño a todos los personajes Inmediatos a él.
- **Tomar aliento.** Puedes recuperar tanta Defensa como tu nivel —no puedes superar tu puntuación total de Defensa—. Si utilizas esta maniobra no puedes actuar, por lo que antes deberías buscar una buena cobertura.

Y no conocerán el miedo. Nunca retrocedes. Obtienes ventaja en las pruebas de PSI contra el miedo.

CAPÍTULO 8:

EQUIPAMIENTO

Los créditos son importantes porque te permiten acceder, entre otras cosas, a equipamiento con el que dotar de opciones a tu PJ.

ARMAMENTO

Cuando atacas a un enemigo puedes hacerlo con diferentes tipos de armamento. El catálogo contenido en este apartado muestra algunos modelos genéricos que pueden utilizarse de forma abstracta. Por ejemplo, un arma ligera cuerpo a cuerpo podría ser tanto un cuchillo como una porra, mientras que un rifle podría representar desde una ametralladora a un rifle de plasma.

ARMAMENTO	PRECIO	PRECIO MUNICIÓN	DADO USO MUNICIÓN
<i>Armas cuerpo a cuerpo</i>			
Ligera	10	-	-
De una mano	30	-	-
De dos manos	80	-	-
<i>Armas a distancia</i>			
Pistola	20	2	1d8
Escopeta	30	3	1d6
Rifle	80	8	1d10
Rifle de precisión	120	12	1d6
Lanzallamas	60	6	1d6
Cañón	160	16	1d8
Granadas	20	-	-



Munición

Casi todo este armamento requiere del uso de munición, que se debe gastar del inventario y convertir en el Dado de Uso —DU— de la propia arma. Cada vez que se realiza un ataque con ella, debe tirarse el DU de la forma habitual. Cuando el DU se gasta, hace falta emplear una acción y gastar la munición apropiada del arma para reponerla.

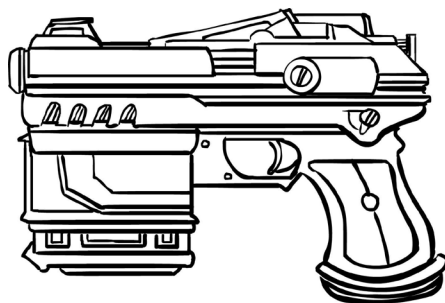
Incompetencia

Al utilizar armamento en el que no eres competente, realizas la prueba para atacar con desventaja. En el caso del rifle de precisión y del lanzallamas, no se pueden aplicar sus propiedades de impacto automático.

Armas cuerpo a cuerpo

Este tipo de armamento sólo puede utilizarse a alcance **Inmediato** y no requieren munición ni poseen Dado de Uso. Se estructura en tres categorías claramente diferenciadas:

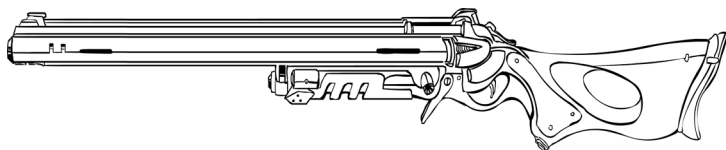
- **Ligera.** Estas armas nunca pueden causar más de 5 puntos de daño. Si se tienen dos armas ligeras pueden realizarse dos ataques con cada acción de ataque, pero sus dados de daño no explotan.
- **De una mano.** Estas armas son las más comunes.
- **De dos manos.** Cuando se ataca con una de estas armas se obtiene un penalizador de -2 a la prueba de BIO y un +2 al daño causado.



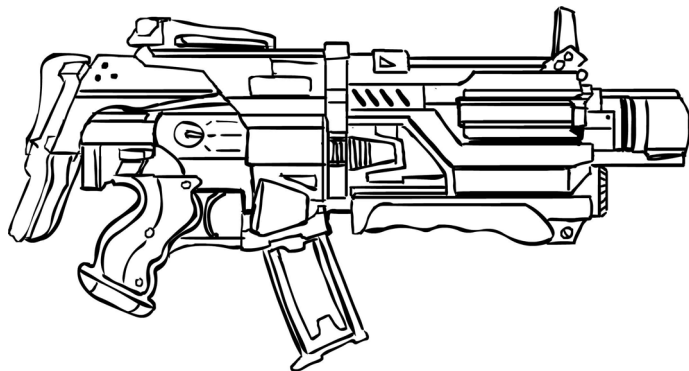
Armas a distancia

Las armas a distancia se componen de armas de fuego, blásters, plasmas, armas iónicas, etc. La mayor parte de ellas pueden utilizarse en alcances Cercanos o Lejanos, pero existen algunas excepciones.

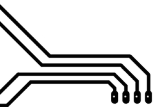
- **Pistola.** Además de su uso normal, cuando se tienen dos de estas armas pueden realizarse dos ataques en lugar de uno, pero los dados de daño no explotan. Las pistolas pueden usarse también en alcance Inmediato.
- **Escopeta.** Sólo puede atacar a un objetivo Inmediato o Cercano. Si fallas la prueba de TEC de ataque, realizas igualmente tanto daño como tu nivel.



- **Rifle.** Además de su uso normal, puede dispararse en ráfagas, en cuyo caso se realiza la prueba de TEC con ventaja. Sin embargo, se debe tirar dos veces el DU, en lugar de una.

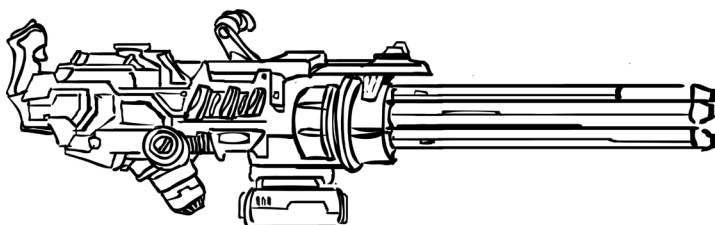


- **Rifle de precisión.** Además de su uso normal, puedes emplear un turno completo apuntando para superar automáticamente la prueba de TEC al próximo turno, causando 1d6



PS adicionales. Este arma no se puede utilizar sobre objetivos Inmediatos, pero sí sobre los Distantes.

- **Lanzallamas.** Esta arma afecta a 1d4 enemigos Inmediatos o Cercanos. Superas automáticamente la prueba de TEC, pero reduces todo el daño causado a la mitad.
- **Cañón.** Esta arma impacta en un punto Lejano o Distante y afecta a 1d6 objetivos Cercanos a dicho punto. El daño de este armamento siempre es de 1d8 + 1d6, y no puede aumentar ni disminuir. Tampoco se puede disparar más de una vez por asalto.



- **Granadas.** Las granadas se lanzan e impactan en un punto —Cercano o Lejano— si se supera una prueba de BIO. Afectan a 1d4 objetivos Cercanos. El daño que causa la explosión es 1d10 y no puede aumentar ni disminuir. Una vez usada, queda inservible.

PROTECCIONES

Hay tres categorías básicas de protecciones: ligeras, medias y pesadas. Cada una de ellas ofrece un valor básico de Defensa y una capacidad diferente de personalización mediante mejoras.

PROTECCIÓN	DEFENSA	PRECIO
Ligera	2	30
Media	4	80
Pesada	8	160

MEJORAS

Es posible mejorar algunas protecciones, añadiendo funcionalidades especiales. Las protecciones medias admiten dos mejoras, mientras que las protecciones pesadas admiten hasta cuatro. No se pueden combinar varias mejoras del mismo tipo.

MEJORA	PRECIO
Binoculares	20
Campo de fuerza	55
Dispositivo de comunicación	15
Dispositivo de iluminación	20
Escudo de fuerza	40
Propulsores	65
Refuerzo de seguridad	30
Sistema de puntería mejorada	70
Sistema médico	80

- **Binoculares.** Te permite ver con claridad objetivos Distantes y en la oscuridad.
- **Campo de fuerza.** Se activa durante un intervalo sin requerir acción. Añade 4 a tu Defensa. Requiere célula de energía.
- **Dispositivo de comunicación.** Te permite comunicarte con otros dispositivos de comunicación cuya ID se conozca y que se encuentren en un radio de un megaklick.
- **Dispositivo de iluminación.** Se activa durante un intervalo sin requerir acción. Ilumina con luz blanquecina en un radio Cercano. Requiere célula de energía.
- **Escudo de fuerza.** Se activa durante un intervalo sin requerir acción. Añade 2 a tu Defensa. Requiere célula de energía.
- **Propulsores.** Se activa durante un intervalo sin requerir acción. Te permite volar en entornos con gravedad, o moverte con rapidez y precisión en entornos sin ella. Requiere célula de energía.



- **Refuerzo de seguridad.** Mientras tu Defensa no llegue a cero, las tiradas de daño de tus enemigos nunca pueden explotar.
- **Sistema de puntería mejorada.** Te otorga +1 a tus pruebas de TEC para disparar con armas a distancia.
- **Sistema médico.** Se activa automáticamente cuando recibes daño directo a la Salud, restableciendo automáticamente 1d4 PS. Requiere célula de energía.

IMPLANTES

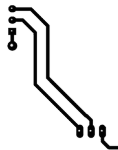
Los implantes son mejoras que puedes hacer directamente sobre tu cuerpo. Cada vez que te instalas un implante, debes realizar una tirada de Humanidad.

IMPLANTE	PRECIO
Ciberbrazo	200
Ciberoídos	70
Ciberojos	80
Ciberpierna	200
Conexión táctil	20
Dispositivo de comunicación	10
Interfaz neuronal	50
Nervios sintéticos	90
Piel sintética	60
Puerto de entrada	5
Traductor universal	40

- **Ciberbrazo.** Sustituye tu brazo por un elemento cibernético mejorado que te otorga +2 a las pruebas de BIO para atacar cuerpo a cuerpo o al aplicar fuerza para empujar, sujetar o romper algo.
- **Ciberoídos.** Te permite grabar, encriptar, amplificar, silenciar y analizar los sonidos concretos que percibes. Requiere interfaz neuronal.



- **Ciberojos.** Te permite grabar, encriptar, ampliar y analizar las imágenes que percibes. Requiere interfaz neuronal.
- **Ciberpierna.** Sustituye tu pierna por un elemento cibernético mejorado que te otorga +2 a las pruebas de BIO cuando corres, saltas, nadas o realizas alguna otra tarea de atletismo.
- **Conexión táctil.** Prepara la palma de tu mano para conectar tu interfaz neuronal directamente a una terminal o dispositivo tecnológico, otorgándote +1 a las tiradas de TEC que tengan que ver con su empleo habitual. Requiere interfaz neuronal.
- **Dispositivo de comunicación.** Te permite comunicarte con otros dispositivos de comunicación cuya ID se conozca y que se encuentren en un radio de un megaklick. Requiere interfaz neuronal.
- **Interfaz neuronal.** Convierte tus impulsos cerebrales al lenguaje digital, permitiéndote gestionar otros implantes. Aumenta tu capacidad de cálculo y análisis hasta un nivel impresionante, otorgándote un +2 al PSI cuando quieres investigar o descubrir peligros.
- **Nervios sintéticos.** Obtienes un +2 a las pruebas de BIO cuando intentas evitar que te impacte un ataque o un peligro.
- **Piel sintética.** Bajo tu piel hay una fina capa de armadura sintética que te ofrece +2 Defensa.
- **Puerto de entrada.** Permite introducir en tu cuerpo dispositivos de almacenamiento portátiles con información. Requiere interfaz neuronal.
- **Traductor universal.** Te permite traducir al vuelo cualquier idioma, lo que significa que eres capaz de entender y expresarte en dicha lengua como si fueras nativo. Requiere interfaz neuronal.

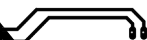


EQUIPO COMÚN

El equipo común son el resto de objetos que tu personaje puede llevar. Algunos de estos objetos tienen un valor en la columna Dado de Uso. Esto quiere decir que son consumibles que pueden gastarse y que tienen un uso limitado.

EQUIPO	PRECIO	DADO DE USO
Alimento	2	d8
Célula de energía	5	d8
Credstick	5	-
Cuerda	2	-
Herramientas de trabajo	15	-
Kit médico	50	d6
Linterna	5	d6
Nanomemoria	20	-
Ordenador portátil	80	-
Ropas comunes	20	-
Ropas de lujo	200	-
Saco de dormir	40	-
Traje espacial	120	-

- **Alimento.** El alimento necesario para subsistir. Si no se toma una vez al día, provoca desventaja en todas las pruebas.
- **Célula de energía.** Sirve para potenciar elementos que necesitan recargarse.
- **Credstick.** Es el dispositivo personal encriptado donde se guardan los créditos.
- **Cuerda.** 10 metros de cuerda.
- **Herramientas de trabajo.** A escoger, según el trabajo para el que se destinen.
- **Kit médico.** Permite recuperar 1d6 PS cuando se aplica sobre un objetivo Inmediato.
- **Linterna.** Para alumbrar en lugares Cercanos.
- **Nanomemoria.** Permite guardar y transmitir datos.
- **Ordenador portátil.** Equipo informático pequeño y ligero que permite, entre otras cosas, comunicarse con otros dispositivos de comunicación cuya ID se conozca y que se encuentren en un radio de un megaklick. Requiere célula de energía.



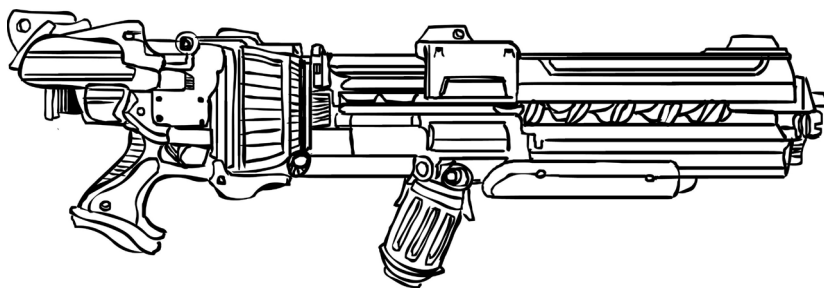


- **Ropas comunes.** Con lo que vistes normalmente.
- **Ropas de lujo.** Ropa impresionante que te otorga +1 a las pruebas de COM para tratar con otros.
- **Saco de dormir.** Objeto de conservación térmica que permite evitar el frío cuando se duerme.
- **Traje espacial.** Traje que te permite subsistir en el vacío durante 24 horas.

EQUIPO ESPECIAL

Puedes comprar armamento y protecciones de **calidad excepcional**. La siguiente tabla te muestra los beneficios y el aumento de precio que reciben.

EQUIPO	PRECIO	BENEFICIO
Armamento de buena calidad	x2	+1 a las pruebas para impactar y al daño.
Armamento de calidad excepcional	x5	+2 a las pruebas para impactar y al daño.
Armamento único	x10	+3 a las pruebas para impactar y al daño.
Protección de calidad excepcional	x8	Multiplica por dos la Defensa.
Protección única	x20	Multiplica por tres la Defensa.



CAPÍTULO 9:

REGLAS

Cuando necesites determinar el éxito o el fracaso de una acción de tu personaje, tienes que realizar una prueba lanzando 1d20. Conseguirás lo que pretendes si obtienes un resultado igual o superior a la puntuación del atributo relacionado.

Un resultado natural de 1 en el dado siempre es un fallo, mientras que un 20 es siempre un éxito.

Algunas pruebas se deben realizar con **modificadores**, en cuyo caso, debes sumar o restar los modificadores al resultado del dado antes de compararlo con la puntuación de atributo.

También es posible obtener **ventaja** en una prueba. Si esto sucede, debes tirar 2d20 en lugar de 1d20 y quedarte con el resultado más alto. La **desventaja** es igual pero aplicando el resultado más bajo. Siempre que para una prueba se aplique ventaja y desventaja al mismo tiempo se lanzará únicamente 1d20. El GE puede decidir aplicar ventaja o desventaja a cualquier prueba.

Los rivales y enemigos que controla el GE no realizan pruebas contra los PJs: son estos últimos quienes deben lanzar los dados para intentar evitar que los primeros tengan éxito.

TIEMPO

El juego se divide en varias secciones abstractas de tiempo que sirven para estructurar las acciones que los personajes pueden realizar.

Los **intervalos** son los segmentos del tiempo que suelen ser necesarios para realizar acciones que requieren cierta concentración, como es buscar algo o tener una disputa verbal. Un intervalo dura aproximadamente 20 minutos aunque, en determinados

momentos, el GE puede decidir que los intervalos duren horas, días e incluso años.

Los **asaltos** son pequeños tramos de tiempo en los que todos los personajes realizan acciones rápidas. Suelen utilizarse en el combate y duran aproximadamente 6 segundos. Los **turnos** delimitan el momento de un asalto en el que un personaje concreto actúa.

LAS CUATRO REGLAS DE BRONCE

En **Estrellas Errantes** existen algunos preceptos básicos que se aplican a todas las situaciones que se dan en el juego. Estas cuatro reglas siempre prevalecen sobre el resto:

- Siempre que se divida una cantidad y sea necesario redondear, se hará hacia abajo.
- Nunca se puede repetir la misma tirada dos veces.
- Los bonificadores a las pruebas de atributo no se pueden acumular. Siempre se tomará el más beneficioso.
- Los penalizadores a las pruebas de atributo no se pueden acumular. Siempre se tomará el más pernicioso.

DADO DE USO

Cada vez que se utiliza un elemento que tiene Dado de Uso —o DU—, debe tirarse el dado indicado. Si el resultado es de 1 o 2, el DU descende una categoría de dado, siguiendo la siguiente cadena:

d20 > d12 > d10 > d8 > d6 > d4 > consumido

Cuando obtengas un resultado de 1 o 2 en un d4, el objeto se considera consumido y no podrá volver a usarse.

CARGA

La carga se abstrae. Si el GE considera que tu personaje lleva demasiado equipo encima, puede decidir que estás **sobrecargado**, en cuyo caso tendrás desventaja en todas las pruebas de BIO.



DESCANSO

Una vez cada 24 horas puedes descansar durante 8 horas para recuperar tantos PS como resultado en una tirada de tu DS. Además, recuperas toda tu Defensa y, si eres de la clase psiónico, también tu Poder.

HUMANIDAD

La Humanidad es un DU que representa lo que queda de humano y cuerdo en el personaje. Cuando pierde completamente su Humanidad, el personaje enloquece completamente y no puede seguir siendo utilizado como personaje jugador, con lo que pasa a ser controlado por el GE.

ESTADOS ALTERADOS

A veces, algunos poderes y efectos provocan estados alterados, que tienen un papel relevante en combate:

- **Ceguera.** Obtienes desventaja en cualquier tirada que realices y que requiera la vista.
- **Miedo.** Cuando estés dominado por tu miedo, utilizarás toda tu acción para correr lejos.
- **Parálisis.** No puedes actuar mientras estés paralizado. Se considera que fallas automáticamente la tirada para evitar el daño. Tus ataques siempre impactarán sobre un enemigo paralizado.
- **Sordera.** Obtienes desventaja en cualquier tirada que realices y que requiera el oído.



CAPÍTULO 10:

COMBATE

El combate se estructura en asaltos, donde se suceden los turnos de los contendientes mediante el orden de iniciativa.

LA INICIATIVA

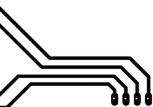
Al inicio del combate, uno de los PJs tirará 1d6 y el GE tirará otro. El bando que saque un resultado mayor comienza a actuar. Dentro de cada bando, siempre actuarán primero aquellos personajes que tengan que realizar una tirada para evitar la muerte o para mantener el efecto de un poder psiónico.

LONGITUDES EN EL COMBATE

El espacio también se divide en rangos abstractos: Inmediato, Cercano, Lejano y Distante. La intención es ofrecer un estilo de juego narrativo que no tenga que calcular las distancias salvo en casos muy puntuales.

La siguiente tabla ofrece una equivalencia aproximada en metros y en casillas, por si se pretende utilizar el juego con tablero digital o con miniaturas.

RANGO	DISTANCIA (METROS)	CASILLAS
Inmediato	Entre 0 y 1,5 metros	Entre 0 y 1 casilla
Cercano	Entre 1,5 y 9 metros	Entre 1 y 6 casillas
Lejano	Entre 9 y 27 metros	Entre 6 y 18 casillas
Distante	Superior a 27 metros	Superior a 18 casillas



ACTUANDO

Durante el turno de tu personaje, puedes realizar cualquier cosa que resulte apropiada, desde atacar a un enemigo, correr lejos o socorrer a un aliado. La mayor parte de las acciones requerirán de una prueba de atributo.

Las acciones más habituales en combate son:

- **Movimiento.** Puedes mover a un lugar Cercano sin gastar tu acción, o utilizar tu acción completa para desplazarte a un punto Lejano. Cualquier lugar más allá de Lejano se clasifica como Distante y requiere el empleo de tres turnos completos para llegar.
- **Ataque a distancia.** Para atacar a distancia, tu objetivo debe encontrarse en un punto que no sea Distante. Realiza una prueba de TEC. Si consigues superarla, puedes causar daño a tu enemigo. Si tu objetivo está bajo cobertura, tienes un -2 a dicha prueba.
- **Ataque cuerpo a cuerpo.** Para atacar cuerpo a cuerpo, tu objetivo debe encontrarse en un punto Inmediato. Realiza una prueba de BIO. Si consigues superarla, puedes causar daño a tu enemigo.
- **Ayudar.** Puedes ayudar a uno de tus aliados, dándole ventaja en la próxima prueba que realice en su siguiente turno.
- **Cambiar armamento.** Puedes cambiar el armamento que estás usando por otra configuración de armamento de las que tengas disponibles.
- **Defender.** Te colocas en posición defensiva. Hasta el inicio de tu próximo turno, cada vez que debas realizar una prueba para evitar un ataque, obtienes ventaja.
- **Proteger.** Puedes proteger a uno de tus aliados. Hasta el inicio de tu próximo turno, puedes convertirte en el objetivo de cualquier ataque que fuera hacia el aliado protegido.
- **Recargar.** Gasta una munición para restablecer el DU de un arma. La munición debe ser del mismo tipo que el arma.

ENEMIGOS SUPERIORES

Cuando realizas una prueba contra un enemigo que tiene un nivel superior al tuyo, debes aplicar un penalizador igual a la diferencia de niveles.

EVITAR UN ATAQUE

Cuando un enemigo te ataca debes realizar una prueba de BIO. Si superas la prueba habrás evitado el ataque. Si no lo consigues, el enemigo te realizará daño de la forma habitual. Cuando recibes un ataque a distancia y estás bajo una cobertura, tienes un +2 a las pruebas de BIO.

Si el ataque intenta inducir un estado alterado o afecta a la mente, como suele pasar con muchos poderes psiónicos, debes utilizar PSI en lugar de BIO.

DAÑO

Cuando se causa daño, se tirarán los dados indicados en el arma o poder y se sumarán todos los resultados. Esa cantidad es el total de PS causados.

Si un dado individual obtiene su mayor resultado posible, se considera que ese dado explota. Un dado que explota debe sumarse al daño total y volver a tirarse. El nuevo resultado se debe sumar de nuevo. Un dado puede explotar tantas veces como sea necesario.

Ejemplo. Causamos daño con un ataque y nuestro dado de daño es 1d6. Tiramos el dado y obtenemos un 6. Como ha explotado, volvemos a tirar, consiguiendo un 2. Así, el resultado total de la tirada de daño es de 8.



CURACIÓN

Cuando un efecto te haga recuperar PS, nunca puedes superar tu puntuación inicial de Salud. Los dados lanzados para recuperar PS pueden explotar de la misma forma que los de daño.

MUERTE

Cuando tu Salud llega a 0, quedas fuera de combate y no puedes realizar acciones. Al inicio de tu próximo turno, debes realizar un chequeo para evitar la muerte, como se indica en la siguiente tabla.

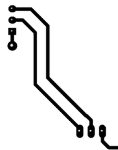
2d6	RESULTADO
2	Muerte. Ya está. Tu vida ha terminado.
3-4	Herida permanente. Mientras dure este combate no podrás actuar. Tras el enfrentamiento, recuperarás 1 PS y recibirás un +2 permanente a tus puntuaciones de BIO y COM. Estos modificadores pueden anularse al implantarse ciberbrazos o ciberpiernas, en función de la decisión del GE.
5-6	Herida. Mientras dure este combate no podrás actuar. Tras el enfrentamiento, recuperarás 1 PS y recibirás un +2 a tu puntuación de BIO hasta recibir la atención médica adecuada.
7-9	Aturdimiento. Mientras dure este combate no podrás actuar. Tras el enfrentamiento, recuperarás 1 PS y tendrás desventaja en todas las pruebas de atributo que realices en los próximos 1d6 intervalos.
10-12	Inconsciencia. Recuperarás 1 PS y la consciencia en 1d8 intervalos.



CAPÍTULO 11:

NAVES

ESTELARES



Existe una gran variedad de naves que los PJs pueden controlar. Cada una de ellas tiene diferentes rasgos que pasamos a ver a continuación.

NIVEL

El nivel de una nave representa su tamaño. Cuanto mayor nivel, más grande es la nave. Un pequeño caza posee nivel 1, mientras que las estaciones espaciales más grandes tienen nivel 10.

ATRIBUTOS

Los atributos de las naves estelares son diferentes a los de los PJs. Cuando se debe realizar una prueba de atributo de una nave espacial, se utilizará la puntuación más alta —la peor— entre la TEC del PJ que esté ocupando el puesto y la Artillería, Cálculo o Manejo de la nave, según corresponda.

- **Artillería** se utiliza para realizar las pruebas de ataque con el armamento que la nave posee.
- **Cálculo** se refiere a la IA o sistema informatizado de la nave. Se utiliza para establecer, encriptar y desencriptar comunicaciones, realizar los cálculos del salto hiperespacial y fijar los objetivos del armamento.
- **Manejo** es la capacidad de maniobrar que posee la nave. Se pone a prueba cuando es necesario realizar un aterrizaje forzoso, realizar una maniobra evasiva u ofensiva y cuando se intenta evitar el fuego enemigo.

OTROS RASGOS

Todas las naves tienen una capacidad de **combustible**, que sigue las mismas reglas que el DU. Se debe realizar una prueba de combustible por cada cuatro horas de viaje que se realicen, tras reparar una avería o antes de realizar un salto hiperespacial.

Las naves poseen escudos defensivos que se representan mediante el rasgo **Defensa**. El funcionamiento es el mismo que en el caso de los personajes.

Al igual que los personajes, las naves miden la funcionalidad de sus estructuras con el rasgo de **Salud**.



CAPÍTULO 12:

COMBATE

ESTELAR

Teniendo en cuenta todo lo antes mencionado, se utilizan el resto de reglas de combate aplicables a los personajes, con algunas pequeñas modificaciones.

ORDEN DE ACTUACIÓN

A diferencia del combate normal, en el combate de naves no existe la iniciativa, pues siempre actúa el bando de los jugadores. Sin embargo, las acciones de una misma nave siempre deben sucederse en el siguiente orden:

1. **Manejo.** Maniobras evasivas u ofensivas. Si no se realiza ninguna de las dos maniobras, la nave queda fijada como objetivo este turno.
2. **Cálculo.** Acciones de fijado de objetivo o de salto al hiperespacio.
3. **Artillería.** Acciones para disparar el armamento de la nave.
4. **Ataques enemigos.** Si durante alguno de los pasos anteriores la nave ha sido fijada como objetivo, puede recibir los ataques de las naves enemigas.

ACTUANDO

Cuando sea el turno de la nave de los PJs, podrán organizarse como deseen, pero cada personaje sólo podrá tomar la decisión sobre las acciones concernientes a sus puestos y deberá realizar las pruebas de atributo correspondientes a sus acciones.

- **Maniobra evasiva (Manejo).** Con esta maniobra la nave se orienta de tal forma que puede escapar durante unos precio-

unos segundos del fuego enemigo, pero la artillería no podrá abrir fuego. Fallar la prueba de atributo significa que el enemigo consigue fijar su objetivo sobre la nave.

- **Maniobra ofensiva (Manejo).** Esta maniobra coloca la nave en un punto en el que puede fijar un objetivo. Fallar la prueba de atributo significa que el enemigo consigue fijar su objetivo sobre la nave.
- **Analizar perímetro (Cálculo).** Esta tirada la pide el GE al inicio del combate, cuando las naves enemigas intentan realizar una emboscada. Si no se supera, el sensor de la nave no consigue detectarlas, por lo que en el primer asalto la nave no podrá realizar acciones de Manejo, Cálculo ni Artillería y además se considera fijada como objetivo.
- **Fijar objetivo (Cálculo).** Esta prueba requiere que se haya realizado una maniobra ofensiva anteriormente. Si se obtiene éxito permite disparar en el siguiente turno de la Artillería.
- **Forzar el salto (Cálculo).** Conseguir forzar el salto requiere de dos turnos en los que no se puede fijar objetivo. Al tercero, se realiza una prueba de Cálculo para saltar al hiperespacio como se describe en el Capítulo 14. Si mientras se está forzando el salto la nave es fijada como objetivo, la acción se cancelará.
- **Disparo (Artillería).** Para disparar a un objetivo, éste debe haber sido fijado previamente por el Cálculo.
- **Reparar avería (Otro).** Un miembro de la tripulación libre, o que abandone su puesto temporalmente, puede emplear dos turnos en intentar reparar los daños de la nave. Si supera una prueba de TEC, la nave recupera toda su Defensa. Si el personaje que intenta reparar la nave recibe ayuda de otro tripulante durante los dos turnos, puede realizar la prueba de TEC con ventaja. Esta maniobra supone una pérdida de combustible. Para reparar la Salud de la nave es necesario emplear mucho más tiempo y recursos.



ATAQUES ENEMIGOS

Al final del turno de cada nave, las naves enemigas pueden disparar su artillería sobre cualquier nave que haya sido fijada como objetivo.

Si la nave de los jugadores tiene nivel 5 o menos, el personaje encargado del Manejo puede intentar esquivar manualmente un ataque, realizando una prueba de Manejo. Si la nave tiene nivel superior a 5, el ataque impacta directamente. Tras recibir el impacto de un ataque, la nave recibe el daño de forma normal.

DESTRUCCIÓN DE LA NAVE

Una nave queda inutilizada al llegar a Salud 0. Cualquiera de los tripulantes debe lanzar 2d6 para ver qué sucede:

2d6	RESULTADO
2-3	Explosión. La nave explota, llevándose a toda la tripulación por delante.
4-6	Huida. La nave explota, pero la tripulación consigue escapar en cápsulas, cazas o eyectándose.
7-9	A la deriva. Los sistemas de la nave están gravemente dañados y no funcionan. El interior de la nave dejará de ser habitable en 2d6 intervalos —debido a fugas, explosiones, congelación o falta de oxígeno—. Para repararla deberán emplearse 2d10 días y el 60% del precio de la nave.
10-11	Inutilizada. Los sistemas de Artillería y Cálculo de la nave no funcionan. Para repararla deberán emplearse 2d6 días y el 30% del precio de la nave.
12	Desarmada. La Artillería de la nave no funciona. Para repararla deberán emplearse 2d4 días y el 10% del precio de la nave.

CAPÍTULO 13:

HANGAR

A continuación se muestra un pequeño catálogo de las naves que pueden utilizar los PJs en sus aventuras. Los jugadores pueden intentar diseñar y modificar las suyas propias utilizando como base los rasgos aquí presentados.

CORSARIO (NIVEL 4)

Artillería 10 (Daño 1d12), **Cálculo** 13, **Manejo** 13.

Combustible 1d10, **Defensa** 20, **Salud** 8.

Precio 75.000.

Los temibles corsarios son naves creadas con restos de naves a las que se saquea y despieza. Suelen utilizarlas los propios piratas que las construyen, reparan y mejoran constantemente. Una de estas inmensas naves puede albergar en su interior hasta una docena de cazas, habitualmente garfios.

El corsario necesita cubrir dos puestos: uno para Manejo y otro para Cálculo. Además, tiene 1d6 torretas adicionales que le permiten tener puestos de Artillería. Cuando fija objetivos, puede fijar hasta tres diferentes al mismo tiempo.

CUERVO (NIVEL 1)

Artillería 10 (Daño 1d4), **Cálculo** 15, **Manejo** 8.

Combustible 1d6, **Defensa** 4, **Salud** 6.

Precio 7.000.

Estos cazas de color negro son los más temidos en combate. Su capacidad de movimiento, su escudo defensivo y la calidad de su armamento compensan la fragilidad de su estructura.



El cuervo tiene un único tripulante, que puede llevar a cabo acciones en todos los puestos. Siempre que consigue realizar con éxito una maniobra ofensiva fija automáticamente el objetivo. Además, obtiene ventaja cuando realiza maniobras evasivas.

DESTRUCTOR (NIVEL 4)

Artillería 8 (Daño 2d6), **Cálculo** 10, **Manejo** 14.

Combustible 1d12, **Defensa** 20, **Salud** 20.

Precio 200.000.

Cuando una campaña bélica se recrudece, los grandes ejércitos utilizan sus destructores. Estas máquinas de matar tienen una potencia de fuego sin igual.

El destructor necesita cubrir dos puestos: uno para Manejo y otro para Cálculo. Además, tiene ocho torretas adicionales que le otorgan otros ocho puestos más de Artillería. Cuando fija objetivos, puede fijar hasta ocho diferentes al mismo tiempo.

DESVELADOR (NIVEL 2)

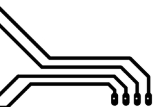
Artillería 14 (Daño 1d4), **Cálculo** 7, **Manejo** 10.

Combustible 1d8, **Defensa** 12, **Salud** 12.

Precio 90.000.

Esta nave de fines científicos está preparada para introducirse en los lugares más peligrosos. Tiene una de las computadoras más potentes y multitud de herramientas analíticas. Sus potentes escudos y la capacidad que posee para evitar las fuerzas gravitacionales más poderosas, convierten al desvelador en una de las naves más caras, a pesar de tener un tamaño reducido.

Un desvelador necesita cubrir dos puestos, uno para Manejo y otro para Cálculo y Artillería. Puede transportar otros cuatro pasajeros.



EXPLORADOR (NIVEL 2)

Artillería 12 (Daño 1d6), **Cálculo** 12, **Manejo** 8.

Combustible 1d12, **Defensa** 2, **Salud** 12.

Precio 10.000.

Estas naves suelen emplearse para realizar exploraciones espaciales. No están preparadas para el combate ni para transportar mercancías, pero suelen tener espacio para llevar provisiones para varios meses.

Un explorador necesita cubrir tres puestos, uno para Manejo, otro para Cálculo y un tercero para la Artillería. Además, puede transportar hasta cuatro personas adicionales.

GARFIO (NIVEL 1)

Artillería 14 (Daño 1d4), **Cálculo** -, **Manejo** 9.

Combustible 1d4, **Defensa** 0, **Salud** 8.

Precio 4.000.

Estos cazas están preparados para adherirse a otras naves mayores y suelen ser utilizadas por los piratas espaciales para realizar abordajes. Tienen muy poca autonomía y son incapaces de realizar saltos.

El garfio tiene dos tripulantes, uno encargado del Manejo y otro responsable de la Artillería. Estas naves no tienen Cálculo, por lo que no pueden realizar saltos, ni analizar el perímetro. Además, cuando realizan con éxito una maniobra ofensiva fijan automáticamente el objetivo.

NAVE COMERCIAL (NIVEL 3)

Artillería 11 (Daño 1d6), **Cálculo** 11, **Manejo** 12.

Combustible 1d10, **Defensa** 4, **Salud** 16.

Precio 20.000.

La nave comercial es habitual entre grandes comerciantes y transportistas.

Una nave comercial necesita cubrir dos puestos: uno para Manejo y otro para Cálculo y Artillería. Además, tiene dos torretas adicionales que le permiten tener otros dos puestos más de Artillería. Cuando fija objetivos, puede fijar hasta tres diferentes al mismo tiempo.

NAVE DIPLOMÁTICA (NIVEL 3)

Artillería 10 (Daño 1d8), **Cálculo** 11, **Manejo** 12.

Combustible 1d10, **Defensa** 8, **Salud** 16.

Precio 70.000.

La nave diplomática es un modelo mejorado de la nave comercial que se suele utilizar para transportar grandes personalidades. En su interior hay todo tipo de comodidades, y puede llegar a transportar hasta cuarenta personas. Debido a la importancia de sus pasajeros, suele tener un armamento mejorado.

Una nave diplomática necesita cubrir dos puestos, uno para Manejo y otro para Cálculo y Artillería. Además, tiene dos torretas adicionales que le permiten tener otros dos puestos más de Artillería. Cuando fija objetivos, puede fijar hasta tres diferentes al mismo tiempo.

SUPERDESTRUCTOR (NIVEL 5)

Artillería 8 (Daño 2d6), **Cálculo** 8, **Manejo** 15.

Combustible 1d12, **Defensa** 40, **Salud** 30.

Precio 500.000.

Esta nave gigantesca es capaz de devastar un planeta en cuestión de segundos.

El destructor necesita cubrir dos puestos: uno para Manejo y otro para Cálculo. Además, tiene veinte torretas adicionales que le otorgan otros veinte puestos más de Artillería. Cuando fija objetivos, puede fijar hasta veinte objetivos al mismo tiempo. Además, puede renunciar a toda su potencia de fuego para utilizar el Devorador de Mundos, un cañón que causa 1d20 x 10 PS y que gasta combustible.



TIBURÓN (NIVEL 3)

Artillería 8 (Daño 1d10), **Cálculo** 13, **Manejo** 10.

Combustible 1d8, **Defensa** 10, **Salud** 16.

Precio 60.000.

Esta nave de combate es especialmente temida por las naves personales, debido a su impresionante potencia de fuego.

El tiburón necesita cubrir dos puestos: uno para Manejo y otro para Cálculo. Además, tiene cuatro torretas adicionales que le permiten disponer de cuatro puestos de Artillería. Cuando fija objetivos, puede fijar hasta cuatro objetivos al mismo tiempo.

TRANSPORTE LIGERO (NIVEL 2)

Artillería 13 (Daño 1d4), **Cálculo** 12, **Manejo** 11.

Combustible 1d8, **Defensa** 0, **Salud** 10.

Precio 9.500.

Probablemente se trate de la nave más utilizada en los viajes intergalácticos. Su carencia de defensas y su artillería ligera otorgan un espacio suficiente como para albergar hasta a 16 pasajeros. Algunos modelos no poseen asientos y, en su lugar, transportan mercancías.

Un transporte ligero necesita cubrir tres puestos, uno para Manejo, otro para Cálculo y un tercero para la Artillería.

TRITÓN (NIVEL 1)

Artillería 13 (Daño 1d6), **Cálculo** 14, **Manejo** 6.

Combustible 1d6, **Defensa** 6, **Salud** 9.

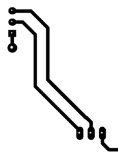
Precio 6.000.

Este modelo de caza es una de las aeronaves más conocidas y fiables.

El tritón tiene un único tripulante, que puede llevar a cabo acciones en todos los puestos. Además, siempre que consigue realizar con éxito una maniobra ofensiva fija automáticamente el objetivo.



CAPÍTULO 14: VIAJES POR EL UNIVERSO



Estrellas Errantes se basa en gran medida en la exploración y las aventuras espaciales. Parte imprescindible de estas son los viajes. En esta sección explicamos un poco más de cómo se llevan a cabo.

UNIDADES DE MEDIDA

El sistema de medición en Estrellas Errantes es el sistema métrico tradicional, aunque en lo respectivo a las distancias estelares se utilizan nuevas unidades de medida:

- **Klick (k).** Es el equivalente a un km en distancias espaciales.
- **Kiloklick (kk).** Equivale a mil clicks.
- **Megaklick (mk).** Son mil kiloklicks o un millón de clicks.
- **Gigaklick (gk).** Es equivalente a mil megaklicks, un millón de kiloklicks o mil millones de clicks.
- **Teraklick (tk).** Es igual a mil gigaklicks, un millón de megaklicks, mil millones de kiloklicks o un billón de clicks.
- **Pársec (pc).** El pársec no está compuesto por una cantidad redonda de clicks. A modo de simplificación, se suele considerar que un pársec es equivalente a 31 teraklicks.

Otras unidades de longitud han quedado en desuso, como la **unidad astronómica** o los **años luz**.

VELOCIDADES DE VIAJE

Como regla general, las naves de nivel 1 pueden moverse a 200 gk/hora sin necesidad de saltar al hiperespacio. Por cada nivel adicional al primero, la velocidad aumenta 20 gk/hora.

SALTO AL HIPERESPACIO

Tras realizar las operaciones pertinentes, el ordenador de a bordo de la nave calcula la ruta para llegar a su destino. Entonces, el tiempo y el espacio se pliegan y en cuestión de segundos se llega al destino. Un salto permite a una nave desplazarse a tantos pársecs por segundo como su nivel.

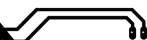
Los ordenadores de a bordo necesitan unos cinco minutos para realizar todos los cálculos con garantías, pero con el suficiente conocimiento, un operario puede forzarlos con una prueba de Cálculo para conseguirlo en un puñado de segundos —nunca menos de dos turnos—.

Si se falla la tirada de Cálculo, es posible que el salto salga desviado en otra dirección y que se aparezca en otro lugar. Para determinarlo, tira 2d6 en la siguiente tabla:

<i>2d6</i>	<i>RESULTADO</i>
2	La nave aparece junto a un agujero negro. Es el final de la tripulación.
3-4	La nave aparece en un peligroso campo de asteroides.
5-6	Se aparece en mitad del espacio, bastante lejos de cualquier sistema que pueda servir de referencia.
7-9	La nave aparece en algún punto de un sistema deshabitado.
10-12	La nave aparece en algún punto de un sistema habitado.

EFECTOS DEL HIPERESPACIO

Cada vez que se realiza un salto de más de diez segundos, es posible sufrir efectos colaterales. Cuando esto suceda, toda la tripulación debe realizar una tirada de Humanidad.





CAPÍTULO 15:

RECURSOS

DEL GUARDIÁN

ESTELAR

En este capítulo se presentan algunos consejos y herramientas que el Guardián Estelar puede utilizar en sus partidas.

ENEMIGOS

Un enemigo es todo aquel con el que los personajes puedan llegar a combatir durante el transcurso de la partida.

Crear y utilizar enemigos es extremadamente sencillo, tan sólo hay que pensar qué habilidades especiales pueden tener y asignarles un nivel. Éste oscila entre 1 y 10 y mide cuán poderoso es el enemigo.

NIVEL	DAÑO	DEFENSA	SALUD
1	1d4	1	1d8
2	1d6	2	2d8
3	1d8	3	3d8
4	1d10	4	4d8
5	1d12	5	5d8
6	1d8 + 1d6	6	6d8
7	2d8	7	7d8
8	3d6	8	8d8
9	2d10	9	9d8
10	1d12 + 1d10	10	10d8



El nivel determina:

- **Daño.** En función del nivel que posea, realizará un daño mayor.
- **Defensa.** Siempre será igual al nivel.
- **Penalizador.** Es el penalizador que tienen los PJs a sus pruebas cuando tienen menor nivel que el enemigo, y es igual a la diferencia de niveles.
- **Salud.** Será igual al resultado de tirar tantos d8 como nivel posea.

Por supuesto, estos valores son orientativos y el GE puede modificarlos para representar enemigos más débiles o más terroríficos. También puede añadir **talentos** que permiten dotarles de algo más de personalidad.

A continuación se muestran algunos enemigos de ejemplo. No obstante, en **Estrellas Errantes** es tan sencillo crear un enemigo que invitamos al GE a que lo haga por sí mismo, experimentando con talentos especiales que hagan de cada desafío algo especial y diferente.

- **Alienígena aberrante (5).** Ataca con 2 garras (1d6 PS) y un mordisco (2d6 PS). Sus rivales evitan sus ataques con desventaja si son de inferior nivel.
- **Alienígena aterrador (3).** Ataca a las mentes de sus rivales causando 1d6 PS y miedo 1d6 asaltos.
- **Alienígena bruto (3).** Sus rivales obtienen ventaja al atacarle.
- **Alienígena civilizado (1).** Posee Defensa 3.
- **Alienígena drenador (2).** Sus rivales pierden tanta experiencia como daño les cause.
- **Alienígena guerrero (2).** Daño 1d6 PS. Se debe superar prueba de BIO o hace 2d6 PS extra.
- **Alienígena pegajoso (4).** Sus rivales deben superar prueba de BIO o quedan paralizados durante un asalto.
- **Alienígena sanguinario (1).** Ataca con 2 garras (1d2 PS) y un mordisco (1d4 PS).
- **Alienígena sediento (1).** Cuando ataca se engancha en su víctima. Cuando vuelve a tocarle, si sigue vivo, realiza automáticamente 1d6 PS a la víctima a la que se ha enganchado.

- **Humano enloquecido (1).** Sus rivales evitan sus ataques con desventaja.
- **Mutado carnófago (2).** Ataca con 2 garras (1d3 PS) y un mordisco (1d4 PS). Si el mordisco logra acertar, paraliza durante un asalto.

NAVES ENEMIGAS

Al igual que los personajes, las naves estelares pueden verse sometidas a interesantes combates. La creación de las naves estelares enemigas sigue los mismos procesos, reglas y puntuaciones que los enemigos ordinarios.

- **Corsario (4).** Daño 1d12. Defensa 20. Ataca tres veces.
- **Cuervo (1).** Desventaja para atacarle.
- **Destructor (4).** Daño 2d6. Defensa 20. Ataca ocho veces.
- **Desvelador (2).** Daño 1d4.
- **Explorador (2).**
- **Garfio (1).**
- **Nave comercial (3).** Daño 1d6. Ataca tres veces.
- **Nave diplomática (3).** Defensa 8. Ataca tres veces.
- **Superdestructor (5).** Daño 2d6. Defensa 40. Ataca veinte veces o usa megacañón de 1d20 x 10 PS.
- **Tiburón (3).** Daño 1d10. Defensa 10. Ataca cuatro veces.
- **Transporte ligero (2).** Daño 1d4.
- **Tritón (1).** Daño 1d6. Defensa 6.

OTORGAR EXPERIENCIA

Al final de cada sesión de juego, el GE debe otorgar experiencia a los PJs en función de cómo se hayan enfrentado a los retos y desafíos que se les han planteado, bien sean intelectuales —un enigma o investigación—, sociales —un conflicto a resolver— o físicos —un combate—.





NIVEL DE DESAFÍO	EXP.	DESCRIPCIÓN
Trivial	+0	El personaje ha solucionado el problema sin ningún tipo de consecuencia, sin ameritar aprendizaje y, por tanto, tampoco experiencia.
Contratiempo	+1	El personaje ha solucionado el reto con facilidad, empleando por necesidad algunos de sus recursos. Las consecuencias de este reto tendrán cierta relevancia en futuros retos.
Peligro	+3	El personaje ha superado un reto auténtico, con grandes posibilidades de que todo hubiera salido mal, algún aliado caído y/o pérdidas considerables de recursos.

REGISTRO ESTELAR - FICHA #

MODELO

NIV

MANEJO

CÁLCULO

ARTILLERÍA

SALUD

DEFENSA

COMBUSTIBLE

TIPULACIÓN

TIPO

TALENTOS

TOTAL

TOTAL

JUEGO DE ROL DE EXPLORACIÓN ESPACIAL

ESTRELLAS ERRANTES

Todo el contenido de este manual es parte del **Game Content** y están bajo la **OPEN GAME LICENSE Versión 1.0a**, exceptuando las ilustraciones, que se consideran **Product Identity** y pertenecen a sus autores.

LICENCIA DE JUEGO OPEN GAME LICENSE Versión 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

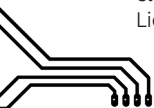
2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, nonexclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content



You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. System Reference Document 5.0 Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwalb, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

The Black Hack Copyright 2016, **David Black**.

Estrellas Errantes Copyright 2017, **Carlos Julián del Cerro**.

END OF LICENSE

REGISTRO ESTELAR - FICHA #

JUEGO DE ROL DE EXPLORACIÓN ESPACIAL
**ESTRELLAS
ERRANTES**

NOMBRE

NIV

CLASE

EXP

ASPECTO

ARMAS

DAÑO DU

BIO

COM

PSI

TEC

PROTECCIÓN

MEJORAS

DU

TRASFONDO

SALUD

DS

TOTAL

HUMANIDAD

DEFENSA

PODER

TOTAL

TOTAL

EQUIPO

DU

IMPLANTES

TALENTOS

CRÉDITOS