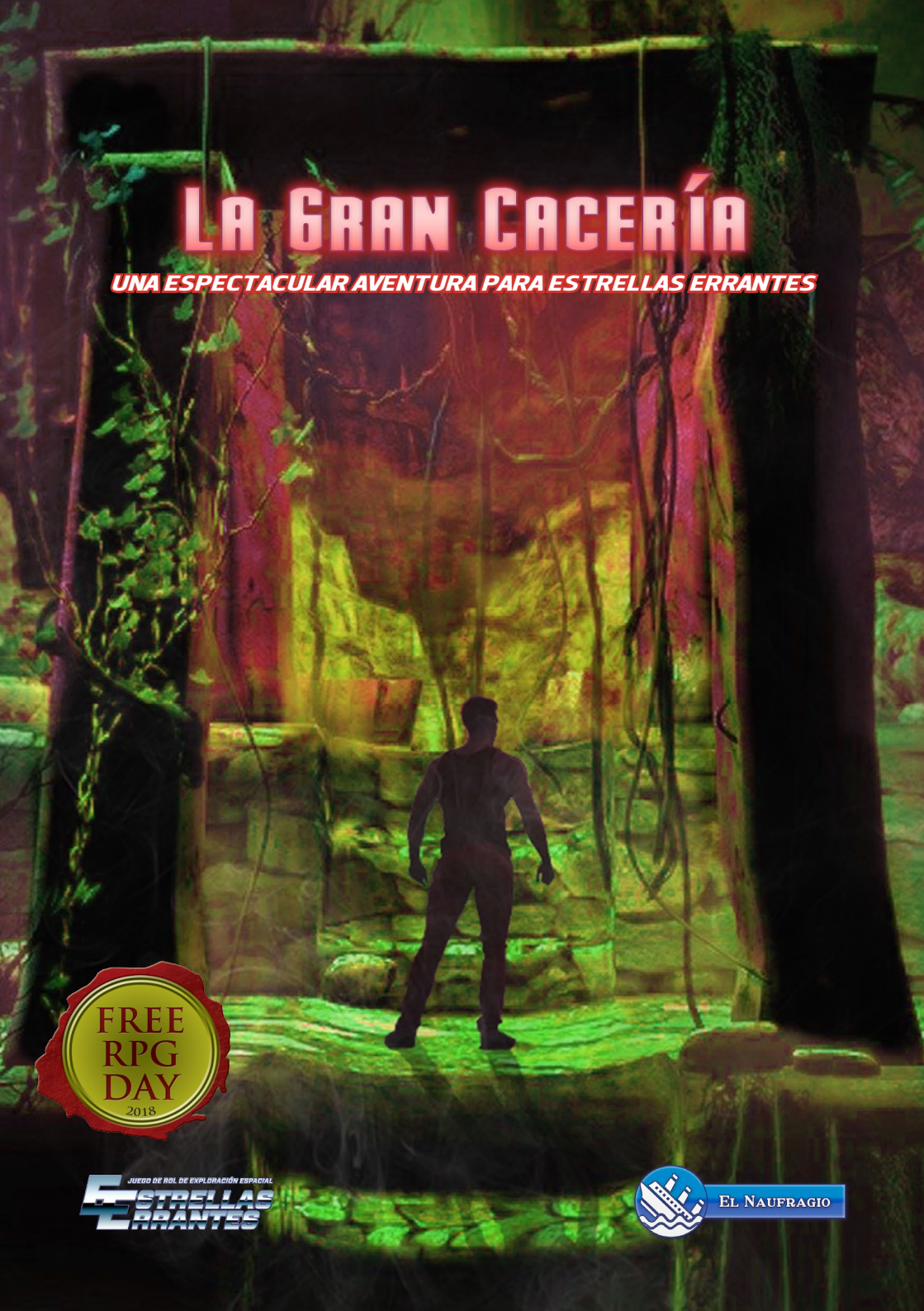
La Gran Cacería

UNA ESPECTACULAR AVENTURA PARA ESTRELLAS ERRANTES



FREE RPG DAY 2018

JUEGO DE ROL DE EXPLORACIÓN ESPACIAL
ESTRELLAS ERRANTES

EL NAUFRAGIO

CRÉDITOS

La Gran Cacería v.1.6

Redacción y maquetación: Adrián Diego «Starkvind»

Corrección: Cristina Borrego «Denebia»

Pruebas de juego: Cristina Borrego «Denebia», Jaime Castellano, Mª del Carmen Sánchez.

Agradecimientos: A todo el grupo de jugadores que se apuntó a la sesión de la **Gran Cacería** en las Imavega 2018.

Quiero agradecer a mi querida mujer, **Cristina**, que tanta turra ha tenido que aguantar, por su perseverancia y sus ánimos, combustible que ha motivado la finalización de este documento. Y todo lo que nos queda por soportar a los tres —guiño, guiño—.

Estrellas Errantes pertenece a **YipiKaYei!!**. Esta obra es un homenaje al trabajo que han realizado.

Esta aventura es un suplemento gratuito, creado para celebrar el ***Día del Rol Gratis***, 16 de junio de 2018.

https://naufragio.net

ÍNDICE

Introducción 4
Preparativos 6
Reglas adicionales 15
Los Rivales 19
Preludio a la Caza 22
Cavernas de la Caza 24
Descripción de las estancias 26
Tablas E1 30
Tablas E2 32
Tablas E3 34
Tablas E4 36
Tablas E5 38
Tablas E6 40
Tablas E7 42
El enemigo final 44
Concluyendo la aventura 47
Apéndice 51
Adversarios 52
Equipamiento 60
Antrófito 62
Científico 64
Indolente 66
Mediador 68
Piscem 70
Epílogo 72
Licencia 74

INTRODUCCIÓN

Esta aventura es una mazmorra auto-generable para el juego de exploración espacial **Estrellas Errantes**, publicado por la editorial española **YipiKaYei!!**. Los jugadores se enfrentarán a pruebas mortales para disfrute y entretenimiento de una tribu sanguinaria.

La celebración, rechazada en un principio por los planetas civilizados, se ha vuelto un auténtico evento mediático en el que distintas facciones galácticas participan para hacerse con la victoria. Para poder comercializar lo que sucede en el planeta tribal, los tributos a **Rakorm**, el espíritu-deidad al que adora la **Tribu Prásini**, llevan un sistema de retransmisión audiovisual, que traslada la sanguinaria festividad a todas las holopantallas de la galaxia.

Los protagonistas son participantes, voluntarios o no, que formarán parte del evento, ya sea por interés personal o por mera supervivencia; sin posibilidad evidente alguna de escapar, tendrán que hacer frente a lo que sea que more en el interior de las ***Cavernas de la Caza***.

TRASFONDO

Al finalizar cada ciclo solar, la Tribu Prásini celebra el evento conocido como la **Gran Cacería** para honrar a sus ancestros bañando con sangre los túneles y recovecos de las ***Cavernas de la Caza***. Desde hace varios ciclos, **Woror**, el chamán tribal, solicita a sus discípulos que viajen por lo largo y ancho de las estrellas, y traigan participantes —voluntarios o no— de otros mundos para la celebración; de esta forma, la masacre es mucho más sangrienta y el espíritu tribal **Rakorm** queda satisfecho con tanta carne y tantas almas alimentando sus túneles.

Las costumbres de los antrófitos son rechazadas y temidas por igual, pero la **Gran Cacería** ha trascendido las sociedad tribal de los Prásini y se ha ido convirtiendo en una suerte de celebra-

ción deportiva para las corporaciones y organizaciones estelares. Tanto el **Imperio intergaláctico** como la **Nación Kirishima** han mostrado su interés en preparar equipos de combate para que se adentren en las profundidades de las cavernas antrófitas e intenten lograr la victoria. Las intenciones de **Woror** han terminado convirtiendo la **Gran Cacería** en un circo galáctico que, si bien no agrada del todo a los más viejos de la tribu, provee a su gente de un montón de **Créditos** y alimento (en forma de los cadáveres de los eliminados) que en el pasado no tenían.

¿Qué son los antrófitos?

Una especie alienígena fruto de una mutación entre un humanoide y una planta, que han desarrollado un talento especial para la ingeniería inversa y el canibalismo. Carecen por completo de tecnología propia, dependiendo de los descubrimientos de otras razas más avanzadas, pero su ferocidad y su habilidad mecánica les permiten alzarse como depredadores ápex allá dónde se establezcan.

Su estilo de vida es tribal, prefiriendo vivir en hogares creados a partir de productos vegetales y alimentándose de cualquier criatura que consideren digna de cazar. Los que se atreven a abandonar su villa y aventurarse en los viajes intergalácticos acaban siendo militares o mercenarios a sueldo. Unos pocos terminan convirtiéndose en peligrosos piratas caníbales.

La deidad Rakorm

Una enorme estatua de piedra tallada decora la plaza central del poblado prásini: representa a **Rakorm**, un feroz espíritu de la naturaleza, procedente del mundo original de los antrófitos, que toma la forma de un híbrido entre tiburón, planta, musgo y humanoide. La representación le muestra como un cuerpo con cabeza de tiburón, desnudo, musculoso y apoyado en su rodilla izquierda, listo para destruir a sus enemigos (que, según las creencias de la tribu, son bastantes).

PREPARATIVOS

La Gran Cacería no es una aventura de rol al uso: si bien planteamos una ambientación y un contexto, lo que suceda queda en manos del azar y el buen hacer del **Guardián Estelar**. El documento pone a disposición varios planos y tablas para crear grupos de adversarios, peligros y eventos en las distintas salas que forman las ***Cavernas de la Caza***. Las estadísticas de los enemigos, así como de las trampas y peligros se podrán encontrar en el Apéndice (página 51).

La duración de la aventura no debería superar las dos horas: está pensada para jugarse en plan «pachanga» o en jornadas, eventos en los que el tiempo es limitado; aunque esto no significa que el **Guardián Estelar** deba constreñir las ideas de los jugadores. Desde ***El Naufragio*** estamos seguros de que pueden surgir escenas muy divertidas con los personajes intentando huir al inicio o en mitad de la partida.

Esta obra está inspirada en el fantástico **Pozo de Brunnenburg**, publicado por ***Grapas & Mapas***, en el videojuego **Starbound** (los antrófitos son una adaptación de la raza *floran*), publicado por ***Chucklefish***, y en la película de ciencia ficción distópica **El Perseguido** (*The Running Man* en el original). Nuestra premisa ha sido ofrecer una aventura rápida, macarra y simpática, que no necesite demasiada preparación por parte del **Guardián Estelar**, y que tenga cierto grado de rejugabilidad.

PRELUDIO A LA CAZA

En esta celebración, los discípulos del chamán se han esforzado y han recolectado un montón de sacrificios prometedores, desde una banda de piratas espaciales hasta el cuerpo diplomático de un planeta kirishõ. La tribu está muy emocionada y ansiosa porque comience la **Cacería**, y quizás algún pequeño antrófito se intente colar en las celdas de contención para molestar a los participantes.

Cerca de la aldea, entre las copas de los árboles, se encuentra un fortificado campamento de representantes militares tanto del Imperio como de la **Nación Kirishima**. Estos individuos tienen la única función de asegurarse de que los participantes que han enviado a la **Gran Cacería** permanecen con vida hasta el comienzo del evento. Si los subordinados de **Woror** han capturado diplomáticos u otras personas importantes, tienen órdenes directas de extraerlos con total sutileza. Esto puede añadir escenas interesantes a la aventura, puesto que son conscientes de lo peligrosos y salvajes que se pueden volver los antrófitos si se interfiere en sus costumbres.

En las celdas, los participantes se encontrarán en penumbra, desconcertados. Otros prisioneros de la tribu se preguntarán cómo han acabado ahí… ¿y los personajes? El **Guardián Estelar** puede esclarecer el motivo de forma aleatoria o poner a los protagonistas en el brete que mejor encaje con su historia.

TABLA 1: MOTIVOS DE LOS JUGADORES

D10	MOTIVO
1-3	**Náufragos espaciales**. La astronave en la que viajaban sufrió un malfuncionamiento del sistema de navegación y quedaron a la deriva. Quienes respondieron a la señal de auxilio fueron los antrófitos...
4	**Criminales perseguidos**. Un golpe a un banco orbital provocó una persecución galáctica que acabó con un accidente en el planeta de los antrófitos. Ahora, sin el botín y con su vida en peligro, deberán sobrevivir si pueden.
5	**Mercenarios en busca de gloria**. Aunque no es un evento que tenga especial fama en la galaxia, se han enterado y están participando por los premios.
6-8	**Turistas despistados**. El líder del grupo se está tirando ahora de los pelos tras ser consciente de que esa guía turística barata para visitar sectores interesantes no era tan fiable como le quisieron hacer creer.
9	**Séquito diplomático**. Eran guardias o sirvientes de un diplomático de poca importancia de la **Nación Kirishima** (1-2), del **Imperio** (3-4) o de otra confederación (5-6). Sus captores pueden haber devorado al político si este ha intentado usar la palabra para salvarse.
10	**Equipo de élite**. Las historias de sufrimiento y salvajismo llegaron a los oídos de un retorcido noble, que ha empleado tiempo y dinero en preparar a un grupo de militares de élite para participar en la Gran Cacería; esta persona disfrutará viendo el evento mediante las cámaras instaladas en los personajes.

DIHMINOC V

» **Nivel** 8

» **Tamaño**: Grande

– **Radio**: 16.394 km

– **Superficie**: 3.375.666.244 km2

– **Rotación**: 100 horas

» **Posición**: 5 de 15

– **Distancia de la estrella**: 1.049.040.000 km (1.05 gk)

– **Órbita**: cada 3232 días

» **Bioma**: Mutante

– **Climatología**: Despejado, Lluvia luminosa

– **Temperatura media**: 31º

» **Gravedad**: Igual que la Tierra

» **Recursos**: Crustáceos

La superficie está compuesta por colinas mutadas que se asemejan a extraños tentáculos que emergen de la tierra. Sus granjas de pequeños animales acuáticos proveen a varios sectores. Unos seres humanoides pueblan las regiones habitables, sin demasiado interés en la exploración espacial. Los seres autóctonos no se sienten cómodos al recibir visitas de otros mundos.

Semilla: *5,3,10,3,8,7,5,3,3,3*

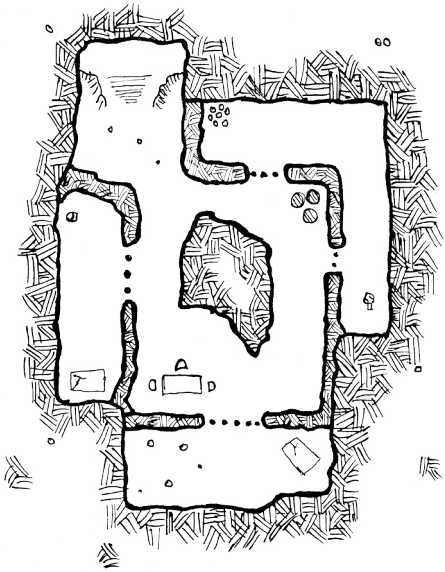
El poblado prásini

Ubicado en el hemisferio sur del planeta y levantado sobre las ruinas de un antiguo destructor imperial, los antrófitos han hecho de la zona su territorio, aprovechando los ocasionales descubrimientos de tecnología enterrada para reforzar las defensas de la aldea. Los moradores originales del planeta, una especie poco evolucionada de humanoides púrpuras, sirve de mano de obra barata y alimento a los habitantes del poblado. Estos seres pros-

peraron antes de la llegada de los colonos gracias a la cosecha de invertebrados comestibles, empleando unos pozos poco profundos. Desde su conquista, las granjas han sido abandonadas.

Los hogares de ***Prásini*** están construidos con restos de metal, plástico y materiales vegetales, elevándose unas cuatro alturas sobre el nivel del suelo. En las cercanías del poblado hay un enorme agujero de unos diez metros de diámetro que conecta con la sala final de la **Gran Cacería**. Los ganadores del evento aparecen por el agujero empleando un viejo ascensor del destructor imperial, para acabar la celebración en el poblado.

Estos edificios intentan imitar las formas de los antiguos árboles-vivienda del mundo original de los antrófitos, y dan cobijo a un total de 2d10 + 30 miembros de la tribu, más la progenie joven, el chamán **Woror** y los esclavos que tengan operativos. Un grupo de 3d6 + 2 dihminoquíes sirve como sirvientes silenciosos a la tribu; dichos seres no muestran capacidades comunicativas ni intención de hacerlo. Los participantes estarán en la zona de prisiones, junto a otros presos de la tribu.



Hay algo que inquieta a los antrófitos, no obstante. ¿Puede ser la, cada vez más numerosa, presencia de oficiales imperiales o guardias kirishôs? ¿U otra cosa?

TABLA 2: INQUIETUDES EN EL POBLADO

D6	*INQUIETUD*
1	**Revueltas internas**. La comercialización de la **Gran Cacería** ha provocado un levantamiento en contra de Woror y sus secuaces. Se han propuesto sabotear la celebración de cualquier forma.
2	**Desagrado por los visitantes**. Guerreros ya entrados en edad están buscando cualquier excusa para montar una trifulca en contra de los visitantes imperiales. El chamán ha intentado convencerlos, pero...
3	**Época de cría**. Ha dado la casualidad de que la celebración de la **Gran Cacería** coincide con la estación de apareamiento de los antrófitos. El ambiente está cargado de tensión y cualquier roce puede acabar en masacre o en más antrófitos.
4	**Visiones de catástrofe**. El chamán **Woror** ha experimentado diversos sueños proféticos días antes de que comiencen las preparaciones de la **Gran Cacería**, haciéndole ver que, si este año el ganador no es un miembro de la tribu, algo horrible pasará.
5	**Se mueven**. Lo han negado desde que les arrebataron las tierras, pero los indígenas púrpuras de Dihminoc V han desarrollado una inteligencia que pone en jaque a la **Tribu Prásini** y a la celebración. ¿Qué es lo que ocurrirá?
6	**El sucesor**. Un perspicaz antrófito místico llamado **Bunoh** lleva un par de ciclos sacando al chamán de sus casillas. Lleva esperando mucho tiempo ser el sucesor, y quizás ya es hora de que presente sus intenciones a la tribu. ¿Cómo se lo va a tomar el chamán actual? ¿Qué hará **Woror** para defender su posición en mitad de una celebración tan importante?

Cavernas de la Caza

En una cueva cercana, a unos dos o tres kilómetros del poblado, se han construido los recintos de la **Gran Cacería** empleando los restos tecnológicos de la astronave imperial y los túneles naturales cavernarios. La entrada es una gigantesca boca llena de estalactitas, que da a una sala amplia con un agujero central que conecta con la primera sala de los recintos. Los participantes tienen que arrojarse al vacío cuando comience la celebración.

Cuando comienza el evento, al menos 25 miembros de la tribu se acercan para ver entrar a los participantes a una muerte segura y se quedarán ahí hasta que el último grupo haya accedido al recinto.

Campamento de los visitantes

Desde que se comenzó a televisar la **Gran Cacería**, las ganancias por vender las retransmisiones se han disparado a cotas estratosféricas. Aunque no todas las corporaciones tienen interés en este evento, las recientes ediciones han sido muy rentables, por lo que varios publicistas, productores y analistas han decidido acercarse a **Dihminoc V**, para presenciar el evento y evaluar si es tan provechoso como sugieren los rumores.

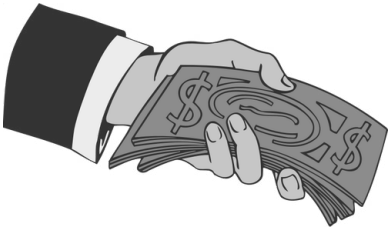
El campamento debería estar tranquilo, ya que ha sido levantado a un par de kilómetros de la aldea y las cápsulas de vivienda y eliminación de deshechos no alteran demasiado el panorama local. Lo más probable es que los personajes ni siquiera pasen por aquí, aunque si han sido contratados por una corporación para participar, puedan explorar el lugar.

PATRONES DE LA GRAN CACERÍA

Retransmitir en directo como un grupo de incautos se juega la vida en unas cavernas salvajes repletas de trampas y asesinos está a punto de convertirse en un negocio especialmente rentable; las grandes corporaciones y las alianzas de sistemas intergalácticos han comenzado a apreciar el filón que es la **Gran Cacería** de los antrófitos.

En esta edición, varios patrones, con unas carteras repletas de Créditos, han decidido viajar hasta el planeta donde se celebra el evento para ofrecerse como mecenas a los participantes que consideren dignos.

El patrón se puede interesar por los personajes bien porque han sido contratados o porque les ha visto en las celdas y han despertado su curiosidad. Si los personajes jugadores se comportan de forma absurda, deberían jugar la aventura sin patrón alguno (y por consiguiente, sin posibilidad de obtener nuevas armas, munición o botiquines). En la siguiente sección se explicará el funcionamiento del **Dado de Audiencia**.



La presencia de un patrón para el grupo otorga ciertas recompensas durante el recorrido; tales premios se verán alterados según el **Dado de Audiencia** del grupo.

La siguiente tabla ofrece varios patrones que pueden elegir a los personajes como protegidos. La afiliación del individuo se encuentra en cursiva al final de la descripción.

TABLA 3: POSIBLES PATRONES

D8	*PATRÓN*
1	**Ronido Stot**. Un avaricioso y opulento aristócrata imperial que se ha metido en este mundo por puro aburrimiento. *Imperio intergaláctico.*
2	**Andeline Tancrod**. Una noble que ha perdido un montón de **Créditos** en una reciente revuelta en un asteroide minero. *Corporación Rayem.*
3	**Den'awa Ad'quee**. Extraño organismo pluricelular que se comunica mediante sonidos ultrasónicos. Parece disfrutar con el sufrimiento de los humanoides. *Nación Kirishima.*
4	**Ormund Chadar**. Un pirata espacial que perdió sus ojos tras presenciar la explosión de una estrella. *Independiente.*
5	**Niper Gegarryn**. Ilusionado noble imperial abrumado por la emoción. Espera que su equipo gane para restregárselo a su padre, un famoso estratega. *Imperio intergaláctico.*
6	**Defeho Emk**. Antrófito desencantado con las costumbres tribales de ***Dihminoc V***. Busca encontrar de nuevo la chispa que le lleve de vuelta a la tribu. *Independiente.*
7	**Keashing Toneld**. Un científico demasiado interesado por la biología antrófita y las capacidades de estos para la ingeniería inversa. Querrá obtener muestras de estos seres. *Corporación Rayem.*
8	**Tsuro Ishi**. Adicto al juego. Cree que la buena fortuna siempre está de su lado, pero cuando pierde lo achaca a que esa apuesta no estaba destinada para él y la avaricia rompe el saco. *Nación Kirishima.*

REGLAS ADICIONALES

AUDIENCIA

Un **Dado de Uso** que representa lo bien que caen los personajes. El evento es retransmitido y cada decisión que tome el grupo será sometida a escrutinio por millones de personas. El patrón del equipo también estará pendiente, y esperará que sus protegidos se comporten como auténticos guerreros antrófitos.

Cada vez que el grupo supere una de las estancias de la **Gran Cacería**, se debe realizar una prueba del **Dado de Audiencia**: si han actuado de forma espectacular, un resultado de 1 o 2 sube un rango; pero si han hecho uso de argucias o subterfugios, han tardado demasiado en elegir un camino o resolver un enigma, el Dado bajaría un rango.

Si el equipo agota su **Dado de Audiencia** lo tendrá bastante complicado. Su comportamiento será tildado de incompetente, y si la tribu antrófita no acaba con ellos el resto de visitantes lo intentarán. Para calcular el valor inicial, tira 2d6 al inicio.

TABLA 4: DADO DE AUDIENCIA

2D6	*IMPRESIÓN*
2-5	**Indiferentes**. d4. El grupo no parece nada del otro mundo.
6-9	**Prometedores**. d6. Los espectadores creen que tienen posibilidades.
10-11	**Carismáticos**. d8. Hay algo en el equipo que despierta pasiones. Las apuestas se disparan.
12	**Estrellas**. d10. Todo el mundo cree que serán los próximos ganadores de la **Gran Cacería**.

RECOMPENSAS

En el interior de las ***Cavernas de la Caza*** hay varias intersecciones, pasillos que conectan una sala con dos estancias a elegir por los personajes. En las **Intersecciones**, los patrones habrán colocado cajas de recompensa, bloqueadas con un cierre de seguridad, para que solo su equipo las puedan abrir.

Si no tienen patrón o lo han hecho tan mal que han agotado su **Dado de Audiencia**, invitamos al **Guardián Estelar** a colocar robots autoventa que funcionen como una tienda. Pueden aceptar piezas de equipo a cambio de Créditos y utilizar ese dinero para obtener objetos.

TABLA 5: RECOMPENSAS DE AUDIENCIA

D4	AD4	AD6
1	1d4 de munición.	1d4 Granadas.
2	Dos pistolas.	2d6 de munición.
3	Un arma cuerpo a cuerpo ligera para cada PJ.	Una protección válida para cada PJ.
4	Una escopeta.	Una pistola +1.
D4	**AD8**	**AD10**
1	1d4 Kits médicos.	Una Cápsula de salud.
2	Una protección +1 para cada PJ.	Un arma cuerpo a cuerpo de una mano +2.
3	Un cañón.	Un paquete de Munición perforante.
4	Un rifle +1.	Una escopeta +2.
D4	**AD12+**	
1	Dos Cápsulas de salud.	
2	Una protección +2 para cada PJ.	
3	Un paquete de munición de plasma para cada PJ.	
4	Un rifle +2.	

DADO DE ESTRUCTURA

Ciertas criaturas que aparecen a lo largo de la aventura poseen un **Dado de Uso** llamado **Dado de Estructura**, en lugar de los puntos de Salud habituales. Se emplea en bancos de criaturas, nubes de insectos, etc.

Cada vez que una criatura con **DE** es dañada, el agresor tira el **DE**: si se reduce por debajo de d4, el grupo ha sido destruido. Estos seres atacan tantas veces como indique su **Dado de Estructura** (d4 1 vez, d6 2 veces, etc).

DADO DE SUERTE

Con el fin de echar una mano a los desdichados participantes de este sanguinario evento, proporcionamos una herramienta de ayuda para que puedan superar aquellas pruebas complicadas. Cuando un personaje jugador intente realizar una prueba de Atributo fuera del combate, puede declarar gastar el **Dado de Suerte** del grupo.

Este **Dado de Uso** permite que la prueba acabe con un resultado exitoso, sin embargo si saca 1 o 2, el dado desciende y la acción tiene algún tipo de perjuicio futuro para el personaje o para el grupo. El valor inicial del **Dado de Suerte** puede ser:

» El resultado medio de todos los **Dados de Humanidad** del grupo.

» Tira 1d8: entre 1 y 4, es un d4. Entre 5 y 7, es un d6; un 8 proporciona un d8.

Queda en manos del **Guardián Estelar** decidir qué método escoger. Ambos son completamente lícitos. Se ha de tener en cuenta que el **Dado de Suerte** no se puede regenerar de forma natural.

Al comenzar una nueva sesión, el dado aumenta un rango.

EXPLORACIÓN SUMERGIDA

Existen varias salas de las ***Cavernas de la Caza*** que están anegadas por completo: los personajes se verán forzados a atravesarlas nadando y buceando. Con el fin de establecer unas reglas sencillas para tales proezas, asumiremos que un personaje es capaz de aguantar tantos Asaltos sin respirar como 20 – su valor de BIO. Si se ve forzado a permanecer sin respirar más allá de ese tiempo, tendrá que superar una prueba de BIO, sufriendo 1d6 de daño no reducible si no tiene éxito. Cada prueba adicional tendrá un -1 adicional a partir de la segunda.

Respecto al movimiento nadando o buceando, un individuo en condiciones normales es capaz de moverse hasta un punto Cercano (de 3m a 6m) por Asalto. Si tiene 10 o más en BIO y/o lleva una protección media o pesada, solo podrá moverse hasta un punto Inmediato (hasta 2m). Los ataques cuerpo a cuerpo tienen Desventaja y causan la mitad de daño bajo el agua.

EQUIPOS OPONENTES

La naturaleza de la **Gran Cacería** promueve que los enfrentamientos sangrientos entre participantes sea lo más común del evento. Además de los peligros que acechan en los pasadizos cavernosos, los personajes jugadores tendrán que combatir contra otros oponentes que quieren quedarse con la gloria.

El **Guardián Estelar** puede crear a su «dream team» utilizando las reglas de creación de adversarios que aparecen en el manual básico de **Estrellas Errantes**, o utilizar cualquiera de los siguientes. Se recomienda tener preparados, al menos, de 3 a 5 equipos rivales para que presenten un problema a los participantes jugadores. Cada grupo debería tener un **Dado de Audiencia** para los resultados finales, aunque se puede prescindir de este dato.

LOS RIVALES

TABLA 6: ADVERSARIOS PARTICIPANTES

D10	LÍDER	AFILIACIÓN
1	K-Olbo	Corporación Rayem
2	Sizerian Clask	Imperio intergaláctico
3	Pelur	Independiente
4	Jock	Imperio intergaláctico
5	Doctor Kultstein	Corporación Rayem
6	Chu-Zi	Nación Kirishima
7	Alur	Independiente
8	Zuleria Dhunf	Nación Kirishima
9	Vinur Ein	Imperio intergaláctico
10	Charles Derekson	Corporación Rayem

K-Olbo

» **Nivel** 3. **Salud** 14. **Defensa** 3. **Daño** 1d8.

» **Esclavos**: **Salud** 3. **Daño** 1d4 +1.

Un androide que no tiene aprecio alguno por la vida orgánica; lleva un collar de orejas disecadas, trofeo de sus víctimas. Va acompañado por 1d4 esbirros humanos, esclavizados mediante chip neuronal. Provoca Desventaja si se le ataca con psiónica.

Sizerian Clask

» **Nivel** 2. **Salud** 9. **Defensa** 2. **Daño** 1d6.

» **Secuaces**: **Salud** 4. **Defensa** 1. **Daño** 1d4.

Cobarde contrabandista de piel celeste, perseguido en varios sectores. Tiene a su servicio 5 secuaces. Tiene +1 a su ataque si su objetivo no lleva protección.

Pelur

» **Nivel** 3. **Salud** 10. **Defensa** 5. **Daño** 1d4 + 1d6.

» **Aprendices**: **Salud** 2. **Defensa** 3. **Daño** 1d4.

Un miembro de la secta errante que se ha visto envuelto en un conflicto en el que no quiere participar. 1d2 aprendices están con él. Reduce a la mitad el daño sufrido a sus puntos de Salud.

Jock

» **Nivel** 2. **Salud** 10. **Defensa** 8. **Daño** 1d8.

» **Reclutas**: **Salud** 6. **Defensa** 4. **Daño** 1d6.

Soldado convicto expulsado del ejército con deshonor. Se ha librado de su condena al presentarse voluntario junto a 2d4 reclutas. Puede atacar dos veces por turno, pero hacer esto otorga Ventaja a la hora de esquivar su segundo ataque.

Doctor Kultstein

» **Nivel** 2. **Salud** 8. **Defensa** 2. **Daño** 1d6 +1.

» **Becarios**: **Salud** 4. **Daño** 1d4 +1.

Un científico obsesionado en descubrir los secretos de los antrófitos. Rival de **Keashing Toneld**. A sus órdenes están 1d3 becarios, armados con pistolas láser. Lleva unos ***Anteojos de perfección espacial***, que le otorgan +1 a sus tiradas de ataque y -1 a TEC si se los pone un personaje.

Chu-Zi

» **Nivel** 3. **Salud** 8. **Daño** 1d4.

» **Acólitos**: **Salud** 4. **Daño** 1d8.

Misterioso profeta psiónico que afirma haber pasado dos vidas en el ***Viejo Mundo***. Sus retorcidas proclamas religiosas han atraído a 1d6 acólitos que le sirven obedientemente. Tiene a su disposición 7 puntos de **Poder** y 4 **Poderes** conocidos.

Alur

» **Nivel** 3. **Salud** 19. **Daño** 1d4 + 1d6.

» **Esclavos**: **Salud** 6. **Defensa** 8. **Daño** 1d6.

Un errante renegado que ha completado su transformación a indolente. 1d2 esclavos ataviados con armaduras pesadas y rifles de plasma le protegen. Reduce a la mitad el daño sufrido a sus puntos de Salud, y puede usar su acción para asfixiar (1d6 de daño y parálisis) a un oponente Cercano o Lejano.

Zuleria Dhunf

» **Nivel** 2. **Salud** 11. **Defensa** 2. **Daño** 1d4.

» **Séquito**: **Salud** 5. **Defensa** 1. **Daño** 1d4.

Diplomática de segunda que ha sido capturada, junto a 2d6 miembros de su séquito, por los antrófitos de Woror. Solo quiere escapar con vida de los enfrentamientos. Su equipo gana la Iniciativa en los enfrentamientos automáticamente.

Vinur Ein

» **Nivel** 2. **Salud** 8. **Defensa** 4. **Daño** 1d6.

» **Robots**: **Salud** 2. **Defensa** 2. **Daño** 1d4 +2.

Experto cable que ha decidido probar sus nuevas creaciones en un evento tan peligroso. Ha traído consigo 1d4 robots preparados para el combate. Provoca Desventaja en el **Dado de Audiencia** si se le derrota.

Charles Derekson

» **Nivel** 2. **Salud** 10. **Defensa** 4. **Daño** 1d6.

» **Oficiales**: **Salud** 4. **Defensa** 1. **Daño** 1d4.

Un operario de una estación orbital que vio como una banda de antrófitos invadía su lugar de trabajo. Junto a él fueron capturados otros 1d3 oficiales. Puede activar las trampas de la sala (si las hay) para que ataquen a los personajes.

PRELUDIO A LA CAZA

Una vez que los preparativos para el evento estén listos, el **Guardián Estelar** puede enviar a sus jugadores al interior de las cavernas. Si hay un **Cable** en el grupo, puede haber recibido un implante de última hora en sus lóbulos frontales o en las retinas para grabar los sucesos. O una *sonda de reconocimiento* puede seguir al grupo, manteniéndose a una distancia segura para no ser destruida por el fragor de la batalla.

Respecto al equipo inicial de los personajes, recomendamos quitarles todo salvo los implantes; es vital conservar la sensación de impotencia al entrar, a unas cavernas alienígenas, ataviado únicamente con harapos. En el caso de que haya un **Errante** en el grupo, los antrófitos le permitirán llevar su espada de luz. De hecho, es probable que un **Errante** o un **Psiónico** marquen una importante diferencia en esta aventura.

Aunque a los patrocinadores del evento les fascinaría que los participantes se enfrentasen entre sí armados con cuerdas y palos, los antrófitos creen en una lucha justa y necesitan que **Rakorm** quede satisfecho. Al entrar a la primera sala, los personajes se encontrarán una caja con equipo listo. Todos los «packs», además del contenido especificado, poseen una **Cuerda**, una **Linterna**, un **Dispositivo de comunicación** portátil (para recibir instrucciones de su patrón o de los antrófitos) y tantos paquetes de **Alimento** como PJ.

Si el resultado no es satisfactorio para los jugadores, tendrán que esforzarse en obtener nuevos objetos, ya sea saqueando a los participantes que se encuentren o manteniendo una buena reputación mediante el **Dado de Audiencia**.

TABLA 7: EQUIPO INICIAL

D8	CONTENIDO
1	Un arma cuerpo a cuerpo de una mano, una pistola y una protección ligera en un paquete para cada PJ. Dos Kit médicos y una Célula de energía.
2	Dos armas cuerpo a cuerpo de dos manos, un arma cuerpo a cuerpo ligera, una pistola y un rifle. Dos protecciones ligeras y una media. Un paquete de munición para pistola y otro para rifle.
3	Un arma cuerpo a cuerpo ligera para cada PJ. Una escopeta, un lanzallamas y 1d4 granadas.
4	Una pistola y una protección (de la que es competente) para cada PJ. Un Kit médico y 1d4 Células de energía.
5	Un arma cuerpo a cuerpo de una mano. Una protección ligera para cada PJ y 1d6 Kits médicos.
6	Un arma cuerpo a cuerpo a una mano, dos Escopetas y un Rifle. Dos protecciones medias y un paquete de munición para Escopeta.
7	Un Rifle y un Rifle de precisión. Dos protecciones pesadas con una Mejora cada una. Dos Células de energía.
8	Un arma cuerpo a cuerpo a dos manos para cada jugador. Un Cañón. Una protección de cada tipo. Dos Mejoras para instalar en las protecciones. Una Célula de energía.

El **Guardián Estelar** debe indicar si son los primeros en entrar o no, ya que los sucesos de las tablas cambiarán si son los primeros en explorar una sala. Sugerimos utilizar el **Dado de Audiencia**: los grupos con un valor bajo entrarán primero, ya que se asume que serán los primeros en morir.

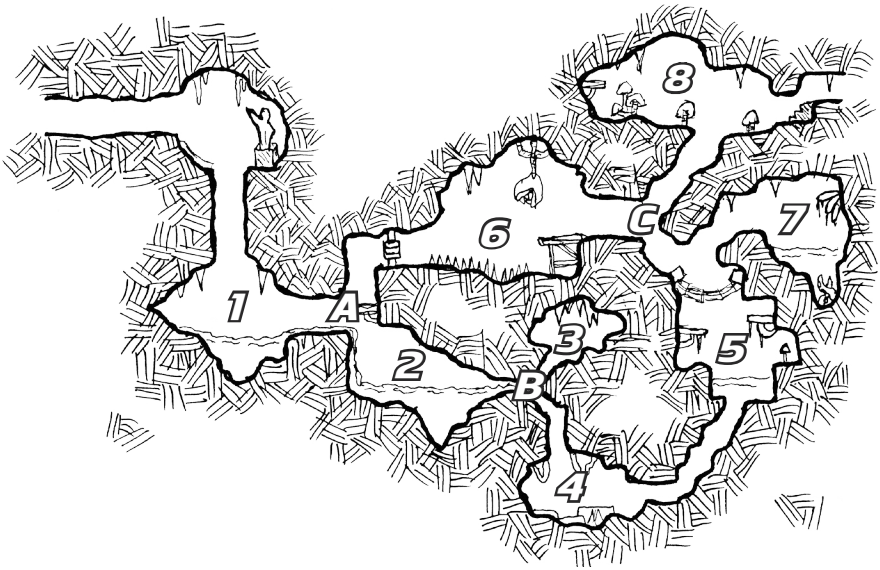
CAVERNAS DE LA CAZA

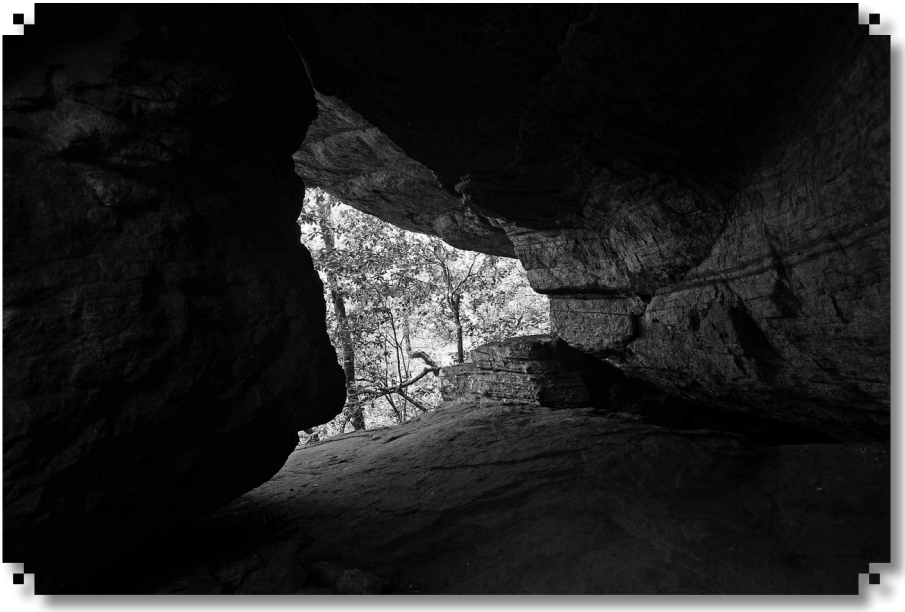
En el momento en el que los participantes entren hacia las profundidades de la cueva, los antrófitos les vitorearán o les insultarán (y arrojarán ciertos… desechos orgánicos) según su **Dado de Audiencia**. El acceso a la cueva será cerrado mediante una losa gigantesca de piedra que arrastrarán los miembros más fuertes de la tribu, sellando la única salida aparente. A pocos metros de la entrada, los personajes encontrarán una caja corporativa con su equipo inicial. Como irán vestidos con los restos de su ropa o con los uniformes de la compañía que representan, agradecerán el contenido de la misma.

Para acceder al recinto de la prueba, tendrán que arrojarse a un enorme agujero horadado en el suelo de la caverna. En cada estancia de las cavernas se encuentra un monitor holográfico que detallará el estado de la cacería, informando sobre los grupos activos y las posibles muertes recientes.

El objetivo de la **Gran Cacería** es acceder a la ***Estancia 6*** y recoger el ***Tesoro Prásini***, una elaborada pieza de joyería fabricada con esmeraldas y oro blanco, y colocarla a los pies de la estatua de **Rakorm**. El ganador no se declara hasta que el tesoro es encajado en el altar, en el poblado de los antrófitos, frente a toda la tribu. Esto permite que haya asesinatos, trampas y muertes incluso tras haber salido de las **Cavernas de la Caza** con el tesoro en las manos.

RECINTO DE LA GRAN CACERÍA





Estancia 1

Después de caer por un largo agujero, los personajes aterrizan sobre un lago subterráneo de unos cinco metros de profundidad. ¿Qué se encuentran?

Intersección A

La caverna se divide verticalmente en dos caminos: para alcanzar el superior, se debe superar una prueba de BIO para realizar el salto y agarrarse a la plataforma de madera colocada en la pared. Un personaje que la haya alcanzado puede usar una Cuerda para dar Ventaja a sus compañeros en la prueba.

El camino superior lleva a la ***Estancia 6*** y el inferior lleva a la ***Estancia 2***. El acceso a la ***Estancia 6*** está cerrado por un enorme portalón de madera, acero y tecnología alienígena. Se necesitan activar dos diales, ubicados en ciertos puntos de la caverna, para que se abra. Si el equipo de PJ no es el primero que ha accedido a las **Cavernas**, el **Guardián Estelar** debe tener en cuenta en qué número se encuentran, por si otros participantes ya han activado uno o ambos diales de acceso.

Estancia 2

Una catarata de agua procedente de la ***Estancia 1*** conecta con esta amplia estancia, inundada también. El techo, lleno de estalactitas y duras raíces de algún vegetal, va reduciéndose hasta una estrecha gruta, que da a un pasillo anegado que conecta con la ***Estancia 3*** y la ***Estancia 4***.

Intersección B

En este estrecho pasillo hay dos caminos a elegir: el superior lleva a la ***Estancia 3*** y el inferior, que se encuentra sumergido y hay que bucear para atravesarlo, lleva a la ***Estancia 4***.

Aquí se pueden encontrar las primeras cajas de recompensa o un robot autoventa.

Estancia 3

Una pequeña caverna repleta de musgo fluorescente, lianas verdosas y materia orgánica repartida por todo el lugar. La iluminación es tenue y sin una linterna es difícil orientarse. Aquí se encuentra uno de los diales que hay que girar para abrir manualmente el portalón de la ***Estancia 6***; una prueba de PSI exitosa revelará la ubicación del «primer dial» si no se obtiene mediante alguno de los eventos.

Estancia 4

Esta parte de las ***Cavernas de la Caza*** está sumergida. El lago subterráneo es oscuro y está repleto de extraños vegetales que cuelgan del techo y oscilan en el fondo. Los personajes tendrán que atravesar este lugar poniendo al límite sus capacidades físicas: recorrer esta estancia desde el inicio hasta el final son 8 Asaltos (24 metros), sin contar con los peligros que se puedan encontrar.

Estancia 5

Una sala vertical, que conecta la zona inferior de las ***Cavernas de la Caza*** con las estancias más profundas del recinto. Antiguos participantes antrófitos crearon unas plataformas de madera, que con el paso del tiempo se han podrido pero que aún pueden sostener cierto peso. Para llegar hasta ellas, es necesario superar una prueba de BIO: si un personaje logra subirse, puede usar una Cuerda para dar Ventaja a sus aliados.

En la parte superior hay una red de acero ligero que separa esta estancia del interior de las cavernas. Se puede retirar utilizando armamento láser o la fuerza bruta, y permite crear un atajo hacia la ***Intersección C*** y las estancias adyacentes. En la pared derecha, cerca de un racimo de hongos de humedal, se encuentra el «segundo dial» para desbloquear el portalón de la ***Estancia 6***. Si los personajes no logran alcanzar el dial, ya sea debido a que el evento de la estancia es demasiado peligroso o porque se les

olvida, el **Guardián Estelar** puede colocar «otro dial» en la ***Intersección C***, o ignorar por completo el uso de estos aparatos y que accedan a la ***Estancia 6*** directamente.

Estancia 6

Esta sala es considerada por la Tribu Prásini como la cúspide de la **Gran Cacería**. Sellada por un portalón metálico que solo se abre tras activar dos diales bien escondidos en las ***Estancias 3 y 5***. El acceso trasero está bloqueado por un portón electrificado, que impide que los intrusos utilicen la ***Intersección C*** para entrar: intentar forzar este portón provocará 2d6 de daño cada Asalto por electrocución.

Cuando los personajes accedan a la estancia, verán que es una enorme caverna con techo bastante alto. El suelo está repleto de afilados pinchos óseos, colocados por los antrófitos prásini, lo que hace bastante complicado desplazarse por la sala. Al fondo hay una plataforma de madera, preparada para trepar y adentrarse en las profundidades de la cueva. Y del techo cuelga una enorme planta carnívora, la **Guardiana prásini**, capaz de devorar de un bocado a un hombre adulto. Los personajes tendrán que enfrentarse a todos estos peligros a la vez si quieren obtener el ***Tesoro Prásini***, situado en un pedestal artesanal encima de la plataforma de madera. Cuando hayan completado la prueba, el portón trasero se abrirá, permitiendo la salida.

Intersección C

En este empinado pasillo lleno de humedades y musgos multicolor se encuentran los accesos a las ***Estancias 5, 7 y 8***. La entrada trasera a la ***Estancia 6*** está bloqueada por un pesado portón. Para entrar a la ***Estancia 7***, los personajes deben superar una prueba de BIO para salvar el abismo que separa ambos lugares de la caverna.

Aquí se pueden encontrar las últimas cajas de recompensa o un robot autoventa.

Estancia 7

Una estrecha sala natural de la que emergen extraños pólipos semitransparentes de las paredes. Una total quietud reina en el ambiente, haciéndolo opresivo e incómodo de estar. La charca de agua estancada alberga algún tipo de horror alienígena que no se puede ver debido a la ausencia total de iluminación.

Estancia 8

Aunque el objetivo principal de la **Gran Cacería** se encuentra en la ***Estancia 6***, el desafío final se encuentra aquí, en el pasillo de salida hacia el poblado prásini. Aquí es dónde el chamán **Woror** y sus aprendices colocan el mayor enfrentamiento de toda la celebración. Es una caverna amplia, decorada con varios dibujos tribales de guerreros antrófitos y criaturas de diversos tamaños. Elaborados trofeos de piel, hueso y cartílago cuelgan por toda la estancia, como símbolo de la cultura tribal y carnívora de los antrófitos.

El acceso inferior se cerrará de forma inmediata en cuanto los personajes entren a la ***Estancia 8***, bloqueando la huida mientras el último desafío esté vivo. Después, podrán seguir investigando por las ***Cavernas de la Caza***, o podrán marcharse si así lo desean.

TABLA 8A: EVENTOS E1 (PRIMEROS)

D6	SUCESO
1	Lo que haya vivido aquí antes ha dejado una mucosidad pegajosa, de tonos verdes y parduzcos, y un olor insoportable. Los personajes tendrán Desventaja en cualquier prueba de COM durante 1d8 horas.
2	2d4 +2 *piscem aprendices* y 1 *piscem asesino pardo* han estado encerrados desde la última Gran Cacería. La privación de luz y de alimento les ha vuelto completamente locos.
3	Según salen de las aguas verdosas, los personajes se encuentran con un pequeño contingente de 1d6 +2 *dihminoquíes esclavos*. Están equipados con armas y armaduras improvisadas, y tienen más miedo que otra cosa. El patrón exige que acaben con ellos.
4	Cada personaje ha de superar una prueba de BIO de forma inmediata según cae al agua. Si no tiene éxito, sufre 1d8 de daño por zarcillos de algas mutantes que habitan el lago. Estos vegetales son sentientes y desean alimentarse a toda costa.
5	La sala está repleta de un extraño gas azulado, procedente de unos hongos trepadores. Cada personaje debe superar una prueba de BIO cada Asalto o sufrir 1d4 de daño directo a la salud. Si destruyen los champiñones, la niebla venenosa se dispará en 1d8 Asaltos.
6	2d4 cadáveres a medio descomponer están flotando sin rumbo por la superficie. El agua está especialmente asquerosa y repugnante. Un grupo de *pirañas asesinas* ha hecho de la caverna su hogar, y no tendrán reparos en masticar plástico o acero para probar la carne de los personajes.

TABLA 8B: EVENTOS E1 (OTROS)

D6	SUCESO
1	Cuando aterrizan sobre la mucosidad, se encuentran con un equipo rival atrapado entre el limo. Ambos equipos tendrán Desventaja en cualquier prueba de COM durante 1d4 horas.
2	50% de posibilidades de que los enemigos estén luchando con los piscem; la otra opción es que los hayan asesinado y sólo encuentren cuerpos ensangrentados, con algunos supervivientes que requieran asistencia.
3	Los rivales están acabando con los esclavos. Los PJ tienen un 25% de sorprenderlos; si no superan una prueba de PSI activarán minas explosivas en el agua. Una prueba de TEC puede desactivarlas, pero si falla hay un 50% de que estallen.
4	Un par de miembros de un equipo rival han sido capturados por las algas mutantes del fondo. 50% de que uno de ellos sobreviva. 50% de que el resto del equipo esté intentando salvarlos.
5	Hay varias trampas rudimentarias plantadas que paralizarán durante 1d4 Asaltos a quien no supere una prueba de PSI. Además, estarán esperando a los supervivientes para lanzar una emboscada según abandonen la sala, pero cada miembro del equipo enemigo habrá perdido 1d4 de salud.
6	El equipo rival acaba de perder a uno de sus secuaces, que está siendo devorado por las *pirañas asesinas*. La llegada del grupo de personajes puede ser una ventana a un enfrentamiento ventajoso o una oportunidad para escapar del lugar.

TABLA 9A: EVENTOS E2 (PRIMEROS)

D6	SUCESO
1	Plataformas de madera conectadas a un mecanismo permiten navegar a través. Hay un *tiburón cavernario* nadando, listo para destrozar a cualquiera que caiga al agua. Los PJ deben superar una prueba de TEC para colocar las plataformas en un recorrido favorable, y después una de BIO para ir saltando. El uso de Cuerdas puede dar Ventaja en estas tiradas.
2	En el techo de la cueva hay 1d4 generadores eléctricos, que sueltan descargas mediante cables cada Asalto par. Si un PJ es alcanzado por el chispazo, muere sin remedio.
3	La catarata de la **Estancia 1** cae sobre magma ardiente. Hay 1d4 plataformas de piedra sobre el magma. Cada 2 Asaltos, deben superar una prueba de BIO o sufrir 1d4 de daño por el calor asfixiante. El magma acaba antes de llegar a la gruta final.
4	La superficie del río subterráneo brilla con una luz extraña y alienígena. Efectivamente, las aguas están repletas de *parásitos espaciales* que se adherirán a cualquier incauto que se sumerja.
5	Una horrible peste emerge de la superficie acuática. El agua está especialmente asquerosa: cualquiera que intente nadar sufrirá 1d2 de daño cada turno y tendrá Desventaja en todas las pruebas de COM durante 1 hora.
6	La gruta de acceso se cierra con una puerta metálica. El techo empieza a crujir y a descender. Tienen 1d6 +3 Asaltos para atravesar la sala. En el hueco de la entrada hay un escondite para evitar la muerte. La trampa se reinicia a los cinco minutos de tocar fondo.

TABLA 9B: EVENTOS E2 (OTROS)

D6	SUCESO
1	Uno de los equipos rivales está a medio camino de completar el acertijo. Según qué clase de personas sean, pueden enfrentarse a los PJ o solicitarles ayuda. En lugar de un *tiburón cavernario*, hay dos.
2	Tira 1d100 y compara el resultado. » **00-50**: El equipo enemigo está intentando atravesar el lugar. Según como sean los rivales, se enfrascarán en combate o pedirán auxilio. » **51-99**: Ya lo han completado. Los generadores están igual que al comienzo; hay 1d4 minas explosivas en el techo.
3	El equipo rival ha atravesado una buena parte y ha dejado premios para los demás oponentes. Cada plataforma de roca tiene un 50% de albergar una mina eléctrica.
4	Uno o dos miembros del equipo rival han sido controlados por los parásitos. Los enemigos se encuentran luchando entre sí y los huéspedes van ganando.
5	Los adversarios han tenido una idea genial y están utilizando el techo de la cueva y una Cuerda para atravesar el lugar. Los PJ les han cogido desprevenidos.
6	El portón de cierre metálico está echado cuando llegan, pero hay una mina explosiva ubicada en el suelo. Prueba de PSI para darse cuenta. De un modo u otro, el explosivo estalla y abre un acceso al interior. El equipo rival lo está pasando mal para superar el desafío y el techo los aplastará en 1d6 Asaltos. Queda en manos de los personajes elegir ayudarlos, esperar a que mueran o elegir otro camino.

TABLA 10A: EVENTOS E3 (PRIMEROS)

D6	SUCESO
1	Un grupo de 2d8 *dihminoquíes esclavos* asalta a los personajes confundiéndolos por antrófitos. Huyeron hace unos meses y se han establecido en esta gruta. Si se les convence con una prueba de COM, pueden revelar la ubicación del primer dial.
2	La sala está completamente vacía, sin rastro alguno de que haya habido vida en semanas. Los PJ pueden utilizar esta estancia para descansar, pero sí lo hacen, notarán que algo les perturba...
3	Los PJ notan la presencia de ronquidos: han entrado en la guarida de un *ferormóguido* al que no han alimentado en días. Pueden existir otras opciones que no sean combate directo, pero quedarán descartadas si despiertan al aberrante ser.
4	Deben superar una prueba de BIO para evitar caer en una de las 1d4 minas eléctricas preparadas por un grupo de élite antrófito (*1 líder de banda, 2 saqueadores y 1 tribal por PJ*). Estos guerreros han sido elegidos por la tribu para acabar con los indignos.
5	Las paredes de la caverna están iluminadas con varias antorchas rudimentarias. Los PJ son rodeados en seguida por adversarios (2 por PJ, a elegir por el **Guardián Estelar**) que estaban aguardando la visita de los participantes.
6	Una gruesa tela de araña cubre la entrada a la gruta. Se puede romper mediante el uso de armas cuerpo a cuerpo, pero lo que hay tras la tela no es una visión agradable. Un *Arácnido mutante del sector Guxilia* ha transformado esta parte de las cavernas en su nido, y los personajes acaban de irrumpir en su territorio.

TABLA 10B: EVENTOS E3 (OTROS)

D6	SUCESO
1	El equipo rival ha masacrado a los *dihminoquíes esclavos* y se encuentran descansando. Lucharán con uñas y dientes contra los PJ, que tendrán que averiguar por su cuenta la posición del dial.
2	Los adversarios han tenido tiempo para prepararse para emboscar a cualquiera que entre. Los PJ deben superar una prueba de PSI de forma individual o verse sorprendidos. Si tienen éxito, uno de los miembros del equipo rival dará información a cambio de que lo dejen vivir.
3	Se está librando un combate entre el *ferormóguido* y un equipo rival. El ser ha sufrido tantas heridas como la mitad de su salud, pero aún es un adversario formidable. ¿Los PJ ayudarán o esperarán para aprovecharse?
4	50% de posibilidades de que los PJ se topen con una lucha a dos bandas entre un equipo rival y el grupo de élite. Si no, encontrarán varios cadáveres recientes y el primer dial activado y roto.
5	El equipo rival ha sido reducido a dos miembros, que se encontrarán rodeados por voraces seres de otra galaxia. Si los salvan, pueden unirse a su grupo y renunciar a la victoria a cambio de sobrevivir.
6	La membrana que cubre la entrada está rasgada, y se escuchan gritos y ruidos de enfrentamiento en el interior de la gruta. Uno de los grupos de oponentes está peleando contra la araña mutante y parece que van a ganar. Quizás los PJ quieran equilibrar la balanza hacia el bando que más les interese.

TABLA 11A: EVENTOS E4 (PRIMEROS)

D4	SUCESO
1	Entre las algas y la oscuridad absoluta se esconden un grupo de 2d4 *pirañas asesinas*, que acecharán a los intrusos hasta que estén a punto de abandonar el lago, y entonces se abalanzarán sobre el que parezca más débil. Prueba de BIO para evitar ser arrastrado al fondo. La ausencia de peligro en un principio debería permitir que los personajes se confíen.
2	Una buena parte de la vegetación subacuática brilla tenuemente con luz verdosa, proporcionando la suficiente visibilidad como para atravesar la estancia. No obstante, el corpulento *ametralodón* que ha elegido el lago como su hogar no está dispuesto a permitir que unos extraños lo mancillen. Este combate puede ser bastante épico.
3	El techo, el suelo y las paredes están cubiertos por un manto de hongos rojos bioluminiscentes. El simple roce con dicho organismo provoca dolor instantáneo y terrible, que acabará con la vida del afectado en 1d4 Asaltos si no se le aplica atención médica. Cada personaje tiene un 33% de posibilidades de ser afectado al entrar en contacto con el hongo.
4	Cuando los personajes se adentran en las aguas, notan que está inusualmente cálida. Una grieta magmática en lo más profundo del lado revela que hay actividad volcánica, y que se está empezando a filtrar lava ardiente en el interior de las **Cavernas de la Caza**. Los personajes tendrán que superar una prueba de BIO adicional para evitar entrar en zonas calientes o sufrir 2d4 de daño por quemaduras.

TABLA 11B: EVENTOS E4 (OTROS)

D4	SUCESO
1	Los personajes se encontrarán los cuerpos de las pirañas descuartizados flotando a la deriva en las profundidades. Al salir de la zona anegada, tendrán que superar una prueba de PSI para evitar ser sorprendidos por un equipo rival bastante herido: la mayoría de sus miembros se encuentran con sus protecciones estropeadas por el enfrentamiento.
2	Ruidos de disparos y balas chocando contra las paredes de la cueva no invitan a sumergirse en las aguas negras, pero parece que es el único camino a seguir. Un equipo rival se encuentra en pleno enfrentamiento con el ***ametralodón*** y su séquito de 2d4 ***tiburones cavernarios*** hembra, que no tardarán en darse cuenta de que hay carnaza para todos.
3	Varios cuerpos sin vida flotan a través de la estancia anegada, manchados con el hongo rojo que cubre las paredes. El equipo rival ha muerto sin remedio: el líder ha intentado ayudar a uno de sus compañeros, pero también ha sido infectado por el terrible organismo. Que sirva esto de advertencia a los PJ.
4	Los rivales han recorrido la estancia sumergida con facilidad y han dejado una serie de minas explosivas que complicarán la tarea a los personajes. Además de la correspondiente prueba de BIO para evitar quemarse, si no superan al menos en 3 puntos su valor de Atributo, tendrán un 50% de posibilidades de detonar una de las minas.

TABLA 12A: EVENTOS E5 (PRIMEROS)

D6	SUCESO
1	En la pared izquierda hay colgado un gran tablero tecnológico titilante. Es un acertijo que los PJ deben superar para desactivar la parrilla láser que les impide continuar hacia la parte superior. Consultar más adelante en el **Apéndice** (pág. 51).
2	Los anteriores participantes dejaron, a medias, un mecanismo de poleas. Los PJ deben superar una prueba de TEC para terminar de montar el ascensor improvisado y alcanzar la ***Intersección C***.
3	Un *robot de limpieza antrófito* se encuentra realizando sus tareas automáticas. Cuando detecta a los personajes, asume que son una amenaza y comienza a atacarlos. Puede ser pirateado por un miembro de la clase Cable con una prueba de TEC.
4	La sala apesta a un hedor entre verdura podrida y hierbabuena. El musgo de las paredes oscila furiosamente. Si llega a rozarse con la piel de un ser vivo, lo mata en 2 Asaltos.
5	En las paredes hay instalado un antiguo sistema de seguridad capaz de generar lanzas de plasma de forma completamente aleatoria. Cada PJ debe superar una prueba de BIO y otra de PSI; si falla las dos, es cercenado en varios pedazos. Si solo falla una, recibe 1d8 de daño. Un personaje de la clase **Cable** puede intentar hackear el sistema de Nivel 5 si se atreve.
6	Un antiguo grupo de participantes construyó un montacargas funcional. Ahora se encuentra consumido por la humedad. Para poder usarlo, los PJ deben superar una prueba de TEC y otra de PSI: fallar estropea la estructura y provoca peligro de derrumbe.

TABLA 12B: EVENTOS E5 (OTROS)

D6	SUCESO
1	Un montón de trozos de plástico y circuitos cae encima de los PJ: el equipo rival ha decidido usar la fuerza bruta para desactivar la parrilla láser y están muy enfadados.
2	Sorprendentemente, los PJ se encuentran un sofisticado ascensor de madera. Si no superan una prueba de PSI, no descubrirán la trampa que ha preparado el equipo contrario y sufrirán 2d6 de daño por las cargas de demolición, que destrozarán todo el aparato.
3	Alguien ha atado una cuerda de plataforma a plataforma con firmeza. De ahí cuelga el cadáver del líder del equipo rival, desollado y desnudo. Los personajes deben superar una prueba de PSI con Desventaja para darse cuenta de la presencia del *cazador ghorakiano* que está a punto de atacarles.
4	Los gritos de sufrimiento de los secuaces del equipo rival reciben a los PJ según van saliendo del agua. El limo mutante está desatado: consume hasta las protecciones y los objetos sintéticos.
5	Cuerpos desmembrados del equipo enemigo decoran las paredes, mientras los supervivientes intentan trepar lejos de ahí. Además del sistema de seguridad, 1d6 *plantas carnívoras dihminoquíes* han atravesado la pared de la roca para comerse la carne de las víctimas.
6	Una estructura de madera reforzada permite a los PJ trepar sin esfuerzo alguno. Deben superar una prueba de PSI o ser emboscados por antrófitos saqueadores (2 por PJ). Estos fieros guerreros emplean munición perforante y minas eléctricas.

TABLA 13A: EVENTOS E6 (PRIMEROS)

D6	SUCESO
1	Dos *antrófitos tribales* están alimentando a la *guardiana prásini* con restos de esclavos, animales y porquerías diversas. En cuanto ven a los PJ, ponen pies en polvorosa a través de una trampilla secreta.
2	La *guardiana prásini* está tirada en el suelo, completamente gris y consumida por la falta de alimento. Cuando los PJ se acercan, son asaltados por 3d10 *parásitos mutantes* que emergen del interior del cadáver.
3	La tierra tiembla en cuanto los PJ entran en la sala. Del techo no cuelga una sola *guardiana prásini*, sino dos ejemplares con las mismas capacidades.
4	El portalón metálico se cierra de golpe según entra el último PJ. De las paredes emerge agua hasta que anega por completo la sala; 1d6 bancos de *pirañas asesinas* hostigarán a los PJ. Y la *guardiana prásini* es igual de letal sumergida. Tendrán que superar una prueba de PSI, y después otra de TEC, para desactivar el mecanismo y vaciar la estancia.
5	El tallo de la *guardiana prásini* no ha sido suficientemente fuerte para mantenerla. Se ha soltado, y morirá en 1d12 Asaltos, pero podrá moverse hasta un punto Cercano durante su turno.
6	Los antrófitos se esmeraron el último ciclo y han conseguido crear un espécimen de *guardiana prásini* móvil. Aunque sufre un -1 a su daño, es un adversario formidable que puede acabar con todo aquel que se confíe.

TABLA 13B: EVENTOS E6 (OTROS)

D6	*SUCESO*
1	Los cadáveres del equipo rival están repartidos por toda la estancia. La *guardiana prásini* atacará con mayor precisión a los personajes, que sufrirán Desventaja a la hora de esquivar sus ataques.
2	El enfrentamiento ha agotado los recursos de los oponentes, pero han salido victoriosos sin sufrir bajas. Los personajes tendrán que luchar por el **Tesoro Prásini**, pero sus rivales están agotados.
3	Dos *guardianas prásini*, un equipo rival y otro grupo con las mismas intenciones e igual de cansado. ¿Será un enfrentamiento a tres bandos o solo a dos hasta que uno muera?
4	Cadáveres y pirañas muertas se encuentran tirados por todo el lugar, mientras la *guardiana prásini* se da un festín con los caídos. Un superviviente del grupo rival, probablemente el líder, aprovechará a que los personajes se enzarcen en combate para escapar con el **Tesoro Prásini**. Superar una prueba de PSI revelará la ubicación e intenciones del villano.
5	La desgracia de la *guardiana prásini* ha sido motivo de celebración para el equipo rival. Están celebrando su fácil victoria con la moral al máximo. Durante el combate provocan -1 a la hora de esquivar sus ataques.
6	Los oponentes no han estado a la altura del desafío y han sido capturados por las lianas venenosas de la *guardiana prásini*. Uno de ellos ha sido contagiado por las esporas tóxicas, que han provocado que su cuerpo comience a mutar en un *híbrido plantoide*, listo para servir a su progenitora.

TABLA 14A: EVENTOS E7 (PRIMEROS)

D4	SUCESO
1	Un asqueroso hedor a podrido procedente de las profundidades del charco asfixia a los personajes. Si se atreven a sumergirse, encontrarán un montón de cadáveres en descomposición y, entre ellos, una pieza de tecnología alienígena: un ***Artefacto insólito***.
2	Los pólipos verticales son en realidad nidos orgánicos de antrófitos. Se podrá ver que en su interior nadan a toda velocidad pequeños renacuajos mutantes. Esta información puede tener algún valor en ciertos círculos científicos.
3	Del agua emergen 3d4 *piscem aprendices* armados con tridentes rudimentarios; sus intenciones son capturar a los personajes y usarlos para escapar de Dihminoc V.
4	En el agua se encuentra uno de los *ametralodones* de la tribu, esperando ser trasladado a una de las estancias anegadas. Como está algo aburrido, verá en los personajes visitantes una diversión necesaria, pero no esperada.

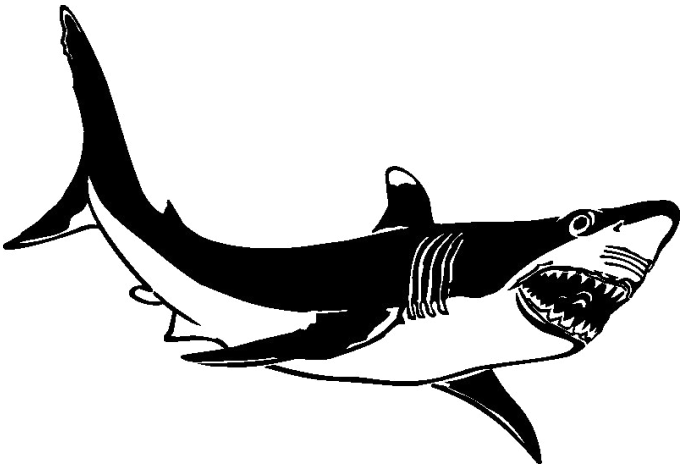
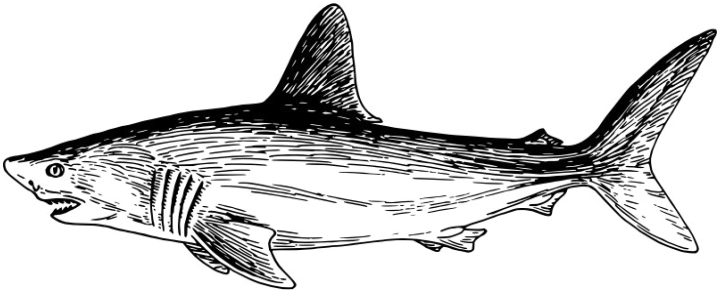


TABLA 14B: EVENTOS E7 (OTROS)

D4	SUCESO
1	Los oponentes que han visitado la charca ni se han planteado meterse en algo tan repugnante, pero han dejado instaladas un par de minas eléctricas para aquellos valientes con ganas de fisgar.
2	Hay restos de tejido orgánico colgando de las paredes: quien haya visitado esto antes se ha preocupado en descargar sus armas de plasma en lo que hubiese colgando. El agua de la charca ha sido manchada con un líquido verde similar al limo.
3	La trampa de los piscem no ha salido todo lo bien que esperaban y sus cuerpos sin vida flotan en la charca. Uno de ellos está moribundo, y si uno de los personajes se acerca a auxiliarle, descubrirá demasiado tarde que alguien le ha colocado una mina explosiva en el pecho.
4	El equipo rival ha sido ejecutado rápidamente por el *ametralodón*, que se sorprende al recibir nueva diversión tan rápido. Los PJ, si sobreviven, podrán hacerse con piezas de equipo que faciliten su exploración.



EL ENEMIGO FINAL

Los antrófitos se han esmerado en preparar un apoteósico final para los participantes de la **Gran Cacería**. Sin importar si los personajes vienen primero o no, este es el último desafío que presenta la celebración de la Tribu Prásini.

TABLA 15: ENEMIGO FINAL

D4	ADVERSARIO
1	**Mecáfito III**. Una peligrosa servo-armadura controlada por un antrófito experto en biotecnología.
2	**Élite antrófita**. Guerreros antrófitos que han viajado a lo largo de la galaxia para prepararse para este enfrentamiento. Dos *antrófitos líder de banda* por cada PJ superviviente.
3	**Tecnomutante**. Un híbrido de distintas especies diseñado únicamente para el asesinato y la guerra. El Guardián Estelar debe combinar talentos de 1d6 adversarios para crear esta criatura. Salud 5d8, Defensa igual a talentos * 2.
4	**Invasor ataráxico**. El logro más sonado de la tribu prásini: tras décadas persiguiendo a uno de estos monstruosos seres, por fin se han hecho con uno. Esta criatura es un peligro para el universo y los antrófitos no son conscientes de lo que han hecho.

Pero la Tribu Prásini no se contenta con lanzar una bestia parda contra un grupo de aventureros agotados, sino que debe haber algo que alegre la contienda.

Los esbirros del **Enemigo final** deben estar a la altura, y por lo tanto tendrá 1d10 +1 a su servicio. Si el **Guardián Estelar** considera que los personajes ya han sufrido bastante, puede obviar la presencia de esbirros, pero hará el enfrentamiento muy sencillo...

TABLA 16: ESBIRROS DEL ENEMIGO FINAL

D6	*ESBIRROS*
1	**Androides de defensa HWD-2**. Un cargamento de autómatas defensivos fue interceptado por la tribu y ahora están en funcionamiento.
2	**Antrófitos saqueadores**. Miembros del poblado, que no han quedado satisfechos, quieren honrar a Rakorm por sí mismos.
3	**Cuerpos de los perdedores**. Animados mediante nanomáquinas durante unas horas. Se han molestado en recuperar los cuerpos de los caídos (incluso de los aliados) para perturbar a los participantes. Si aparecen más de los que han caído en combate, el hueco lo cubrirán *Experimentos mutados*.
4	**Mercenarios galácticos**. Estos individuos matarían a su madre por unos Créditos. Los antrófitos no han ideado nada mejor que contratar a unos cuantos matones.
5	**Experimentos mutados**. Los experimentos de los antrófitos no suelen salir bien, y estos repugnantes seres lo confirma.
6	**Doble diversión**. Tira dos veces y mezcla las dos opciones que salgan. Suma 1d10 esbirros. Si vuelve a salir un 6, añade un tercer elemento y así sucesivamente.

Está claro que el enfrentamiento final es un evento memorable en el que los personajes lo tendrán que dar todo.

Pero los antrófitos han querido ir más allá, aprovechando la tecnología obtenida de los restos del destructor imperial y han construido ciertas trampas que afectarán al campo de batalla mientras el **Enemigo final** esté con vida.

Sin embargo, no todo es negativo para los personajes. Un **EVIDENTE** panel de control que emerge de una de las paredes rocosas permite manipular el funcionamiento de la arena, solicitar más suministros a los robots repartidores y alterar las imágenes que emiten las cámaras. Si ha sobrevivido algún **Cable**, podrá hackear el sistema informático (de Nivel 4) para intentar torcer las tornas a favor de su grupo.

TABLA 17: MECÁNICAS DE LA ARENA

D4	*MECÁNICAS*
1	**Barreras elementales**. Alrededor de los PJ y el Enemigo final surgen barreras de energía coloreada que anula un tipo de daño. Cada individuo tendrá una distinta que durará 1d4 Asaltos hasta que cambie. » **Verde**: Plasma, láser, energía. » **Azul**: Frío, agua, hielo. » **Rojo**: Fuego, balas, calor. » **Amarillo**: Cinética, golpes, impactos.
2	**Suelo explosivo**. Cada Asalto par, una oleada de energía cinética surge del suelo, afectando la arena. Si los PJ no superan una prueba de BIO, sufren 1d8 de daño. Los adversarios pierden 1d8 de salud.
3	**Punto débil**. El Enemigo final absorbe cualquier ataque hasta que se le golpea una parte en concreto. Debilitarlo permite causarle daño durante el Asalto en el que es afectado y el siguiente.
4	**Arpones de acero**. En los extremos de la arena hay dos arpones balleneros, unidos al soporte mediante una cadena de acero. Usarlos requiere una prueba de TEC. Con éxito, causan 1d12 de daño y -2 al daño al **Enemigo final**. El arpón necesitará ser arrancado y recargado durante 1 Asalto antes de volver a usarse. A cambio, el **Enemigo final** provoca -1 a Esquivar.

CONCLUYENDO LA AVENTURA

Cuando los participantes, que queden con vida, hayan abandonado el recinto, tendrán que recorrer la selva hasta el poblado prásini. Durante ese trayecto, que con buen ritmo no debería superar los cinco minutos, los supervivientes pueden matarse para arrancar el ***Tesoro Prásini*** de las manos de sus rivales. El **Guardián Estelar** puede aprovechar para hacer aparecer a aquellos grupos que no hayan participado en las ***Cavernas***, o darle un giro inesperado a la competición añadiendo algún evento adicional.

De una forma u otra, cuando el equipo ganador coloque el ***Tesoro Prásini*** sobre el altar a los pies de **Rakorm**, los antrófitos estallarán en júbilo mientras vitorean a los participantes y a su deidad. Si el **Dado de Audiencia** del grupo es igual o superior a d6, serán invitados a un festín y a la celebración nocturna.

Por el contrario, si han actuado de pena y su **Dado de Audiencia** es d4 o menor, o no son los ganadores del evento (pero sí han sobrevivido), la actitud no será tan jovial. El chamán **Woror** les lanzará una mirada de decepción y les informará que, si no se marchan, serán las próximas víctimas de la **Gran Cacería**.

RECOMPENSAS A LOS VENCEDORES

Además de la posibilidad de marcharse de **Dihminoc V** sin sangrar más, los antrófitos prásini han preparado las siguientes recompensas para honrar a los vencedores.

TABLA 18: PREMIOS DE LOS PRÁSINI

D6	OBJETOS
1	Una pieza de protección +1 (a elegir el tipo) y una pistola modificada por los científicos prásini. Mediante un tubo que se conecta al torrente sanguíneo: usando la sangre como munición. Tira **Dado de Salud** del usuario cada vez que dispare: en un 1 o 2, sufre tantos puntos de daño como el valor máximo del dado.
2	Un rifle de plasma que posee un sistema de recarga automática. Cuando se agote el cargador del arma, absorbe la munición directamente de un paquete de munición de la mochila, sin necesidad de Acción. Un paquete con 1d4 minas eléctricas.
3	Una extensa colección de figuritas talladas en piedras preciosas por valor de 5.000 **Créditos**. Para los antrófitos son representaciones sagradas de sus distintas deidades, por lo que no sería sabio mencionar en su presencia la intención de venderlas.
4	Un lanzallamas que escupe un compuesto ardiente y azulado, similar al fuego, que no hace arder plantas y/o vegetales (pero sí las quema). 1d6 paquetes de dicha sustancia y un **Credichip** corporativo con 1.000 **Créditos**.
5	Un caleidoscopio forjado en un metal rosado que altera el espacio-tiempo de aquel que lo sostiene. Evita un accidente por desvío de salto hiperespacial; después, se oxida y se vuelve inservible.
6	Una cajita de cartón con 1d10 caramelos cristalinos. Si se toma uno, permite que la próxima tirada de **Humanidad** del usuario tenga Ventaja. Su efecto es permanente hasta que se consuma. Un individuo sólo puede disfrutar de un caramelo a la vez.

Los antrófitos de la tribu no son los únicos que se han beneficiado del sufrimiento de unos miserables en pruebas mortíferas. El patrón del grupo que haya resultado vencedor habrá obtenido pingües beneficios y estará encantado de recompensar a sus chicos con una buena cantidad de Créditos y la posibilidad de seguir participando en los próximos laberintos mortales. Sí, el evento de la **Gran Cacería**, a pesar de ser una costumbre barbárica y primitiva, ha propiciado la aparición de nuevos realities en la ***Senso-Red*** en lugares más higiénicos, con seguridad social y con nuevas expectativas laborales

TABLA 19: PREMIOS CORPORATIVOS

D6	*OBJETOS*
1	1.000 Créditos para cada PJ y un contrato mensual de 400 Créditos asegurados más pluses. Deberán participar, al menos una vez cada tres meses, en un laberinto mortal.
2	500 Créditos para cada PJ y una Nave comercial, con el depósito lleno, lista para abandonar el planeta.
3	Un pase VIP semanal para uno de los hoteles orbitales más exclusivos del Imperio, un Credstick con 4.000 Créditos y un viaje en lanzadera hasta el núcleo urbano más cercano.
4	Una instalación gratuita de implante en cualquier clínica corporativa, un Credstick con 250 Créditos para cada PJ y un viaje en lanzadera hasta el núcleo urbano más cercano.
5	1.500 Créditos en Credstick y una mejora de protección a elegir para cada PJ.
6	750 Créditos, un arma y una protección a elegir para cada PJ.

Además de los premios conseguidos, los personajes pueden obtener más recompensas si consiguieron mantener su **Dado de Audiencia** alto. En cuanto logren acceder a un terminal bancario, cada miembro del grupo recibirá lo siguiente.

TABLA 20: PREMIOS POR AUDIENCIA

DA	*RECOMPENSA*
d6	100 Créditos.
d8	250 Créditos y 1 Kit médico.
d10	500 Créditos y 1 Ordenador portátil.
d12+	1.000 Créditos y 1 Implante.

EL FUTURO DE LA TRIBU PRÁSINI

Dependiendo del resultado de la ***Tabla 2***, el **Guardián Estelar** puede querer involucrar a los personajes o dejar de lado a estos caníbales mitad hombre, mitad planta. Incluso si la **Gran Cacería** ha sido interrumpida por algún evento, esta edición ha resultado ser un éxito para los canales corporativos. El **Imperio**, la **Nación Kirishima** e incluso la **Corporación Rayem** han sabido apreciar el filón de los «laberintos mortales» y empezarán a crear sus propias versiones. El reclutamiento de descerebrados o la opresión a prisioneros de guerra son caldos de cultivo para obtener participantes. Y el público, una vez que ha visto sangre, quiere más.

¿Y los antrófitos que crearon esto? Con su ceremonia despreciada en pos de instalaciones modernas y controladas informáticamente, las ***Cavernas de la Caza*** seguirán llenándose con pobres miserables que acaben presos. Y **Woror** —o **Bunoh**, si este ha logrado su objetivo— continuará clamando a **Rakorm** con la sangre de sus sacrificios.

APÉNDICE

La **Gran Cacería** contiene nuevos adversarios, nuevo armamento y nuevos elementos que no aparecen en el manual básico de **Estrellas Errantes**. En esta sección se describen dichos añadidos al sistema de juego.

PANEL TITILANTE

En la ***Tabla 12a: Eventos de la Estancia 5***, hay un acertijo y, por cuestiones de espacio, no se ha incluido en dicha sección.

Como **Guardián Estelar**, dibuja un panel de 3 casillas x 6 casillas. En el interior de cada casilla, debes escribir las letras que formen el nombre de la especie del líder del grupo de personajes.

Por ejemplo, si es un humano las letras H, U, M, A, N, y O deben aparecer en la parrilla; el resto pueden ser caracteres al azar. El objetivo es que el personaje dispare (o golpee…), en orden, cada una de las letras que forme el nombre de su raza.

Las combinaciones erróneas provocan que un rayo eléctrico fulmine al personaje con 1d4 de daño por electricidad. Otros PJ lo pueden intentar, pero la solución será la raza del líder.

¿QUÉ SON LOS PISCEM?

Una especie de creencias pacifistas que se asemejan a humanoides con rasgos de peces. Su estilo de vida tranquilo les ha llevado a posicionarse como consejeros y asistentes en muchos mundos del **Imperio**. Por lo general, son aliados de la **Nación Kirishima**, aunque se les puede encontrar en casi cualquier cuadrante.

Se cree que comparten un pasado sangriento con los antrófitos, aunque debido a la dejadez de estos y el misterio que envuelve a los piscem no se ha podido contrastar nada.

ADVERSARIOS

Ametralodón

» **Nivel** 3. **Salud** 24 (4d8). **Defensa** 4. **Daño** 9 (2d6 +1).

Los experimentos que los antrófitos realizan sobre otras especies son sobrecogedores cuanto menos. Un ametralodón es una especie de tiburón correoso al que se le ha instalado un avanzado sistema de metralletas con apuntado automático.

Efectivamente, esta criatura es un escualo gigante, sediento de sangre y equipado con ametralladoras capaces de disparar a objetivos Lejanos desde las profundidades submarinas.

Androide de defensa HWD-2

» **Nivel** 1. **Salud** 6 (1d8). **Defensa** 2. **Daño** 3 (1d4).

El modelo básico que se vende de forma masiva a las estaciones de servicio, factorías orbitales y cruceros intergalácticos. Un humanoide de acero sintético que se configura para seguir unos patrones de obediencia concretos y que puede usar la fuerza bruta contra seres inteligentes si así se le pide.

Va equipado con un bastón extensible y su estructura metálica está potenciada por un campo de plasma.

Antrófito chamán

» **Nivel** 2. **Salud** 8 (2d8). **Defensa** 2. **Daño** 4 (1d4 +1).

La fe del Dedo Verde es la religión que los antrófitos colonos practican, y los individuos más devotos terminan convirtiéndose en el chamán de su comunidad.

Reconocibles por llevar un tocado de hojas y plumas verdes, los chamanes pueden gastar su acción para restaurar 1d4 de Salud a un antrófito aliado Cercano.

Antrófito líder de banda

» **Nivel** 2. **Salud** 10 (2d8 +1). **Defensa** 4. **Daño** 5 (1d6 +2).

Solo los antrófitos más crueles y salvajes llegan a coronarse como líderes de las bandas de saqueadores. Portando armamento láser y varias (1d4) Granadas, valoran más su reputación como sanguinarios que el tesoro o la vida de sus esbirros.

Sus oponentes sufren un -1 a la hora de esquivar sus ataques cuerpo a cuerpo.

Antrófito saqueador

» **Nivel** 1. **Salud** 3 (1d8). **Daño** 3 (1d4 +1).

El oficio de pirata espacial está presente desde el descubrimiento del opsio y la especie antrófita no es extraña al oficio. Estos criminales son conocidos por comerse a los miserables que asaltan, dejando pecios repletos de esqueletos descarnados como testamento de sus prácticas.

Antrófito tribal

» **Nivel** 1. **Salud** 2 (1d8 -1). **Daño** 2 (1d4).

Aquellos antrófitos que deciden permanecer en colonias planetarias suelen adoptar el estilo de vida que su especie disfrutaba antes de la catástrofe que consumió su mundo natal. Dedicados a proteger su nuevo hogar, suelen equiparse con armamento natural, ya sea fabricado a partir de materiales vegetales o restos óseos de las criaturas que son su sustento.

Arácnido mutante del sector Guxilia

» **Nivel** 3. **Salud** 14 (3d8). **Defensa** 6. **Daño** 6 (1d6 + 1d4).

Estos voraces moradores de mundos oscuros odian la luz solar y disfrutan las zonas repletas de humedad, hongos y podredumbre. Del tamaño de un tigre adulto, son capaces de atravesar a un humanoide con sus aguijones delanteros. Su picadura es venenosa y puede provocar (50%) Ceguera a quien la sufra.

Cazador ghorakiano

» **Nivel** 4. **Salud** 20 (4d8). **Defensa** 4. **Daño** 6 (1d10).

Pocas especies son tan temidas en todo el Imperio intergaláctico y sus sectores afines como la ghorakiana. Procedentes de un planeta tropical sometido al calor insoportable de tres soles, estos nervudos humanoides con rostro de cangrejo se especializan en la caza por deporte de otros seres inteligentes. Son letales en cuerpo a cuerpo, y cuentan con armamento tecnológico que consume la carne en segundos, pero su retorcido sentido del honor les obliga a emplearlos como última opción.

El cazador ghorakiano va equipado con un dispositivo que le permite hacerse invisible usando una Acción, una espada de plasma, dos cuchillas acopladas en sus muñequeras, un rifle de materia oscura, tres granadas y dos minas eléctricas. En combate a melé, puede atacar dos veces o provocar Desventaja a su víctima para esquivar. Además, todas las trampas que prepare provocan Desventaja a la hora de detectarlas o desarmarlas.

Dihminoquíe esclavo

» **Nivel** 1. **Salud** 2 (1d4). **Daño** 2 (1d4 -1).

Estos miserables humanoides púrpuras eran los moradores nativos del planeta, hasta que los antrófitos les arrebataron sus tierras y los esclavizaron. Ahora sirven como mano de obra barata y alimento debido a su naturaleza sumisa y obediente. Sin embargo, hay varios rebeldes que han empezado a organizarse para dar un golpe de estado a los tiranos prásini.

Experimento mutado

» **Nivel** 1. **Salud** 3 (1d4 +1). **Daño** 2 (1d4).

Los antrófitos no son conocidos por su moralidad: estos miserables fueron sometidos a procesos químicos que han alterado sus organismos. Enloquecidos por pasar meses en probetas gigantes, se han convertido en un peligro desechable más.

Ferormóguido

» **Nivel** 4. **Salud** 30 (4d10). **Defensa** 8. **Daño** 7 (1d10 +1).

Un monstruo que se asemeja a un híbrido desquiciado entre una hormiga gigante y un oso grizzli. Se alimenta de minerales y suele encontrarse en planetas inhóspitos o campos de asteroides. Su organismo le permite sobrevivir en casi cualquier ambiente, y sus instintos lo vuelven un ser peligroso y violento.

No suele ser hostil, pero si se siente amenazado atacará con todo lo que tiene. Sus objetivos esquivan sus ataques con Desventaja, pero puede renunciar durante un Asalto a este beneficio para restaurar 1d6 de Salud tras el ataque.

Guardiana prásini

» **Nivel** 3. **Salud** 16 (3d8). **Defensa** 6. **Daño** 5 (1d10).

Los científicos antrófitos se han esforzado en criar a esta planta sobrealimentada y voraz a partir de distintas muestras de las plantas carnívoras dihminoquíes. Su capullo se divide en dos secciones, imitando a una boca, y el interior está lleno de aguijones afilados similares a dientes. Puede arrancar con facilidad el torso a un humanoide.

Unida por un robusto tallo a sus raíces en el techo de la caverna, la Guardiana prásini puede atacar a cualquier objetivo que se encuentre en un punto Cercano. Si sus oponentes se alejan lo suficiente, puede emplear sus zarcillos para golpearlos a una distancia Lejana, causando 1d8 de daño.

Híbrido plantoide

» **Nivel** 2. **Salud** 8 (2d8). **Daño** 3 (1d6).

Esta aberración es producto de una evolución indeseada por parte de la Guardiana prásini. Las esporas que emite pueden hacerse con el control de la red neuronal de aquellos seres vivos que infecta: los cambios que provoca en la biología destrozan el raciocinio que podría conservar el huésped.

Invasor ataráxico

» **Nivel** 6. **Salud** 50 (6d12). **Defensa** 12. **Daño** 12 (2d8 +2).

Estos aberrantes seres proceden de uno de los mundos exteriores, de una zona más allá de los confines del universo, en la que la locura está presente en cada fibra planetaria. Es una amalgama desquiciada de tentáculos cartilaginosos, bocas hambrientas repletas de dientes y zarcillos repletos de vello afilado y pegajoso. Sus motivos son un misterio, pero parecen ser criaturas descerebradas con un único objetivo: destruir y consumir cualquier forma de vida con la que se encuentren.

Ataca 1d3 veces por Asalto y es inmune al daño de armas convencionales mientras su Defensa sea superior a 0. Para reducir su Defensa, es necesario utilizar fuego, armas láser o poderes psiónicos. El concepto de alianza o amistad no existe para estos seres: no dudarán a la hora de arrollar o aplastar posibles aliados si la situación lo requiere.

Mecáfito Mk. III

» **Nivel** 4. **Salud** 30 (4d10). **Defensa** 6 (2d4). **Daño** 4 (1d8).

Es bien conocido el talento de la especie antrófita para la ingeniería inversa, aunque los mecáfitos no son motivo de orgullo. Estos armazones mecánicos fabricados a partir de piezas de astronaves, maquinaria oxidada y raíces conectadas al torrente sanguíneo de su piloto son empleados como defensas rudimentarias en enclaves importantes.

Sin embargo, su poca fiabilidad termina obligando a su conductor a abandonar el armatoste y enfrentarse directamente a sus oponentes. O no, la tecnología antrófita es cuanto menos impredecible.

Al finalizar cada Asalto, hay un 25% de posibilidades de que algo falle en la circuitería del mecáfito. Si ocurre un error, el piloto deberá abandonar el armazón antes de que estalle en mil pedazos, causando 4d12 de daño a todos los objetivos Cercanos.

Mercenario galáctico

» **Nivel** 1. **Salud** 4 (1d8). **Daño** 3 (1d6).

Estos individuos son lo peor de lo galaxia: militares expulsados con deshonor, ladrones de poca monta y criminales variados sin otro objetivo en la vida. Por unos cuantos Créditos, cualquiera puede reunir a un grupo de estos malandrines, que dispararán a lo que sea por pagar un día más sus vicios.

Parásitos espaciales

» **Nivel** 2. **Salud** 8 (2d6). **Daño** 2 (1d4).

Unos insectos translúcidos de un metro de largo que se encuentran en el interior de leviatanes cósmicos. Mejor no preguntar cómo los han traído los antrófitos. Estos seres intentarán hacerse con el cuerpo de su víctima mediante el veneno que segregan por sus antenas. Si un individuo acumula más de 3 puntos de daño de estas criaturas, debe superar una prueba de PSI o ser controlado durante 1d4 Asaltos.

Parásitos mutantes

» **Nivel** 2. **Estructura** 4 (1d8). **Daño** 2 (1d4).

Una nube de insectos mutados debido a los experimentos antrófitos que intentan consumir a su víctima desde dentro. Primero corroen la Defensa de su víctima, y después intentarán atravesar la carne para devorar sus órganos internos.

Pirañas asesinas

» **Nivel** 1. **Estructura** 3 (1d6). **Daño** 4 (1d6).

Un banco de pirañas mutantes voraces y sanguinarias que consumen hasta los materiales sintéticos si con ello prueban la sangre y la carne de su presa.

Piscem aprendiz

» **Nivel** 1. **Salud** 3 (1d8). **Defensa** 1. **Daño** 2 (1d4).

Estos jóvenes piscem apenas acaban de alcanzar la madurez, pero están muy emocionados en demostrar que son útiles para con su sociedad. Vestidos con armaduras descartadas o de muy poca calidad y afiladas armas cuerpo a cuerpo, son voluntarios para proteger las colonias y emplazamientos de su gente.

Piscem asesino pardo

» **Nivel** 1. **Salud** 6 (1d8 +1). **Daño** 5 (1d4 +1).

No todos los miembros de la raza piscem deciden dedicarse a perseverar sus tradiciones. A pesar de no ser un colectivo destacable, la Sociedad de la Espina Parda es un grupo de asesinos especializados en trabajos sucios e inmorales.

Incluso el más novato de sus miembros es capaz de envenenar a su oponente si éste no supera una Prueba de BIO tras recibir su ataque.

Piscem samurái

» **Nivel** 3. **Salud** 12 (3d8). **Defensa** 4. **Daño** 4 (1d8).

Cuando un guerrero piscem se gana el respeto de su comunidad, sus logros se convierten en lo más valioso de su existencia. Estos impávidos luchadores protegen a los suyos con una mezcla de técnicas ancestrales y tecnología punta, armados con lo último en protección corporal.

Mientras tenga su valor de Defensa por encima de 4, puede atacar dos veces cuerpo a cuerpo.

Piscem vestal de las mareas

» **Nivel** 3. **Salud** 9 (2d6 +4). **Daño** 1 (1d4). **Poder** 9.

El don de la psiónica parece ser caprichoso y mostrarse únicamente en seres humanos, pero las excepciones mutagénicas pueden llegar a surgir en la biología de una piscem hembra.

Las vestales de las mareas llegan a ser guías religiosas, adoradas y temidas por el pueblo por igual, que muestran ciertas capacidades psiónicas.

Estas elegidas poseen 1d4 Poderes psiónicos que emplean para proteger a sus séquitos. Los poderes típicos elegidos por una vestal pueden ser: *Bloqueo, Conexión telepática, Enfriar, Leer pensamientos, Sanar, Silencio o Telepatía* (**Estrellas Errantes** básico, págs. 19 y 20)

Planta carnívora dihminoquíe

» **Nivel** 1. **Salud** 2 (1d4). **Daño** 4 (1d8).

La flora local de Dihminoc V siempre ha sido particularmente peligrosa, y estos esquejes devoradores de carne no son la excepción. Sus lianas se mueven con voluntad propia y pueden rodear a un humanoide adulto en cuestión de segundos, paralizándolo.

Robot de limpieza antrófito

» **Nivel** 2. **Salud** 10 (2d8). **Defensa** 4. **Daño** 2 (1d4).

Del tamaño de un cortacésped, este autómata ha sido fabricado para eliminar los restos orgánicos de las criaturas y los participantes de la **Gran Cacería** que quedan esparcidos por las diferentes estancias. Posee un motor de fase que convierte toda la materia que absorbe en energía para continuar funcionando.

Si encuentra resistencia, puede atacar dos veces por Asalto con un cañón de rayos iónicos instalado en su lomo.

Tiburón cavernario

» **Nivel** 2. **Salud** 12 (2d8). **Defensa** 4. **Daño** 6 (1d6 +2).

Esta especie de escualo subterráneo ha sido criada tras varias generaciones de experimentos genéticos por parte de los científicos antrófitos. Se cree que emplearon ADN piscem para dar forma a esta abominable criatura acuática. Cuando causa daño, ignora la Defensa de su víctima.

EQUIPAMIENTO

Cápsula de salud

Un nutritivo complemento alimenticio que repara incluso daños cerebrales. La dosis tiene forma de pastilla y se ingiere como otro medicamento más. Surte efecto a los diez minutos, y restaura toda la salud del paciente, además de incrementar en 1 su puntuación máxima de salud.

Munición perforante

Este tipo de balas se pueden cargar en pistolas, rifles y rifles de precisión. Ignoran hasta 4 puntos de Defensa del objetivo, dañando directamente a la Salud.

Munición de plasma

Este tipo de balas se pueden cargar en pistolas, escopetas y rifles. Causan el doble de daño a objetivos que carezcan de Defensa (o la hayan perdido).

Mina eléctrica

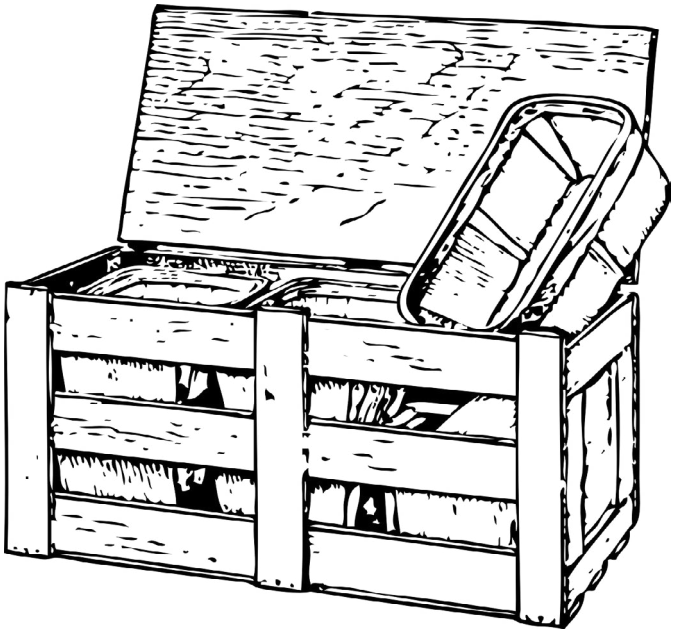
La competencia de este explosivo se comparte con las Granadas. Una prueba de TEC permite instalar la mina en el suelo, que estallará en cuanto pase un ser vivo a 3 metros de ella (distancia Cercana o inferior), afectando a 1d4 objetivos. Causa 1d6 de daño eléctrico, que no se puede aumentar ni disminuir, y paraliza al objetivo durante 1d4 Asaltos. Una vez usada, queda inservible.

Mina explosiva

La competencia de este explosivo se comparte con las Granadas. Una prueba de TEC permite instalar la mina en el suelo, que estallará en cuanto pase un ser vivo a 3 metros de ella (distancia Cercana o inferior), afectando a 1d4 objetivos. Causa 1d12 de daño explosivo, que no se puede aumentar ni disminuir. Se pueden dejar en el agua, flotando en la superficie. Una vez usada, queda inservible.

TABLA 21: COSTE DEL EQUIPAMIENTO

OBJETO	PRECIO
Cápsula de salud	5.000 Créditos
Munición perforante	+20 Créditos a precio base.
Munición de plasma	+40 Créditos a precio base.
Mina eléctrica	50 Créditos.
Mina explosiva	60 Créditos.



ANTRÓFITO

Atributos recomendados: PSI y TEC.

Dado de daño: 1d10 (+2).

Dado de Salud: 1d8.

Humanidad: 1d6.

Salud inicial: 1d8 + 4.

Estos seres son organismos pluricelulares antropomorfos semejantes a plantas inteligentes, originarios de un planeta selvático. Su mundo natal fue arrasado tras una guerra civil que se extendió a lo largo de varias décadas, obligando a los supervivientes a lanzarse al frío espacio sideral sin más que los restos de una civilización destrozada y su ingenio.

Los antrófitos tienen una habilidad especial para la ingeniería inversa, fabricando sus hogares, herramientas y vehículos a partir de las creaciones de otras especies. Esto es debido, principalmente, a que son capaces de absorber conocimientos de forma temporal tras devorar a otro ser inteligente.

Combinando esta capacidad con su beligerante sociedad, son temidos en la mayoría de cuadrantes galácticos, tratándolos como una plaga.

Debido a sus instintos de supervivencia, son capaces de usar cualquier arma salvo cañones y lanzallamas, y pueden equipar protecciones medias.

TALENTOS

» **Cazador de hombres**: Cuando ataca a un objetivo de la raza humana o de los piscem, causa 1 punto de daño adicional. A nivel 3, causa 2 puntos de daño adicionales y a nivel 5, 3 puntos de daño adicionales.

» **Secretos medulares**: Puede comerse una criatura inteligente para obtener sus conocimientos. Debe consumir por completo el cerebro y la médula ósea, y realizar una prueba de PSI: si tiene éxito, adquiere uno de los **Talentos** (seleccionado al azar por el **Guardián Estelar**) de la criatura devorada durante 1d4 Intervalos. El antrófito sólo puede usar este **Talento** una vez al día y debe realizar una prueba de **Humanidad** tras completar el proceso.

» **Ingenio de necesidad**: Tiene Ventaja en las pruebas de TEC para crear o reparar aparatos de fabricación antrófita a partir de restos o chatarra de otra maquinaria. La naturaleza de estas máquinas queda en manos del **Guardián Estelar**.

» **Biología alienígena**: Los implantes y mejoras de las armaduras tienen un coste de 50 Créditos adicionales debido a que deben ser adaptadas al cuerpo de esta especie. La **Humanidad** se reduce en caso de sacar 1.

CIENTÍFICO

Atributos recomendados: TEC y PSI.

Dado de daño: 1d6 (+0).

Dado de Salud: 1d4.

Humanidad: 1d8.

Salud inicial: 1d4 + 4.

El poder de la ciencia es lo que ha permitido a la humanidad alcanzar las estrellas y conquistar nuevos planetas cuando el ***Viejo Mundo*** estaba agonizando. Los científicos son la piedra angular del avance tecnológico tanto del Imperio como de otras organizaciones, y sus investigaciones son vitales para comprender aparatos alienígenas o desarrollar nuevas formas de transporte.

Esta profesión está muy bien pagada y es particularmente apreciada en entornos civilizados, como en los mundos núcleo del **Imperio**.

El científico no es un hombre de aventuras, pero el peligro no le es extraño: es capaz de usar armas ligeras cuerpo a cuerpo, pistolas, rifles y granadas, además de protecciones medias.

TALENTOS

» **Conocimiento estelar**: El largo y extenso bagaje que posees te otorga Ventaja en las pruebas de PSI para identificar y/o comprender el funcionamiento de los ***Artefactos insólitos*** lleguen a tus manos. Además, una vez al día y si ocupas el puesto de Cálculo de una nave, puedes forzar tu mente para tener Ventaja cuando uses la acción *Analizar perímetro*.

» **Medicina de emergencia**: Una vez al día, puedes usar una acción para aplicar un tratamiento de emergencia a un objetivo Inmediato que esté herido, sanándole 1d4 PS. A partir de nivel 3, puedes usar Medicina de emergencia 2 veces al día, y a nivel 5 restauras 2d4 PS.

» **Prototipo experimental**: Talento opcional. Renuncias a tu arma y protección inicial a cambio de comenzar con una réplica fabricada por ti o por tu equipo de un ***Artefacto insólito***. Sin embargo, este aparato tiene un 50% de posibilidades de sufrir un malfuncionamiento con consecuencias especialmente desastrosas. A nivel 3, se reduce a un 25%, y a nivel 5 a un 10%.

» **Disección**: Puedes utilizar tus conocimientos como científico para extraer órganos y componentes valiosos de criaturas alienígenas (vivas o muertas), que después podrás vender por tantos Créditos como nivel de la criatura * 100. Requiere una acción, unas ***Herramientas de trabajo***, superar una prueba de TEC y, tras completar el proceso, debes tirar por **Humanidad**.

Podrás encontrar más información sobre los ***Artefactos*** en la entrada «***El breviario del Errante intergaláctico***», en la bitácora de **El Naufragio** .

https://naufragio.net/el-breviario-del-errante-intergalactico/

INDOLENTE

Atributos recomendados: BIO y PSI.

Dado de daño: 2d4.

Dado de Salud: 1d6.

Humanidad: 1d10.

Salud inicial: 1d6 + 4.

Estos infames individuos son errantes exiliados que han renunciado a su virtud a cambio de un poder antinatural y corrupto. En contraste con sus antiguos aliados, son egoístas, siniestros y violentos, que emplean sus capacidades místicas para oprimir y conseguir sus objetivos, aún a costa de su propia humanidad y las vidas de los demás.

Sin embargo, unos pocos creen que la existencia de los indolentes tiene razón de ser: son la contraparte oscura de sus hermanos, la noche que precede al día, una representación metafísica del equilibrio entre los poderes del universo.

Los indolentes pueden utilizar cualquier arma cuerpo a cuerpo y pistolas, pero no necesitan protección alguna.

TALENTOS

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

» **Prejuicios sintéticos**: Cada vez que te colocas un implante, tiras por Humanidad con Desventaja.

» **Dominio del arma**: Como errante, creaste un arma de luz con nombre propio. Este arma —debes elegir si es a una o a dos manos— se corrompió al igual que tú cuando renunciaste a la senda del errante. Obtienes un +2 a las pruebas de BIO cuando intentas evitar un ataque y sufres la mitad de daño de cualquier fuente. Además, a nivel 3 tu dado de daño aumenta a 1d6 + 1d4.

» **Sabiduría vil**: Como indolente, sacrificaste una parte de ti para conseguir poderes nefandos. Tienes tantos puntos de poder como tu nivel, que puedes usar para lograr proezas oscuras. Usar cualquiera de estas habilidades es una acción y consume 1 punto de poder; en combate, puedes sufrir 1d6 de daño e invocar el efecto sin perder puntos de poder.

• **Estrangular**: Prueba de BIO. Oprimes las vías respiratorias de un objetivo Inmediato o Cercano, causándole 1d6 de daño, que ignora su Defensa, y paralizándole. Puedes mantener este poder cada Asalto sin gastar Poder siempre y cuando elijas al mismo objetivo.

• **Empujón**: Prueba de BIO. Empujas con vigor invisible hasta 1d4 objetivos Inmediatos o Cercanos a un punto Lejano. El impacto causa 1d4 de daño a cada objetivo.

• **Fulminar**: Prueba de PSI. De la punta de tus dedos emerge electricidad crepitante, del mismo color que tu arma de luz, hacia un objetivo Lejano, causándole 1d8 +1 de daño.

• **Telequinesia**: Prueba de PSI. Hebras intangibles te permiten mover objetos (de hasta 50 kg) a tu voluntad de un punto Cercano a uno Lejano. Tú decides a qué velocidad se mueven: si golpean a un enemigo, causan 1d8 de daño.

• **Premonición**: La energía oscura recorre cada célula de tu cuerpo, otorgándote durante un Intervalo tanta Defensa como tu nivel +1.

• **Ira interna**: Realizas dos ataques con tu espada de luz a uno o dos objetivos Inmediatos.

MEDIADOR

Atributos recomendados: COM y PSI.

Dado de daño: 1d6 (+0).

Dado de Salud: 1d6.

Humanidad: 1d12.

Salud inicial: 1d6 + 4.

Desde que las colonias humanas se establecieron en planetas perdidos a lo largo y ancho del universo, la convivencia se ha ido complicando cada vez más. Las disputas por nuevos territorios, por bautizar un accidente geográfico que ha sido descubierto por dos grupos distintos, o la desgastadora convivencia diaria son situaciones que pueden provocar conflictos irresolubles. Y para una civilización que se ha esparcido por las estrellas, que las pequeñas comunidades se disuelvan es síntoma de fracaso social.

Los mediadores surgieron como solución a las disputas entre especies inteligentes. Desde aquellos que resuelven discusiones entre familiares por una herencia, o los que se encargan de establecer vínculos entre seres extraterrestres y colonias humanas, un mediador viaja por los mundos civilizados ofreciendo sus conocimientos sociales y sus habilidades comunicativas.

Tu especialidad es resolver problemas, y por ello recibes una buena remuneración por parte del Imperio. O quizás eres un freelance que busca la armonía entre razas, tú decides.

El universo es amplio y peligroso, y por ello eres capaz de vestir protecciones ligeras, armas ligeras cuerpo a cuerpo y de una mano.

TALENTOS

» **Buena reputación**: Los mediadores son muy queridos en zonas civilizadas. Cuando vayas a comprar en un asentamiento de tu misma especie, puedes realizar una prueba de COM; con éxito puedes obtener un descuento de hasta el 20% del precio total de lo que quieras comprar.

» **Dotes de comunicación**: Después de una breve conversación contigo, cualquier criatura inteligente cambia su disposición a una más amigable: sumas tu Nivel a las pruebas de COM que realices para apaciguar conflictos o mediar entre otros PNJ. Esto no quiere decir que quien quiera herirte de forma activa cambie sus intenciones.

» **Políglota**: Llevas encima un traductor universal, un aparato electrónico que te permite hablar cualquier idioma galáctico. Si lo pierdes o se rompe, puedes comprar uno nuevo por 500 Créditos.

» **Vínculo emocional**: Una vez al año, puedes ofrecer una sesión de sanación emocional, durante un par de horas, a otro personaje jugador para superar sus traumas. Realiza una prueba de PSI: si tienes éxito, aumenta en un rango el *Dado de Humanidad* de tu aliado; no puede superar el rango máximo impuesto por su clase. A partir de Nivel 3, puedes ayudar a dos personas, pero no a la vez.

PISCEM

Atributos recomendados: BIO y PSI.

Dado de daño: 1d6 (+0).

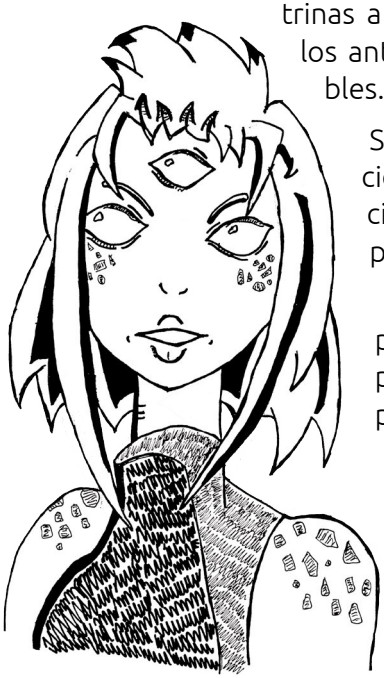
Dado de Salud: 1d10.

Humanidad: 1d8.

Salud inicial: 1d10 + 4.

Antiguos habitantes de un planeta sumergido, los piscem son híbridos entre un cefalópodo y un humanoide. Sus rostros son perturbadores: poseen tres ojos, zarcillos oscilantes que emergen de sus caras y algunos poseen un cabello que recuerda a algas marinas. Otros son completamente lampiños o poseen pedúnculos por cabello.

Obligados a dejar atrás su mundo natal, se han expandido a lo largo del universo conocido, impartiendo sus doctrinas a otras especies y encontrando en los antrófitos unos adversarios formidables.



Su sociedad aprecia la autosuperación, el sacrificio y el esfuerzo, apreciando la sabiduría de sus mayores por encima de todo lo demás.

Estos austeros alienígenas son capaces de usar cualquier arma cuerpo a cuerpo, pistolas, escopetas y protecciones ligeras.

TALENTOS

» **Pulmones marinos**: Siglos de evolución anfibia les otorga Ventaja en las pruebas de BIO para nadar, bucear o aguantar la respiración. Una vez al día, pueden forzar su sistema respiratorio para estar hasta tantos Intervalos como su nivel sin necesidad de respirar.

» **Ojos de la bruma**: Son capaces de detectar a sus objetivos mediante el calor que desprenden, pero sólo a corta distancia. Obtienen un +1 a las pruebas de ataque cuerpo a cuerpo pero sufren un -1 a las pruebas de ataque a distancia.

» **Mente en calma**: La estricta educación que reciben desde que son renacuajos les otorga un +2 a las pruebas de PSI para resistirse a la intimidación, persuasión y la tentación.

» **Vestal de las mareas**: Talento opcional. Solo para piscem hembras. El Dado de daño y de Salud se reducen en un rango. A cambio, obtiene Puntos de Poder igual a su Nivel x2 y puede aprender 1 poder psiónico por Nivel de la lista del **Psiónico**.

» **Biología alienígena**: Los implantes y mejoras de las armaduras tienen un coste de 50 Créditos adicionales debido a que deben ser adaptadas al cuerpo de esta especie. La **Humanidad** se reduce en caso de sacar 1.

EPÍLOGO

Este documento empezó como un trabajo rápido, algo que terminaría en un par de días sin darle demasiada importancia. Para el ***Día del Rol Gratis*** quería publicar *El Breviario del Errante Intergaláctico*, una suerte de suplemento para **Estrellas Errantes** con objetos mágicos, nuevas clases y nuevas opciones. Sin embargo, me ganó la pereza y el día se acercaba ominosamente.

Pero me he podido levantar, gracias al apoyo de mi estrella más bonita y por eso estás leyendo esta idiotez. La **Gran Cacería** es una amalgama de muchas cosas, pero sobre todo es divertida. ¡Imagínate, montarla en unas jornadas y que no haya un único grupo de jugadores! ¡Tres equipos de personas compitiendo por el ***Tesoro Prásini***!

Sí, sería la leche, ¿verdad? Bueno, espero que este pequeño documento haya sido de tu agrado. Lo espero de verdad, porque me he tirado dos días con el culo pegado al ordenador para darle este sensual acabado. Pensaba poner los circuitos decorativos que tiene **Estrellas Errantes**, pero me temo que no va a poder ser esta vez.

¡Muchas gracias por leernos y esperamos verte en las próximas publicaciones de **El Naufragio**!

Adrián Diego «Starkvind» — 16 de junio de 2018

PDATA 2020: ¡Por fin la **Gran Cacería** ve su versión impresa!

IMÁGENES Y RECURSOS

No somos artistas, así que tenemos que tirar de páginas web con imágenes libres de derechos. Las que ilustran esta aventura son las siguientes:

» **Portada**: https://pixabay.com/en/iguana-lizard-animal-brazil-iguacu-50198/

» **Poblado prásini**: https://pixabay.com/en/african-home-uganda-village-house-2007186/

» **Cuevas**: https://openclipart.org/detail/224425/request-Scenery-3-CAVE

» **Dinero**: https://publicdomainvectors.org/en/free-clipart/Hand-offering-money/72577.html

» **Tesoro Prásini**: https://pixabay.com/en/moss-agate-gemstone-bracelet-bracelet-665755/

» **Más cuevas**: https://pixabay.com/en/cave-rock-entrance-opening-262258/

» **Estancia final**: https://pixabay.com/en/cell-balusters-jail-prison-1875816/

» **Tiburón 1**: https://openclipart.org/detail/164155/the-great-white-shark

» **Tiburón 2**: https://openclipart.org/detail/299097/shark-3

» **Bomba**: https://pixabay.com/en/bomb-weapon-war-explosion-military-2793452/

» **Caja**: https://pixabay.com/en/shipping-crate-wooden-crate-32946/

» **Científico**: https://openclipart.org/detail/191555/lady-scientist

» **Indolente**: https://openclipart.org/detail/252268/female-warrior-line-art

» **Mediador**: https://openclipart.org/detail/102295/woman-action-star

El icono de **El Naufragio** proviene de www.game-icons.org. Y las fuentes utilizadas son *Stark*, *Ubuntu*, *Dyno Sans* y *Ethnocentric*, de libre descarga en las webs habituales de fuentes tipográficas.

Las ilustraciones de la antrófita y de la piscem están basadas en fanarts encontrados en la red.

» **Antrófita**: https://aminoapps.com/c/arts-and-ocs/page/blog/floran/pXeL_MBahQuqe022Gj2GQBPkBPbrGoZQWzd

» **Piscem**: https://www.deviantart.com/yukiin/art/Hylotl-739316742

Todo el contenido de esta aventura es parte del **Game Content** y están bajo la **OPEN GAME LICENSE Versión 1.0a**.

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**.

La Gran Cacería Copyleft 2018-2020, **Adrián Diego**

Las imágenes empleadas en este documento pertenecen a sus autores.

END OF LICENSE

CC BY SA

EN UN LUGAR DE LA GALAXIA...

*De cuyo nombre no vas a querer acodarte, serás partícipe de una de las celebraciones más sangrientas en todo el cuadrante estelar: ¡**la Gran Cacería**!*

Una festividad de la especie antrófita que consiste en meter en una caverna oscura a un montón de personas y ver cómo se masacran entre ellos.

*¡Impresionante! ¿Que no te gusta? Espera a ver el plato fuerte: ¡tiburones **con metralletas**! **¡Ametralodones**! ¡Madre mía, qué maravilla!*

*Esta aventura para **Estrellas Errantes** contiene más de 20 tablas para generar tu propia experiencia jugable, repleta de sangre y muertes injustas de personajes.*

*¡Prepara tus armas y adéntrate en las **Cavernas de la Caza**, dónde Infinidad de enemigos te esperan!*

CC BY SA