ESTRELLAS PERFECTAS II
SÉ UN AGENTE PERFECTO EN ESTRELLAS ERRANTES
EL NAUFRAGIO

ESTRELLAS PERFECTAS

POR MAURICK STARKVIND

CRÉDITOS

Estrellas Perfectas v.1.0

Redacción y maquetación: Adrián Diego «Starkvind»

Corrección: Javier Villalón

Pruebas de juego: Jaime Castellano «Einsk», Mª Carmen Sánchez «Pamina», Cristina Borrego «Denebia»

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

Perfect Dark pertenece a **RARE Limited** y este suplemento no tiene relación alguna con ellos.

https://naufragio.net

ÍNDICE

Presentación 4
Facciones 6
Dirección 8
Reglamento 12
Arsenal 18
Tecnología 38
Agente 42
Maian 44
Skedar 46
Personajes no jugadores 48
Archivo de misiones 54
Conclusión 68
Licencia 70

PRESENTACIÓN

Sé bienvenido al fichero de reglas «Estrellas Perfectas», una adaptación bastante libre del trasfondo y universo del videojuego «Perfect Dark» al reglamento de «Estrellas Errantes». En estas páginas podrás encontrar todo lo necesario para disfrutar de partidas al estilo de la joya de RARE con el sencillo motor de Estrellas Errantes.

Es el año 2022: las grandes corporaciones han desarrollado avances tecnológicos increíbles, desde vehículos voladores hasta inteligencias artificiales capaces de mostrar empatía y sentimientos. Detrás de todo esto se ocultan terribles secretos, conspiraciones y mentiras que ponen en jaque a la humanidad.

Pertenecéis al equipo de espionaje del Instituto Carrington, una agencia privada que se dedica a ofrecer servicios de espionaje y contraespionaje.

Vuestro rival es la Corporación dataDyne, un conglomerado internacional con sede en Chicago que ha establecido contacto con una raza alienígena muy belicosa: los Skedar.

Habéis sido entrenados como agentes de élite bajo el mando de Daniel Carrington y tenéis un objetivo claro: actuar como operativos perfectos en misiones de infiltración, siendo la oscuridad que impida a dataDyne completar sus pérfidas maquinaciones.

¿POR QUÉ ESTRELLAS PERFECTAS?

«Goldeneye 007» y «Perfect Dark» fueron juegos que marcaron mi infancia-adolescencia. Casi los creía olvidados, y no fue hasta finales del pasado 2019 que volví a rememorarlos.

El trasfondo del segundo tenía un potencial increíble, explorando el conflicto de dos especies alienígenas y su implicación con los humanos. Pero se rompió con la pre-secuela y ahora es una franquicia sin futuro.

Quizás ha dejado paso a otros grandes, pero en mi corazón «Perfect Dark» ocupa un lugar especial.

Estrellas Perfectas es mi grano de arena, mi aportación DIY siguiendo la filosofía OSR, a la comunidad rolera. Quizás nadie va a usarlo, al fin y al cabo, franquicias de juegos de rol con agentes secretos combatiendo conspiraciones alienígenas hay a decenas.

Soy consciente de que el concepto de «Perfect Dark» casa muy bien con «Savage Worlds». Pero qué se le va a hacer, Estrellas Errantes me fascina, y la cabra tira siempre al monte.

FACCIONES

INSTITUTO CARRINGTON

Centro de investigación privado fundado por Daniel Carrington, un empresario inglés, tras su marcha de la NSA (Agencia de Seguridad Nacional). El Instituto es bien conocido por sus productos de alta tecnología, desde motores antigravitatorios hasta armamento de defensa. Sin embargo, Daniel creó el Instituto para contactar con formas de vida extraterrestres, principalmente con los maian.

A través de sus negocios y expansión, el Instituto ha llegado a formar su propio equipo de inteligencia, en el que cuenta con hackers, agentes secretos y operativos de alto nivel para mantener sus operaciones de contacto en el más absoluto secreto.

DATADYNE

La Corporación dataDyne es una organización privada que se especializa en la investigación armamentística y aplicaciones militares de sus productos. Dirigida por la CEO Cassandra deVries, dataDyne ha experimentado un ascenso astronómico en el mercado de armas y es bien conocida por sus actividades militares privadas.

Sin embargo, no ha estado exenta de polémica. Noticias y rumores sobre su implicación con el mercado negro y la venta ilegal de armas a grupos extremistas ha llevado al Instituto Carrington a investigar muy de cerca las actividades de esta Corporación.

dataDyne tiene en nómina a decenas de científicos e investigadores, además de un amplio equipo de seguridad con entrenamiento de grado militar, armados con vehículos de última tecnología.

NSA

La Agencia de Seguridad Nacional de los Estados Unidos de Norteamérica ha estado colaborando muy estrechamente con dataDyne, aprovechándose de los avances tecnológicos de estos para armar a sus agentes y reforzar sus instalaciones.

Gracias a la buena relación entre Trent Easton, director de la agencia, y Cassandra deVries, la CEO de dataDyne, las verdaderas intenciones de los Skedar han pasado desapercibidas para la NSA. Incluso han destinado fondos a capturar y retener especímenes Maian en el Área 51.

No obstante, si el trato entre dataDyne y una especie alienígena llega a oídos de la cúpula directiva, no tardarán en cortar dichos lazos y negar cualquier implicación en la conspiración.

MAIAN

Estos seres de piel gris y cráneo prominente contactaron por primera vez con Daniel Carrington, buscando aliados para enfrentarse a la amenaza Skedar. Con el tiempo, Daniel ha logrado establecer una alianza por un objetivo común.

SKEDAR

Formas de vida reptilianas obsesionadas con la guerra y la conquista. Su desarrollo tecnológico está dedicado a encontrar nuevas formas de destruir especies y planetas.

Han descubierto recientemente la existencia de un arma súper destructora perdida en los océanos de la Tierra, y por ello han contactado con la corporación dataDyne, ofreciendo parte de su armamento a cambio de colaboración para desenterrar semejante peligro.

Obviamente, los avariciosos humanos desconocen —o quieren ignorar— las verdaderas intenciones de los Skedar.

DIRECCIÓN

ESTILO

La fuente original de este suplemento es un videojuego de disparos en tercera persona, publicado en 2000 por la empresa «Rare» para el sistema «Nintendo 64». El jugador encarna a una agente especial, Joanna Dark, mientras completa distintas misiones para el Instituto Carrington. Los antagonistas forman parte de una alianza entre dataDyne, una megacorporación norteamericana especializada en armamento, y los Skedar, una raza alienígena belicosa que busca algo en el Planeta Tierra. A mitad de la historia se une al grupo Elvis, un alien arquetípico de la especie Maian, rivales de los Skedar, que asiste a la protagonista durante el resto de la trama.

Como se puede uno imaginar, el ritmo de los niveles y la acción no pegan con una partida de rol al uso. Los personajes jugadores no serán agentes de élite, pero tampoco guardias de seguridad tan patanes como los que aparecen en el videojuego. Asumimos que el grupo protagonista será capaz de completar las intervenciones y que cada agente suplirá los defectos de sus compañeros.

Es tarea del Guardián Estelar presentar desafíos a la altura de la ambientación: infiltrarse en una fiesta de alta alcurnia para robar un colgante que alberga un microchip con información privilegiada, atravesar unas instalaciones de seguridad sin despertar ninguna alarma, asaltar un navío alienígena naufragado en mitad del océano, etc.

Cualquiera puede sacar una buena cantidad de ideas sobre cómo dirigir a un grupo de agentes secretos en obras de ficción como «Mission: Imposible» con Tom Cruise, «RED» con Bruce Willis, o la reciente «6 Underground» protagonizada por Ryan Reynolds; y seguro que nos dejamos muchas más en el tintero.

TONO

«Perfect Dark» bebe de una ambientación cyberpunk (visible sobretodo en el escenario de Chicago, quinta misión de la historia principal) y, aunque se pueden ver bromas y chascarrillos por parte de Joanna y/o Elvis, el tono opresivo y conspiranoico se respira en toda la obra.

La corrupción de dataDyne llega hasta las altas esferas del gobierno norteamericano; esto se ve reflejado en Trent Easton, el dirigente de la Agencia de Seguridad Nacional, que utiliza sus contactos para extender las garras de la corporación y su posición para intentar extorsionar al Presidente.

Nada más hay que prestar atención a la primera conversación de la historia entre Joanna Dark y Daniel Carrington. Mientras se prepara para infiltrarse en Lucerne Tower, Joanna pregunta a su superior, con sorna, si el personal es «prescindible», para evaluar si usar tácticas letales o no. La respuesta de Daniel es perfecta para definir el tono de esta ambientación:

— Hay personal crítico vinculado a llaves de acceso, si son asesinados éstas se volverán inservibles. La seguridad armada, por otra parte...

Un asunto llamativo es la cantidad de oponentes a los que Joanna debe dar muerte. Al ser un videojuego, el número de bajas roza lo exagerado.

Sin embargo, en una aventura de Estrellas Perfectas no es necesario tanto enemigo, salvo que el Guardián Estelar lo quiera así.

DIFICULTAD

Salvo que uno quiera probar el modo «Agente Perfecto», «Perfect Dark» no es un videojuego difícil. Quizás los controles presentan un desafío, pero cuando uno se adapta a la entrañable rotación del joystick de «Nintendo 64», las misiones son un paseo.

Pero este manual va enfocado a dirigir partidas de rol, que deberían tratar el concepto de «Dificultad» de forma orientada a la diversión de los participantes en la mesa.

Para ello, hemos ideado la adaptación de los modos de juego de «Perfect Dark». Como cualquier reglamento de un «hack», es opcional y adaptable a las necesidades del Guardián Estelar.

Deja que los jugadores elijan la Dificultad de la partida antes de comenzar con la ficción. El último punto, presente en cada de una de las tres, presenta una modificación a la EXP obtenida. Ten en cuenta que si eligen la Dificultad «Agente» los PJ van a desarrollarse de forma más lenta.

Agente

El modo más fácil. Como GE, deberías ponérselo sencillo a los jugadores y ser permisivo con sus fallos. Igual esa alarma no ha sonado todo lo que debería o no funcionaba.

» Los adversarios tiran dados para causar daño, pero éstos no explotan.

» Cada adversario porta un cargador para el arma que llevaba equipada.

» En cada misión hay disponible un Escudo portátil para cada PJ, repartido por el escenario.

» La Defensa / Blindaje de los PJ se repone en un Intervalo.

» La EXP obtenida al final de cada misión se divide entre 2, redondeando hacia abajo.

Agente especial

La dificultad normal. Utiliza las reglas de Estrellas Errantes / Estrellas Perfectas tal y como aparecen escritas.

» Los adversarios tiran dados para causar daño y éstos pueden explotar.

» Cada adversario porta un arma que puede quedar estropeada si es neutralizado.

» En cada misión hay un Escudo portátil escondido por el escenario.

» La Defensa / Blindaje de los PJ no se repone.

» La EXP se obtiene sin modificación alguna.

Agente perfecto

El modo extremo. Como GE, debes ser implacable y no perdonar ningún error. Si salta la alarma, la misión fracasa y los PJ morirán asaltados por las tropas de dataDyne.

» Los adversarios causan el máximo daño posible, sin tirar dados.

» Cuando un adversario es derrotado, sus armas quedan inservibles.

» No hay Escudos portátiles disponibles.

» La Defensa / Blindaje de los PJ no se repone.

» La EXP obtenida al final de cada misión de multiplica x2.

REGLAMENTO

CREACIÓN DE PERSONAJE

Sigue el mismo reglamento del manual de Estrellas Errantes; no obstante, las clases Diplomático y Psiónico no deberían estar permitidas. No se hace hincapié durante «Perfect Dark» sobre la existencia de implantes para seres humanos, pero no es descabellado pensar que pueden estar disponibles para los jugadores al fin y al cabo.

Debido a que en esta ambientación el viaje interestelar aún no es algo que sea habitual, el talento del Cable se podría aplicar a ciudades en lugar de planetas.

Por su parte, el talento «*Solo hay una forma de tratar con bichos*» del Contrabandista podría servir para androides, robots o especies alienígenas como los Maian o Skedar..

DISPARAR CON DOS ARMAS

En «Perfect Dark» es posible llevar dos armas idénticas en cada mano y disparar con ellas para ostentar una potencia de fuego inigualable.

Esta regla es similar la que aparece en el manual básico de Estrellas Errantes, en las pistolas.

» De esta forma solo se pueden equipar armas de tipo Pistola, Revólver o Subfusil.

» El personaje puede atacar una vez con cada una de sus armas por asalto.

» Los dados de daño de ambas armas no podrán explotar.

» El personaje no podrá recargar ninguna de las dos armas sin emplear una acción para guardar y recargar ambas.

DISPARO A LA CABEZA

Esta regla es importante y, a la vez, polémica. Bajo el reglamento de Estrellas Perfectas, cualquier disparo a la cabeza —o a un órgano de importancia similar— significa la muerte instantánea del objetivo, sea PJ o PNJ.

Si un personaje desea apuntar a la cabeza de un objetivo, sufre -2 a la tirada de ataque por cada Distancia que lo separe —sin contar la Inmediata—. Los Rifles de precisión ignoran esta penalización.

Ejemplo: ***Rodrick Dark*** quiere aniquilar a un guardia de ***dataDyne*** mediante un disparo a la cabeza de su Falcon 2 y está a una Distancia Lejana; esto le provocaría un -4 a la tirada, primero por la Distancia Cercana y después con la Lejana.

En caso de que porte un casco protector o sus huesos sean reforzados —producto de implantes, biología alienígena, etc.—, el resultado de daño se multiplicará por dos, destrozando la protección extra en el proceso.

RECARGA RÁPIDA

En lugar de hacer gastar un Asalto para recargar un arma sin munición, en Estrellas Perfectas se considera que el personaje es capaz de cambiar el cargador en el tiempo que pasa entre ambos Turnos de actuación.

El objetivo de las reglas «*Disparo a la cabeza*» y «*Recarga rápida*» es volver, si cabe, más rápidas las trifulcas.

En «Perfect Dark» los tiroteos no duran más de unos segundos y prima administrar la munición, ya que es escasa; aquí no debería ser diferente.

NUEVO SISTEMA DE DAÑO

Las siguientes reglas cambian por completo cómo funcionan las armas en Estrellas Errantes. Esta modificación es necesaria para darle a este suplemento ese color de distintas armas y opciones que tenía el juego original.

Bonificación al daño

El Dado de daño de la Clase pasa a ser una bonificación al daño de las armas. En lugar de asignar un valor distinto por clase, utilizamos el valor del dado para establecer el bono.

TABLA 1: BONIFICACIÓN AL DAÑO

DADO DE DAÑO	BONIFICACIÓN
d4	-1
d6	+0
d8	+1
d10	+2
d12	+3
d20	+4

Nuevas características

Cada arma conserva sus talentos originales sin modificación alguna.

En el caso de los Errantes o Indolentes, la situación es diferente: a efectos de juego, un miembro de una de estas dos clases tiene una Bonificación al daño +0 y obtiene un Arma de Errante o Indolente durante la creación.

TABLA 2: NUEVAS ESTADÍSTICAS DE LAS ARMAS

ARMA	DAÑO	MUNICIÓN
Cuerpo a cuerpo (ligera)	1d4	-
Cuerpo a cuerpo (1 mano)	1d6	-
Cuerpo a cuerpo (2 manos)	1d8+2	-
Pistola	1d6	d8
Escopeta	1d10	d6
Rifle	1d8	d10
Rifle de precisión	1d12	d6
Lanzallamas	2d6	d6
Cañón	1d6+1d8	d8
Granada	1d10	-

Arma de Errante o Indolente

El filo lumínico que un novicio ha de forjar para comenzar su camino hace 2d4 de daño cuando lo blande un miembro de los errantes o de los indolentes. Si es un arma a dos manos, aplica +2 al daño y -2 a la tirada de BIO.

» Si posees el talento «*Maestro de la espada*», a Nivel 3 causa 1d6 + 1d4 de daño y a Nivel 5 causa 3d4 de daño.

» En cambio, si posees el talento «*Dominio del arma*», a Nivel 3 causa 1d6 + 1d4 de daño.

» Además, si posees cualquiera de los dos Talentos previos, a Nivel 3 tu Bonificación al daño aumenta a +1.

NUEVAS ARMAS

Si bien, más adelante, el lector tendrá acceso a todo el arsenal que aparece en «Perfect Dark», en estas reglas agregamos dos categorías de armas nuevas.

Revólver

Un cañón corto de buen calibre. Puedes amartillar el arma, disparando a tantos objetivos como caras del DU de munición, pero sufres -4 a la prueba de TEC y agotas la munición.

Puede atacar a objetivos Inmediatos o Cercanos. Comparte competencia con las escopetas.

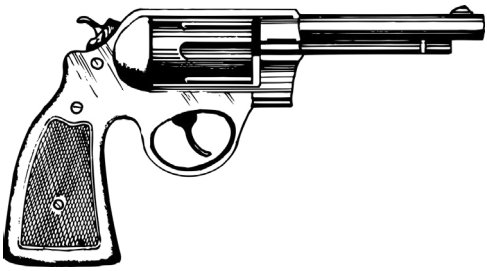
Subfusil

Una metralleta de bajo calibre que alberga gran cantidad de munición. Puedes disparar en ráfagas, obteniendo +2 a la prueba de TEC pero tirando el DU con Desventaja.

Puede atacar a objetivos Inmediatos, Cercanos y Lejanos. Comparte competencia con las pistolas.

TABLA 3: NUEVAS ARMAS

ARMA	PRECIO	DAÑO	MUNICIÓN	PRECIO MUNICIÓN
Revólver	70	1d8 +1	d6	5
Subfusil	40	1d6	d12	4



DEFENSA ALTERNATIVA: BLINDAJE

Blindaje

La puntuación de Defensa de un personaje pasa a denominarse Blindaje. Cada punto de Blindaje equivale a un dado de seis caras (d6).

Sufrir daño

Cuando un PJ no supera la tirada para esquivar un ataque, ha sido alcanzado por el enemigo y debe sufrir daño. En ese momento puede querer «romper» un punto de Blindaje para anular el daño por completo.

Los adversarios no emplean Blindaje y, si por ficción están protegidos, esto se debe traducir en un valor superior de Puntos de Salud.

Romper Blindaje

Si un PJ rompe un punto de Blindaje, debería dedicar un Intervalo en reparar su protección corporal. Para hacer esto, debe tirar cada d6 individualmente: si el resultado está por encima del valor de Blindaje de la protección, el dado se recupera. Si saca lo mismo o menos, el punto se pierde para siempre; si una protección se queda sin Blindaje es destruida.

TABLA 4: CONVERSIÓN DE DEFENSA

DEFENSA	BLINDAJE	EQUIVALENCIA
2	1	Protección ligera
4	2	Protección media
6	3	Talento «Inalcanzable»
8	4	Protección pesada
9+	5	Mejoras, Protección especial

ARSENAL

En las siguientes páginas se podrá encontrar todo el armamento que hace aparición en «Perfect Dark», con sus estadísticas y modos de disparo adaptados a Estrellas Errantes.

Tras las estadísticas de cada arma se describen los modos de disparo disponibles. Un arma comienza con el primer modo activo (si no tiene, consultar el básico de la Competencia), y cambiarlo requiere una acción equivalente al movimiento.

INSTITUTO CARRINGTON

Arma PC

Un rifle camuflado en una computadora portátil. Sin desplegarse, el arma no puede disparar pero puede aparentar ser un ordenador de baja gama, ya que posee una cuarta parte de los componentes que debería tener.

- **Competencia**: Rifle
- **Alcance**: Lejano
- **Daño**: 1d8
- **Munición**: d8
- **Precio**: 110
- **Precio munición**: 11

Arma oculta

Debe ser activada mediante una acción para poder dispararla. Una vez desplegada, emplea las mismas reglas que el Rifle.

Modo Centinela

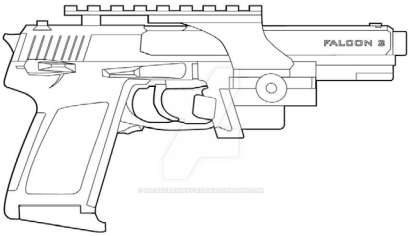
Mediante una acción se puede acoplar a una superficie Inmediata al usuario.

Una vez activado el *Modo Centinela*, disparará automáticamente cada Asalto a objetivos Cercanos y designados como hostiles según el usuario, hasta quedarse sin munición o ser destruida. En este modo tiene Salud 4 y puede ser retirada mediante una acción.

AR34

Emplea las mismas reglas que el Rifle. Su fiabilidad y buen alcance lo hacen un arma útil, sin nada destacable.

- **Competencia**: Rifle
- **Alcance**: Lejano
- **Daño**: 1d8 +1
- **Munición**: d10
- **Precio**: 90
- **Precio munición**: 9



Falcon 2

Una pistola utilizada por fuerzas de seguridad, agentes y militares. Puede acoplarse una mira telescópica o un silenciador.

- **Competencia**: Pistola
- **Alcance**: Lejano
- **Daño**: 1d6
- **Munición**: d8
- **Precio**: 25
- **Precio munición**: 3

Culatazo

Impactar con la culata del arma es un ataque cuerpo a cuerpo y causa 1d3 de daño.

Mira telescópica

Si el usuario no se mueve durante un Asalto, obtiene +2 a la siguiente tirada de ataque con el arma.

Silenciador

Los disparos son casi imperceptibles. Hay un 10% de posibilidades de ser escuchados por un individuo Cercano.

IC 2010

Con un potente zoom y proyectiles de alta velocidad, este arma es uno de los mejores rifles de francotirador jamás fabricados. Emplea las mismas reglas que el Rifle de precisión.

- **Competencia**: Rifle de precisión
- **Alcance**: Distante
- **Daño**: 1d12
- **Munición**: d6
- **Precio**: 150
- **Precio munición**: 15

Silenciador

Los disparos son casi imperceptibles. Hay un 10% de posibilidades de ser escuchados por un individuo Cercano.

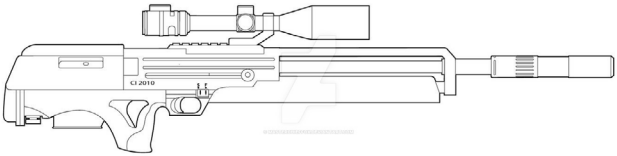


TABLA 5: INSTITUTO CARRINGTON

ARMA	COMPETENCIA	DAÑO	MUNICIÓN
Arma PC	Rifle	1d8	d8
AR34	Rifle	1d8 +1	d10
Falcon 2	Pistola	1d6	d8
IC 2010	Rifle de precisión	1d12	d6
RCP-120	Rifle	1d6	d20

RCP-120

Un fusil de asalto de última generación, obra magna del Instituto. Equipado con un cargador abundante y un sistema de camuflaje óptico, es ideal para misiones de asalto.

- **Competencia**: Rifle
- **Alcance**: Lejano
- **Daño**: 1d6
- **Munición**: d20
- **Precio**: 1000
- **Precio munición**: 100

Disparo perfecto

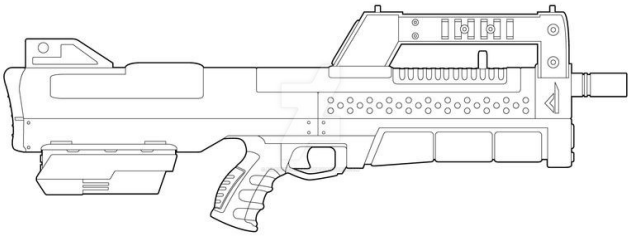
No es necesario realizar tirada de TEC para alcanzar a un objetivo Inmediato o Cercano, impacta automáticamente.

Lluvia de balas

Sus ráfagas afectan a 1d4 objetivos enemigos en el punto seleccionado de disparo. Sin embargo, causa 1d4 de daño y los dados no pueden explotar.

Sistema de camuflaje

Se puede activar mediante una acción. Vuelve al usuario completamente invisible al ojo humano, pero no a escáneres o cámaras de seguridad. Cada asalto que esté activado, reduce en un rango el DU de munición.



DATADYNE

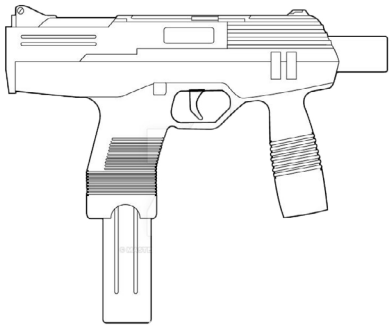
CMP150

Un clásico de dataDyne y éxito de ventas: este subfusil cuenta con un cargador medio y una capacidad especial: puede designar y fijar objetivos en la línea de visión. Convierte a un tirador promedio en uno excelente, siempre que sea inteligente como para operar el arma.

- **Competencia**: Subfusil
- **Alcance**: Lejano
- **Daño**: 1d5
- **Munición**: d8
- **Precio**: 50
- **Precio munición**: 5

Seguir objetivoetivo

Si el usuario pasa un Asalto fijando el sistema de puntería sobre tres objetivos —máximo—, los siguientes ataques que haga sobre dichos objetivos obtendrán +2 a la tirada de TEC.



Cuchillo de combate

Un cuchillo de combate preparado para infiltración. Contiene un frasco de veneno que se rompe cuando se arroja.

- **Competencia**: Ligeras CC
- **Alcance**: Cercano
- **Daño**: 1d4
- **Precio**: 15

Cuchillo venenoso

Se arroja a un objetivo Cercano tras superar una tirada de BIO; con éxito lo envenena y morirá en 1d2 Asaltos, aunque oponentes sintéticos pueden ser inmunes.

Devastador

Un lanzagranadas de largo alcance. El modo de fuego secundario irradia la granada con una carga magnética: cuando se dispara, la bomba se adhiere a la pared o al techo. Después de unos segundos, se desprende para caer al suelo, donde detona.

- **Competencia**: Cañón
- **Alcance**: Lejano
- **Daño**: 3d6
- **Munición**: d6
- **Precio**: 300
- **Precio munición**: 40

Granada

Dispara un explosivo a un punto al alcance que estalla en cuanto entra en contacto con un sólido. Todas las criaturas en un radio Cercano al impacto sufren daño.

Mina lapa

El proyectil explosivo puede ser irradiado con una carga magnética para acoplarlo a superficies metálicas durante 1d2 Asaltos; pasado ese tiempo se detonará.

Cualquier criatura que se acerque a una distancia Inmediata de la Mina lapa provocará la detonación de esta.

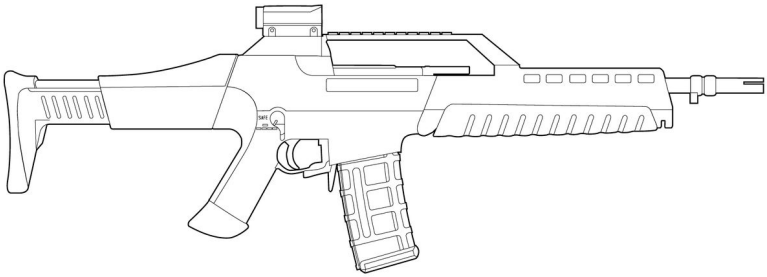
Dragón

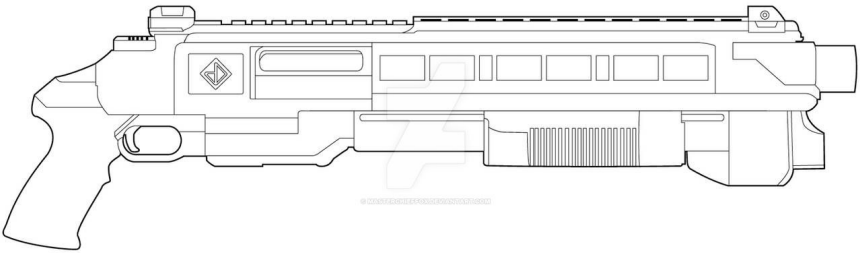
Un rifle de asalto estándar con un giro maligno: cuando se activa el modo secundario, se convierte en una mina de proximidad que se asemeja a un arma. Emplea las mismas reglas que el Rifle.

- **Competencia**: Rifle
- **Alcance**: Lejano
- **Daño**: 1d8
- **Munición**: d10
- **Precio**: 100
- **Precio munición**: 10

Explosivo interior

El Dragón puede ser desplegado como una Mina de proximidad, siguiendo las mismas reglas. El arma se destruye tras la explosión.





DY357

Se considera el revólver más poderoso del mundo. Cada proyectil tiene un factor de penetración impresionante, capaz de derribar al objetivo con el peso y la potencia del disparo. Se diseñan modelos personalizados para clientes exclusivos. Emplea las mismas reglas que el Revólver.

- **Competencia**: Revólver
- **Alcance**: Cercano
- **Daño**: 1d8 +2
- **Munición**: d6
- **Precio**: 80
- **Precio munición**: 8

Culatazo

Impactar con la culata del arma es un ataque cuerpo a cuerpo y causa 1d3 de daño.

Escopeta de doble acción

Fabricada para las fuerzas de seguridad, dispone de un cargador de cartuchos y modos de disparo simple o doble, que la convierten en un arma peligrosa de cerca.

Emplea las mismas reglas que la Escopeta.

- **Competencia**: Escopeta
- **Alcance**: Cercano
- **Daño**: 1d10
- **Munición**: d6
- **Precio**: 60
- **Precio munición**: 6

Disparo doble

El usuario realiza dos tiradas de ataque seguidas, la última con un -2 —por el retroceso—.

Después, debe tirar el DU de munición con un -2 al resultado.

Súper Dragón

Excelente arma de apoyo, variante del rifle Dragón: en lugar de un explosivo de proximidad, tiene un lanzagranadas.

Emplea las mismas reglas que el Rifle. El modo de disparo Lanzagranadas emplea la misma munición que el Devastador.

- **Competencia**: Rifle
- **Alcance**: Lejano
- **Daño**: 1d8
- **Munición**: d10
- **DU granadas**: d6
- **Precio**: 160

Lanzagranadas

Cartucho de munición adicional (DU d6) que permite disparar proyectiles explosivos a una distancia Lejana e inferior. Causan 2d6 de daño a cada objetivo Inmediato al área de impacto.

Lanzacohetes

Un lanzamisiles compacto y reutilizable. Dispara un proyectil estándar o un cohete teledirigido, lento, capaz de realizar los giros necesarios para alcanzar el objetivo.

Su modo de disparo principal emplea las mismas reglas que el Cañón, salvo por el daño modificado.

- **Competencia**: Cañón
- **Alcance**: Distante
- **Daño**: 1d12 + 1d6
- **Munición**: d4
- **Precio**: 200
- **Precio munición**: 20

Cohete dirigido

El usuario puede fijar un objetivo Lejano para que el proyectil realice una trayectoria hacia él.

Hacer esto provocará que el impacto ocurra en el siguiente Asalto y que se pueda destruir el cohete a mitad de camino; sin embargo, no será necesaria una tirada de TEC.

Vengador K7

Otra pieza de alta tecnología de dataDyne. Es un rifle de asalto con cargador reducido y un daño elevado. Tiene un modo de detección de amenazas que destaca explosivos, armas de pared y peligros similares.

- **Competencia**: Rifle
- **Alcance**: Lejano
- **Daño**: 1d10
- **Munición**: d8
- **Precio**: 120
- **Precio munición**: 12

Detector de trampas

El K7 dispone de un radar inteligente que resalta los peligros (orgánicos o sintéticos) que se encuentran al alcance de su mira.

Si se activa esta función (no requiere acción), el usuario obtendrá un +1 a las tiradas de ataque pero sufrirá un -1 a las tiradas de esquivar. Se puede invertir el efecto a voluntad.

TABLA 6: CORPORACIÓN DATADYNE

ARMA	COMPETENCIA	DAÑO	MUNICIÓN
CMP150	Subfusil	1d5	d8
Cuchillo de combate	CC ligeras	1d4	-
Devastador	Cañón	3d6	d6
Dragón	Rifle	1d8	d10
DY357	Revólver	1d8 +2	d6
Escopeta de doble acción	Escopeta	1d10	d6
Súper Dragón	Rifle	1d8 / 2d6	d10 / d6
Lanzacohetes	Cañón	1d12 + 1d6	d4
Vengador K7	Rifle	1d10	d8

INDUSTRIAS CHESLUK

Ciclón

Diseñado para su uso por guardaespaldas, el Ciclón es un subfusil adoptado por la Escolta Presidencial debido a su excelente respuesta para el fuego de supresión.

En circunstancias extremas, puede descargar el cargador en un segundo. Emplea las mismas reglas que el Subfusil.

- **Competencia**: Subfusil
- **Alcance**: Cercano
- **Daño**: 1d6
- **Munición**: d8
- **Precio**: 60
- **Precio munición**: 6

Descarga de balas

El Ciclón agota por completo su cargador a cambio de llenar un área Cercana de proyectiles (sin necesidad de tirada de TEC) y reduciendo en un rango el Dado de daño.

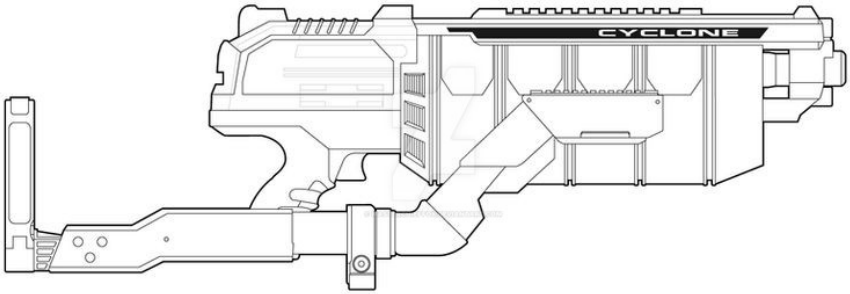


TABLA 7: INDUSTRIAS CHESLUK

ARMA	COMPETENCIA	DAÑO	MUNICIÓN
Ciclón	Subfusil	1d6	d8
MagSec 4	Pistola	1d5 +2	d6

MagSec 4

Una pistola militar de última generación, empleada en gran medida por fuerzas de pacificación. Cuenta con un modo secundario de 3 disparos.

Emplea las mismas reglas que la Pistola, salvo por el cargador reducido.

- **Competencia**: Pistola
- **Alcance**: Lejano
- **Daño**: 1d5 +2
- **Munición**: d6
- **Precio**: 35
- **Precio munición**: 4

Ráfaga 3 cartuchos

Esta función permite afectar a 1d3 objetivos adicionales al primero a cambio de sufrir -2 a la tirada de TEC y de tirar el DU de munición con Desventaja.

ARMAMENTO TERRÍCOLA

Ballesta

Un arma silenciosa, que se monta en la muñeca del usuario, capaz de plegarse para ocultarla. Su alcance limitado limita su uso a distancias muy cortas.

- **Competencia**: Escopetas
- **Alcance**: Cercano
- **Daño**: especial
- **Munición**: d4
- **Precio**: 150
- **Precio munición**: 15

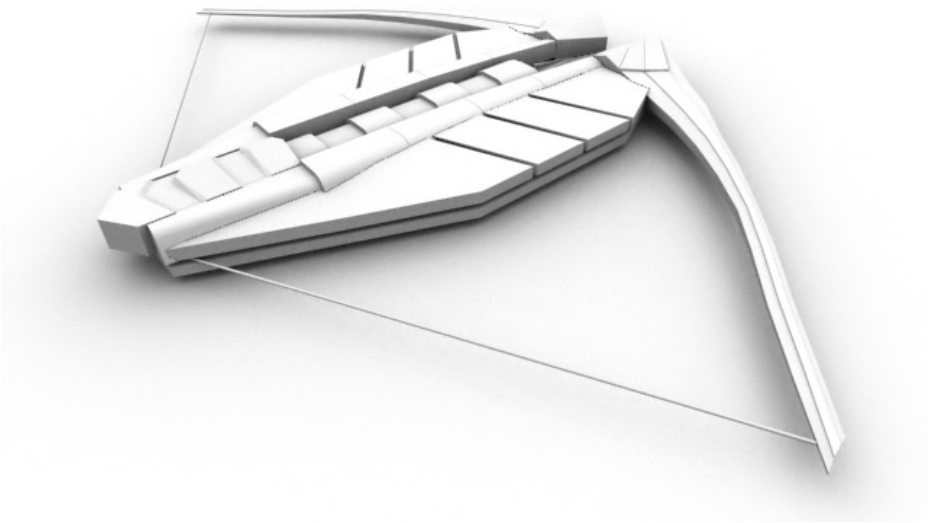
Sedante

Si el objetivo no tiene Defensa restante, quedará Inconsciente en 1d3 asaltos tras ser impactado.

Muerte instantánea

Consume por completo el DU de munición. El objetivo morirá en 1d3 asaltos tras ser impactado.

Los robots, cíborgs y ciertas especies alienígenas son inmunes a ambos efectos de la ballesta.



Bomba-N

Una granada que libera una carga negativa de neutrones, provocando cefaleas a los afectados.

- **Competencia**: Granada
- **Precio**: 400
- **Alcance**: Lejano

Explosión de neutrones

Estalla en un punto Lejano, afectando a toda criatura Cercana. Las víctimas dejan caer sus armas al suelo y sufren Desventaja en todas las tiradas durante 1d2 Asaltos.

Bomba de proximidad

En lugar de estallar con el contacto contra una superficie sólida, se puede programar como un dispositivo trampa de proximidad.

Al impactar contra el suelo, detonará cuando detecte movimiento en un radio Cercano.

Láser de muñeca

Un brazalete que se ajusta a la muñeca del usuario y dispara pulsos de luz sólida a poca potencia.

- **Competencia**: Ligeras CC
- **Daño**: 1d4 +1
- **Alcance**: Cercano
- **Precio**: 275

Disparo con ritmo

A partir del segundo asalto de uso consecutivo, reduce en un punto su daño cada asalto que se emplee, hasta un mínimo de 1. Esta penalización se reinicia después de dejar descansar el láser un asalto.

Rayo de bajo alcance

Emite un haz de energía térmica durante 1d6 asaltos, sin necesidad de tirada de TEC. Cuando finaliza, el arma queda inoperativa durante un Intervalo.

Mina de proximidad

- **Competencia**: Granada
- **Precio**: 120
- **Alcance**: Cercano

Explosivo con forma de disco azulado. Se adhiere a cualquier superficie sólida y se puede arrojar a un punto Cercano.

Explosivo de proximidad

Estalla en cuanto detecta movimiento Cercano a ella, causando 1d10 de daño a todas las criaturas en un radio Cercano a la explosión.

Mina remota

- **Competencia**: Granada
- **Precio**: 150
- **Alcance**: Cercano

Explosivo con forma de disco grisáceo. Se adhiere a cualquier superficie sólida y se puede arrojar a un punto Cercano.

Explosivo remoto

Estalla en cuanto se activa el detonador desde una distancia no superior a la Lejana, causando 1d10 de daño a todas las criaturas en un radio Cercano a la explosión.

Mina de tiempo

- **Competencia**: Granada
- **Precio**: 100
- **Alcance**: Cercano

Explosivo con forma de disco amarillento. Se adhiere a cualquier superficie sólida y se puede arrojar a un punto Cercano.

Explosivo temporizado

Tras ser acoplada, estalla pasados 2 Asaltos, causando 1d10 de daño a todas las criaturas en un radio Cercano a la explosión.

TABLA 8: ARMAMENTO TERRÍCOLA

ARMA	COMPETENCIA	DAÑO	MUNICIÓN
Ballesta	Escopeta	-	d4
Bomba-N	Granada	-	-
Láser de muñeca	CC ligeras	1d4 +1	-
Mina de proximidad	Granada	1d10	-
Mina remota	Granada	1d10	-
Mina de tiempo	Granada	1d10	-

MAIAN

Calisto NTG

Tiene una velocidad de disparo similar a otros subfusiles, aunque puede disparar proyectiles de alta velocidad que penetran con facilidad en objetos sólidos.

El inconveniente es que el modo secundario de disparo reduce la precisión de tiro del arma. Emplea las mismas reglas que el Subfusil, salvo por el cargador reducido.

- **Competencia**: Subfusil
- **Alcance**: Lejano
- **Daño**: 1d5 +1
- **Munición**: d8
- **Precio**: 120
- **Precio munición**: 12

Cartuchos de alto impacto

Esta función permite añadir 1d4 adicional al daño del Calisto NTG a cambio de sufrir un -2 a la tirada de TEC.

Farsight XR-20

Híbrido Maian entre escáner de rayos X y un rifle biótico, capaz de disparar a través de objetos sólidos. El visor puede rastrear fuentes de vida, aunque el proceso es lento.

Emplea las mismas reglas que el Rifle de precisión, salvo por el cargador reducido.

- **Competencia**: Rifle de precisión
- **Alcance**: Distante
- **Daño**: 1d20
- **Munición**: d4
- **Precio**: 500
- **Precio munición**: 50

Visor de Rayos X

El Farsight XR-20 detecta —y alcanza— a sus objetivos a través de objetos sólidos, como paredes, coberturas, etc. El proyectil atraviesa la materia necesaria hasta impactar con el objetivo.

Utilizar esta función hace que el sistema de apuntado automático requiera dos asaltos —en los que el usuario no se puede mover— en lugar de uno.

Phoenix

El arma estándar de los Maian. Una pistola flexible, capaz de disparar proyectiles estándar o proyectiles explosivos sin esfuerzo por parte del cargador.

- **Competencia**: Pistola
- **Alcance**: Lejano
- **Daño**: 1d6
- **Munición**: d8
- **Precio**: 40
- **Precio munición**: 4

Cartuchos explosivos

Esta función permite añadir 1d4 adicional al daño de la Phoenix a cambio de reducir inmediatamente en un rango el DU de munición.

TABLA 9: ARMAMENTO MAIAN

ARMA	COMPETENCIA	DAÑO	MUNICIÓN
Calisto NTG	Subfusil	1d5 +1	d8
Farsight XR-20	Rifle de precisión	1d20	d4
Phoenix	Pistola	1d6	d8

SKEDAR

Mauler

Armamento típico de los Skedar: una pistola que dispara proyectiles láser de color verde. Posee una afilada sierra frente a la culata que permite utilizarla como arma cuerpo a cuerpo y un modo secundario que acumula potencia en el cañón.

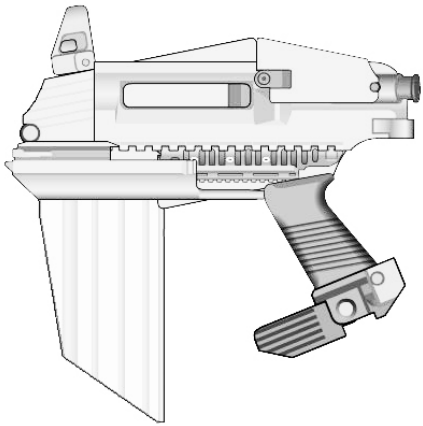
- **Competencia**: Pistola
- **Alcance**: Lejano
- **Daño**: 1d6
- **Munición**: d8
- **Precio**: 40
- **Precio munición**: 4

Cuchilla

La cuchilla del cargador se puede usar como si fuese un arma ligera cuerpo a cuerpo.

Disparo cargado

Se puede aumentar el Dado de daño del arma en un rango si, a cambio, se tira el DU de munición con Desventaja.



Segadora

Un arma aterradora en manos de alguien lo suficientemente fuerte como para controlar el retroceso. Al apretar el gatillo, comienza a girar a gran velocidad, disparando una miríada de proyectiles afilados.

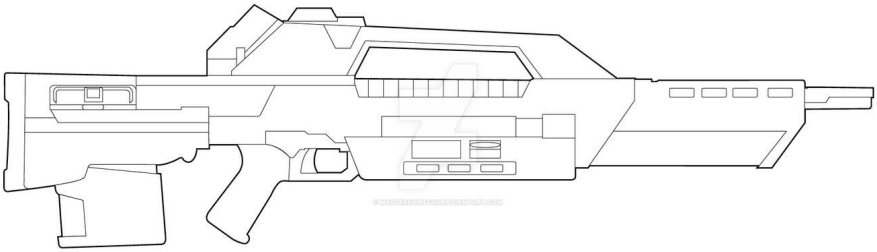
- **Competencia**: Rifle
- **Alcance**: Cercano
- **Daño**: 1d10 +2
- **Munición**: d6
- **Precio**: 100
- **Precio munición**: 10

Cosechar

Al apretar el gatillo, la segadora despliega una míriada de proyectiles afilados sobre un área Cercana, impactando a todos los objetivos sin necesidad de tirada de TEC; sin embargo, causa la mitad de daño.

Triturar

Se puede usar la hélice principal aún con el arma descargada. Se considera un arma cuerpo a cuerpo a dos manos y utiliza las mismas reglas.



Slayer

- **Competencia**: Cañón
- **Alcance**: Distante
- **Daño**: 1d12 + 1d8
- **Munición**: d4
- **Precio**: 250
- **Precio munición**: 25

Un lanzamisiles equipado con un sistema de seguimiento. Es un arma muy pesada, que provoca Desventaja a la tirada de ataque de aquellos que lo disparen con BIO 12 o más.

Misil

El proyectil es expelido hacia un punto Lejano o Distante, afectado a todos los objetivos en un área Cercana de la explosión.

Cohete guiado

Con este modo, el usuario controla la trayectoria del misil, que avanza una distancia de Inmediato a Cercano por Asalto.

Cada turno, se debe superar una tirada de TEC para elegir la dirección a la que irá el proyectil. Si no se supera o el proyectil impacta con una superficie sólida, activa el efecto Misil.

TABLA 10: ARMAMENTO SKEDAR

ARMA	COMPETENCIA	DAÑO	MUNICIÓN
Cosechadora	Rifle	1d10 +2	d6
Mauler	Pistola	1d6	d8
Slayer	Cañón	1d12 + 1d8	d4

TECNOLOGÍA

En este Capítulo describimos los distintos aparatos de los que disponen los agentes en Estrellas Perfectas.

El lector debe tener en cuenta que solo encontrará aparatos que requieran mecánicas de juego concretas, mientras que otros, con una utilidad más limitada, no serán nombrados.

APARATOS OFENSIVOS

CamSpy

» **Fabricante**: Instituto Carrington

» **Precio**: 300

Un dispositivo esférico con una cámara de alta resolución y un micromotor gravitatorio. Su visor se acopla a la oreja y permite dirigir el aparato mediante ondas cerebrales. Se activa con una acción y tiene una autonomía de un Intervalo.

El usuario debe quedarse quieto mientras dirige la CamSpy, que se mueve flotando al nivel del suelo. No puede alejarse más allá de una distancia Lejana del usuario.

Su memoria permite grabar hasta 10 minutos seguidos en alta resolución, además de fotografías. Se debe recuperar la CamSpy para acceder a las grabaciones

Existen otros modelos que sustituyen el equipo de grabación por dardos tranquilizantes —DrugSpy— o un potente explosivo —BombSpy— que causa 1d8 de daño a todos los objetivos en un área Cercana de la detonación.

DY357-LX

- **Competencia**: Revólver
- **Alcance**: Lejano
- **Daño**: -
- **Munición**: d6
- **Precio**: 10.000
- **Precio munición**: 6

Fue fabricado a medida para el director de la NSA, Trent Easton. Además de contar con cachas hechas de piel de tigre genuina, presenta un cañón optimizado para la velocidad, lo que hace que cada bala atraviese al objetivo con potencia letal.

Arma dorada

Los proyectiles disparados desde este arma son mortales; matan al instante a cualquier objetivo que no tenga Defensa —y si tiene, es reducida a 0—.

Estimulante de combate

- **Fabricante**: Instituto Carrington
- **Precio**: 200
- **DU**: d4

Una inyección cutánea que proporciona al sistema nervioso una «percepción de batalla», ralentizando el paso del tiempo para el usuario.

Durante 1d3 Asaltos, el usuario tendrá Ventaja para atacar a otros objetivos y para esquivar ataques de los que sea consciente. Al finalizar el beneficio, no podrá volver a utilizar los Estimulantes de combate hasta que pase un Intervalo.

APARATOS DE EXPLORACIÓN

Dispositivo de camuflaje

- **Fabricante**: dataDyne
- **DU**: d6
- **Precio**: 200

Este aparato permite alterar la apariencia del portador proyectando una imagen holográfica. Contiene además un modulador de voz y un inhibidor de feromonas, para camuflar aquellos olores característicos del usuario. También se puede utilizar para ocultarse, volviéndose invisible al ojo humano.

El holograma dura un Intervalo, debe estar en todo momento en posesión del usuario y puede ser descubierto si se mantiene contacto físico, se expone a un pulso electromagnético o desaparece la luz de los alrededores.

Escudo portátil

- **Fabricante**: dataDyne
- **Precio**: 150
- **Defensa**: 4 (Blindaje 2)

Esfera circular que emite un campo de energía protectora. Solo necesita llevarse encima y activarlo mediante un botón —también para desactivarlo—. Un individuo protegido por un escudo portátil skedar desprende un aura visible verdosa y translúcida.

Cuando agota su valor de Defensa, debe recargarse con una Célula de energía durante un Intervalo.

Lentes de visión avanzada

- **Fabricante**: Instituto Carrington
- **Precio**: 150

Este modelo de gafas con acabado en titanio lleva un moderno equipo de análisis de imágenes en tiempo real.

El usuario solo debe hacer un gesto para cambiar el estado de la visión entre visión nocturna, visión infrarroja y visión de rayos-x.

TABLA 11: TECNOLOGÍA

APARATO	FABRICANTE	PRECIO	DU / DEF
CamSpy	Instituto Carrington	300	-
DY357-LX	dataDyne	10.000	d6
Estimulante de combate	Instituto Carrington	200	d4
Dispositivo de camuflaje	dataDyne	200	d6
Escudo portátil	dataDyne	150	4 / 2
Lentes de visión avanzada	Instituto Carrington	150	-

AGENTE

Atributos recomendados: Todos.

Dado de daño: 1d8 (+1).

Dado de Salud: 1d8.

Humanidad: 1d10.

Salud inicial: 1d8 + 4.

Los operativos del Instituto Carrington son reclutados a partir de miembros del ejército, de agencias gubernamentales, relativos de otros agentes especiales y aspirantes prometedores.

Como agente, destacas en el uso de armas de fuego y el sigilo para lograr los objetivos que se te imponen. No dudas en quitar una vida si es por el bien mayor, ya que tus dotes te preparan para tiroteos, luchas o asesinatos encubiertos.

Durante tu entrenamiento has perfeccionado tus habilidades de disparo, de disfraz, de seguridad informática y otros campos que de otra forma jamás te hubiesen interesado.

El Instituto espera que seas un agente perfecto y por ello puedes utilizar cualquier tipo de arma salvo las de cuerpo a cuerpo a dos manos, y te puedes equipar protecciones medias y escudos portátiles.

TALENTOS

Elige tres de los siguientes a Nivel 1. Obtienes uno más a Nivel 3 y otro a Nivel 5.

» **Artificiero**: Obtienes +2 a las pruebas de TEC para arrojar y manipular artefactos explosivos.

» **Atento**: Obtienes +2 a las pruebas de PSI para detectar pisadas, ruidos o conversaciones Cercanas a ti.

» **Cracker**: Siempre que tengas un operador al otro lado del comunicador ayudándote, recibes +2 a las pruebas de TEC para hackear algún dispositivo.

» **Engañoso**: Obtienes +2 a las pruebas de COM cuando llevas un disfraz convincente y te estás haciendo pasar por otra persona o imitando otra cultura que no sea la tuya.

» **Letal**: Elige un arma en concreto —Falcon 2, Ciclón, etc.—. Obtienes +2 a las tiradas de ataque y +1 al daño con ese arma.

» **Musculoso**: Obtienes +2 a las pruebas de BIO cuando debas realizar proezas de fuerza (romper una barra de hierro, abrir una esclusa presurizada, etc.). Además, causas 1 punto de daño adicional cuerpo a cuerpo.

» **Preciso**: Obtienes +2 al daño realizado si impactas a un objetivo en un punto Lejano o Distante con un arma de fuego.

» **Resistente**: Obtienes 2 puntos de Salud máxima adicional a Nivel 1 y reduces en 1 punto todo el daño que recibes.

» **Sigiloso**: Obtienes +2 a las pruebas de BIO para moverte en silencio y causas 2 puntos de daño adicionales si hieres a un objetivo estando en sigilo.

» **Tenaz**: Si se te impondría Desventaja por realizar una tarea delicada en el campo (desactivar una bomba, soldar una trampilla, etc.) con límite de tiempo o intentos, puedes ignorarla.

MAIAN

Atributos recomendados: COM y TEC.

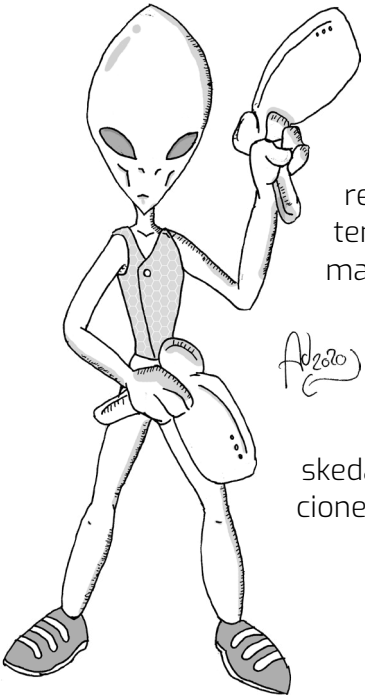
Dado de daño: 1d6 (+0).

Dado de Salud: 1d8.

Humanidad: 1d10.

Salud inicial: 1d8 + 4.

Los maian son una raza denominada como «los grises» por los humanos. Extraterrestres de piel gris, una testa grande en comparación con el resto de su cuerpo, y una sociedad avanzada tecnológica y socialmente. Desde que descubrieron la forma de recorrer el universo en busca de conocimiento y nuevas especies, han formado vínculos con miríadas de formas de vida inteligente, hasta que se encontraron con los reptilianos skedar.



Estos belicosos adversarios obligaron a los maian a adoptar una actitud más bélica y han estado en guerra con ellos durante siglos, hasta que sus líderes se vieron obligados a firmar una tregua temporal. Sin embargo, tiempo después los maian descubrieron que los skedar estaban buscando desenterrar una terrible arma biológica, escondida en las profundidades de un planeta llamado Tierra.

Para poder enfrentarse de nuevo a los skedar, pueden utilizar cualquier arma, protecciones medias y escudos portátiles.

TALENTOS

» **Aptitud tecnológica maian**: Obtienes +1 a las tiradas de TEC cuando empleas tecnología de tu raza, ya sea armamento o aparatos electrónicos.

» **Reputación afable**: Si bien los maian no sois pacifistas, dejáis una muy buena primera impresión. Obtienes +2 a la primera tirada de COM que hagas con una especie distinta a la tuya —si esto tiene sentido en la ficción—.

» **Cráneo prominente**: Tu cabeza es mucho más grande que el resto de tu cuerpo, lo que provoca que seas un blanco fácil. Sufres -2 a todas las tiradas de esquivar proyectiles a distancia —búscate una buena cobertura—, pero a cambio obtienes un +2 a la hora de resistir ataques psiónicos.

» **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.

SKEDAR

Atributos recomendados: BIO y TEC.

Dado de daño: 1d10 (+2).

Dado de Salud: 1d6.

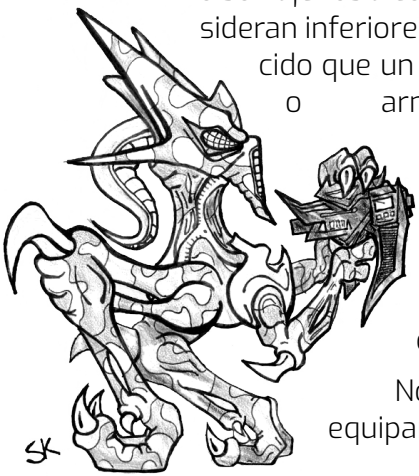
Humanidad: 1d6.

Salud inicial: 1d6 + 4.

A pesar de ser criaturas obsesionadas con la guerra y con la conquista, los skedar son tan pequeños como un gato doméstico, pero su aspecto reptiliano y su ferocidad los ha convertido en amenazas cósmicas a considerar. Además, son increíblemente fuertes y ágiles.

Compensan su falta de estatura mediante sofisticados exoesqueletos biológicos, que les dan una apariencia similar a un tiranosaurio rex y armamento tecnológico avanzado.

Sin embargo, su sociedad es tribal y fanática, basada en la ley del más fuerte, dónde un alfa o rey dirige a su ejército a través de las estrellas en busca de mundos que dominar y saquear.



No son ajenos a colaborar con otras especies —que consideran inferiores— para lograr sus objetivos. Es conocido que un skedar puede ofrecer conocimientos o armamento a cambio de información o ayuda para hacerse con el control de zonas hostiles o súper armas.

Los skedar pueden utilizar cualquier arma mientras estén en su exoesqueleto; fuera de él, dependen de sus garras y espolones.

No pueden usar protecciones, pero sí equiparse escudos portátiles.

TALENTOS

» **Garras naturales**: Si no tienes armas, puedes realizar ataques como si llevases una o dos —a tu elección— armas cuerpo a cuerpo ligeras.

» **Exoesqueleto orgánico**: Comienzas tus aventuras con una armadura sintética que diriges desde el interior.

Este armazón te permite interactuar como si fueses una criatura del tamaño de un humano, te da tanta Defensa como tu Nivel * 2 y te permite usar cualquier tipo de arma.

Cuando tu Salud sea reducida a 0 por primera vez, el exoesqueleto será destruido y podrás seguir actuando con 1d4 puntos de Salud adicionales. Atacar sin tu exoesqueleto reduce tu Dado de daño a 1d6 (+0).

Reconstruir tu exoesqueleto te costará 100 Créditos por cada uno de tus Niveles

» **Incompatibilidad con Implantes**: Debido a tu particular biología, no puedes ponerte Implantes de ningún tipo.

» **Presencia aterradora**: Obtienes un +2 a las pruebas de COM a la hora de intimidar o asustar a especies distintas a la tuya que te muestren un miedo evidente.

PERSONAJES NO JUGADORES

INSTITUTO CARRINGTON

Científico del IC

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

Los científicos del Instituto se encuentran siempre atareados para mejorar el equipamiento de sus agentes. Para su protección, portan sendas armas tranquilizantes: si el objetivo no supera una tirada de BIO adicional tras ser herido, quedará inconsciente durante 1 Intervalo.

Agente del Instituto

Nivel 2. **Salud** 8 (2d8). **Defensa** 4. **Daño** 4 (1d6) u 8 (1d10).

Este agente representa las capacidades básicas de un agente ordinario. Son individuos preparados física y mentalmente, y siguen las órdenes que se les solicita desde el centro de control.

Van equipados con una Falcon 2 y un AR34. En caso de verse envueltos en combate cuerpo a cuerpo, emplearán la culata de sus armas para golpear (1d3).

Agente perfecto

Nivel 4. **Salud** 24 (4d8). **Defensa** 8. **Daño** 8 (2d6) o 12 (2d8).

El pináculo de habilidad y letalidad del Instituto. Esta valiente mujer u hombre ha obtenido los resultados más altos en los tests de aptitud y puntería, y por lo tanto es un operativo eficiente y letal.

Va equipada con una Falcon 2 con silenciador, un Rifle de francotirador y dos Granadas. Si se ve envuelta en combate cuerpo a cuerpo, sacará un cuchillo de combate (1d4).

DATADYNE

Infantería de dataDyne

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

Un guardia típico va equipado con una CMP150 y una pistola Falcon 2.

Francotirador de dataDyne

Nivel 2. **Salud** 1 (1d4). **Daño** 6 (1d12).

Son desplegados en las zonas más altas de un lugar que la Corporación quiera defender a toda costa. A pesar de ser letales —van armados con un IC 2010—, el equipo protector que llevan es muy básico y no tienen mucha resistencia al daño.

Soldado de dataDyne

Nivel 2. **Salud** 10 (2d8). **Defensa** 2. **Daño** 6 (1d8).

Estos individuos van vestidos con un uniforme protector de color verde y portan fusiles Dragon para suprimir a los intrusos que se atrevan a violar el perímetro de dataDyne.

Tropa de choque

Nivel 3. **Salud** 16 (3d8). **Defensa** 4. **Daño** 8 (1d10).

El cuerpo de élite de dataDyne: estos soldados entrenados y armados con mejoras cibernéticas suelen estar equipados con un casco de visión avanzada, una DY357, dos CMP150 y un par de granadas.

Sus tácticas son variables según el tipo de amenaza, pero lo más común es que arrojen granadas para debilitar a sus oponentes y a continuación abran fuego de supresión hacia el punto dónde se encuentren los objetivos. En casos de combate cerrado, no dudarán en utilizar su revólver (causa 4 puntos de daño adicional) para liquidar cuanto antes la amenaza.

Dron patrullero

Nivel 4. **Salud** 20 (4d8). **Defensa** 10. **Daño** 4 (1d12).

Un autómata de combate diseñado para realizar patrullas en calles peligrosas. Posee un motor antigravitatorio que le permite realizar sus rondas flotando en el aire, y dos ametralladoras armadas con munición antiblindaje.

Posee una inteligencia artificial muy limitada que le impide tomar decisiones rápidamente; por esto es programado para seguir una ruta específica, atacando sin piedad a objetivos que entren en su radio de acción.

MAIAN

Aventurero maian

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

Este maian ha embarcado un viaje a lo largo y ancho de la galaxia. No va tan equipado como sus contrapartes diplomáticas, pero se defiende bien con su Phoenix.

Es normal que los aventureros maian adopten la moda típica de los planetas que visitan. Algunos se animan a vestirse con ropajes llamativos y estrafalarios.

Guardaespaldas del embajador

Nivel 3. **Salud** 12 (3d8). **Defensa** 4. **Daño** 5 (1d8)

La guerra no es extraña para los maian, así que se espera Cque sus diplomáticos cuenten con guerreros preparados para el combate. Este guardaespaldas va armado con una Phoenix, una Calisto NTG y dos Bombas-N.

Si utiliza los Cartuchos de alto impacto de la Calisto NTG, hará 2 puntos más de daño e ignorará cualquier Blindaje que tenga el objetivo.

SKEDAR

Mr. Blonde

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

Un musculoso hombre adulto, de pelo rubio —como sugiere su nombre— y bastante alto, vestido con una gabardina blanca y armado con una CMP-150 o con un Vengador K7.

En realidad es un skedar camuflado tras un dispositivo de ocultación, que altera su apariencia y su voz para asemejarse a la de un ser humano común. «Mr. Blonde» es la apariencia que utilizan los skedar para relacionarse con los seres humanos.

Soldado skedar

Nivel 3. **Salud** 16 (3d8). **Defensa** 2. **Daño** 6 (1d8)

Estos individuos son la fuerza de choque de los skedar: armados únicamente con sus garras o con una Mauler, cargan temerariamente contra sus enemigos sin preocuparse por su bienestar.

Si están en presencia de un Rey Skedar, causan el doble de daño con sus armas.

Rey Skedar

Nivel 5. **Salud** 30 (5d8). **Defensa** 5. **Daño** 10 (1d12)

El rey de los skedar es tanto monarca como sumo sacerdote. Es un ejemplar enorme, doblando la altura de un skedar normal. Guía a sus súbditos con mano de hierro, fomentando el fanatismo y la devoción por la guerra y la conquista de su raza.

Si debe batirse en combate, activará su escudo de tecnología avanzada —que le hace inmune al daño— y luchará con sus terribles garras. Cuando su Defensa es reducida a 0, pasará un asalto recargando el escudo, simulando un rezo, para restaurarla completamente.

OTROS OPONENTES

Agente del FBI

Nivel 2. **Salud** 8 (2d8). **Defensa** 2. **Daño** 4 (1d6)

Suele encontrarse por los callejones de grandes ciudades buscando delincuentes, de incógnito. Algunos están bajo la nómina de dataDyne y filtran información a cambio de un buen pellizco. Van armados con una DY357 oculta en su gabardina.

Guardia del Área 51

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

Van equipados con MagSec 4 y un par de granadas. Dependen de la NSA y suelen responder ante Trent Easton.

Tropa del Área 51

Nivel 2. **Salud** 8 (2d8). **Defensa** 4. **Daño** 6 (1d6)

Las fuerzas de seguridad del Área 51, que van equipados con un mono protector de color azul y fusiles de tipo Dragón. Cuando hay una brecha de seguridad, una escuadra de cinco individuos se encargará de controlar la situación.

Guardia de la Base aérea

Nivel 2. **Salud** 6 (2d8). **Defensa** 2. **Daño** 5 (1d6)

Estos individuos van armados con una Dragón y patrullan por las inmediaciones de la Base área en Alaska, en busca de intrusos que pongan en peligro el despegue del Air Force One.

Escolta presidencial

Nivel 3. **Salud** 12 (3d8). **Defensa** 3. **Daño** 5 (1d8)

Este guardia pertenece a la tripulación de defensa del Air Force One. Sus órdenes son simples: proteger al presidente y eliminar cualquier amenaza que pueda surgir. Van equipados con una Ciclón de gatillo fácil y pinganillos de comunicación.

CREACIÓN DE OPONENTES

Los listados anteriores intentan recolectar todos los enemigos que aparecen en el videojuego original. Pero quizás necesites emplear otros perfiles de adversario.

¿Cómo hacemos esto? El primer paso es seguir la sección de creación de enemigos del manual básico de Estrellas Errantes, por supuesto: con el Nivel y sus puntuaciones calculadas, pasamos al siguiente punto.

El segundo paso es adaptar los tipos de «simulantes» que aparecen en el Simulador de combate. El cartucho utilizaba una IA rudimentaria para decidir las acciones de estos «bots», y nosotros vamos a aplicar dichos conceptos para crear oponentes nuevos.

Por cuestiones de espacio —y lógica— no vamos a tratar todos, solo adaptamos unos pocos para que se capte la idea.

1. **SimFácil**: Ataca a sus oponentes si va en grupo (3+). Si no, intentará huir.
2. **SimNormal**: Ataca a sus oponentes si va en pareja. Si no, intentará ponerse a cubierto. Puede desarmar a su enemigo.
3. **SimDifíci**: Atacará incluso a solas y utiliza tácticas avanzadas para neutralizarlos. Siempre va equipado con un Escudo portátil.
4. **SimKamika**: Se jugará la vida con tal de acabar con sus oponentes. Gusta de usar explosivos.
5. **SimPaz**: Odia la violencia y utilizará cualquier medio para desarmar o neutralizar a sus enemigos.
6. **SimTortug**: Este tipo acorazado tiene el doble de Defensa, pero se moverá la mitad.

ARCHIVO DE MISIONES

Las siguientes mini-aventuras permitirán al Guardián Estelar avezado preparar sesiones basadas en el universo de «Perfect Dark». Cada texto está adaptado desde el contenido original.

En la sección para el GE estarán listados los PNJ que aparecerán en la aventura. Aquellos señalados como civiles no tendrán estadísticas, no las necesitarán; a nivel de reglas serán de Nivel 0, tendrán 1 Punto de Salud y causarán 1 punto de daño.

Líder de escuadra

Como los jugadores van a llevar un equipo de agentes en lugar de ser misiones en solitario, se recomienda asignar el papel de Líder de escuadra a uno de los PJ. Es éste protagonista quien tendrá que coordinar las acciones de sus compañeros y quien estará en contacto con el cuartel general via ComLink.

Equipamiento

El apartado de Despliegue indicará el equipo que reciben los agentes antes de comenzar la misión. Por lo general, tendrán lo necesario para llevarla a buen término, aunque lo normal será que arrebaten armas y equipo a los enemigos caídos.

Asume que entre misión y misión, los agentes entregan o se deshacen del equipo adquirido durante el desarrollo de las mismas. De esta forma evitamos que aparezcan en las asignaciones con lanzamisiles.

Si se da el caso de que un jugador tiene un arma preferida —como sucede con Jonathan Dark y la DY357—, háblalo con él y ten en cuenta si no es algo descabellado que la lleve siempre a sus misiones.

CENTRAL DATADYNE — INFILTRACIÓN

» **Ubicación**: Chicago, USA

» **Clasificación**: Infiltración A+

» **Cliente**: Dr. Carroll

Resumen

El Instituto ha recibido una comunicación de emergencia procedente de un laboratorio secreto de dataDyne, ubicado en su central, Lucerne Tower. El científico conocido como Dr. Caroll solicita extracción inmediata, puesto que sus valores morales chocan con los de dataDyne y le han amenazado con someterle a reacondicionamiento mental en menos de 24 horas.

Entorno

El edificio Lucerne Tower es un rascacielos de 23 plantas ubicado en el sector financiero de Chicago, propiedad de la corporación dataDyne. Ustedes serán desplegados en el helipuerto de forma discreta.

Los objetivos se encuentran en las dos últimas plantas y en la planta baja del edificio. Se desconoce el tamaño y forma de los laboratorios inferiores. Debido al alto número de guardias de seguridad, se espera una operación rauda, silenciosa y prudente.

Despliegue

» **Falcon 2** (silenciador) para cada PJ

» 2× **Dispositivo ECM** para el Líder de escuadra

Objetivos

1. Desactivar circuito de comunicación interna

El cuerpo de seguridad de Lucerne Tower se comunica entre sí mediante un circuito cerrado de comunicación interna, fuera de la red internacional. Para asegurar el éxito, deben anular este circuito colocando un Dispositivo ECM sobre la consola de control en el ático del edificio.

2. Obtener tarjeta de acceso

Para acceder a los laboratorios inferiores, se necesita activar un ascensor oculto mediante una tarjeta llave de máximo nivel.

Nuestros agentes han determinado que se encuentra en poder de Cassandra deVries, directora de la compañía. Deberán asaltar a este objetivo en su oficina, en la planta 23 del edificio, y hacerse con la tarjeta. El objetivo no debe ser eliminado: hacerlo activaría las contramedidas de seguridad y el laboratorio quedaría inaccesible.

3. Desactivar circuito de comunicación externa

dataDyne posee un centro de control nacional en el que monitoriza el estado de sus instalaciones. Para evitar que reciban una solicitud de ayuda, se debe anular este sistema. Coloquen un Dispositivo ECM sobre el rack de seguridad en la oficina de control, en el vestíbulo del edificio.

4. Extraer al Dr. Carroll

Con las comunicaciones de dataDyne anuladas y la tarjeta de acceso en su poder, serán capaces de adentrarse en los laboratorios de investigación bajo Lucerne Tower.

Una vez dentro, localicen al Dr. Caroll y extráiganlo con premura. Se espera que dataDyne presente oposición cuando sean conscientes de nuestra operación.

Información para el GE

El Dr. Caroll es en realidad una inteligencia artificial —sapiente— creada por dataDyne empleando tecnología Skedar.

Para ampliar su efectividad y capacidad de proceso, se le ha permitido desarrollar sentimientos, moralidad e intelecto, lo que ha hecho que sea consciente de los nefastos planes de la compañía. Aún así, puede ser destruido ya que el programa está almacenado en un aparato portátil.

La misión está dividida en dos escenarios: el interior de Lucerne Tower y los laboratorios de dataDyne. Amplía o disminuye el tamaño del escenario según la necesidad de la partida.

Personajes no jugadores

» Infantería de dataDyne

» Soldado de dataDyne

» Tropa de choque

» Cassandra deVries (civil)

» Secretaria (civil)

» Oficinista (civil)

» Dr. Caroll (civil)

RESCATE EN VILLA CARRINGTON

» **Ubicación**: Inmediaciones del Lago Michigan, USA

» **Clasificación**: Rehenes B+

» **Cliente**: Daniel Carrington

Resumen

Cuarenta y ocho horas después de rescatar al Dr. Caroll de las instalaciones secretas de dataDyne, la corporación ha lanzado un ataque sobre la Villa privada del director Carrington, tomándolo como rehén hasta que revele la ubicación de la IA.

Lo que dataDyne no sabe es que el Dr. Caroll ya estaba en la Villa, hablando con Carrington sobre los planes de la corporación.

Su equipo tendrá que infiltrarse en la zona: uno de ustedes servirá de distracción para el resto de la escuadra, haciéndose pasar por un negociador a pesar de que dataDyne ha dejado claro que no liberará a su prisionero hasta hacerse con el sapiente.

Entorno

La idílica residencia privada de Daniel Carrington ha sido levantada en la orilla del Lago Michigan. Dispone de tres plantas y dos sótanos, y se alimenta con un circuito de electricidad eólica privado, que dataDyne ha desconectado. Cuenta con una entrada por carretera, cerrada con un portón automático de metal, y un pequeño muelle para embarcaciones ligeras.

Las lecturas caloríficas revelan que Daniel está retenido en los sótanos del nivel inferior, pero el acceso está cerrado debido a la ausencia de electricidad. Todo el operativo que dataDyne ha desplegado está listo para disparar a matar, tanto los guardias que patrullan por los pasillos de la Villa como los francotiradores apostados en los tejados.

Despliegue

» **Arma PC** para el agente con papel de negociador

» **IC 2010** para el Líder de escuadra

» **Falcon 2** (mira telescópica) para todos los PJ salvo el negociador

Objetivos

1. Asegurar la ruta del negociador

Uno de ustedes tendrá que hacer de cebo mientras el resto del equipo toma posiciones. Este agente irá desarmado y se verá expuesto a fuego enemigo si los demás no actúan rápido. Acaben con los francotiradores apostados en los tejados de la Villa y cualquier hostil ubicado en la ruta de su compañero. Podrán reagruparse después, una vez el camino esté asegurado.

2. Reactivar flujo de energía

Los secuestradores han desactivado el generador de energía de la Villa. Para poder acceder a los niveles inferiores del sótano, deben poner en funcionamiento este circuito. Los controles de refrigeración y encendido se encuentran en el primer sótano; lo más seguro es que encuentren fuerte oposición por parte del enemigo.

3. Capturar un hostil

El Instituto desconoce hasta qué punto dataDyne es consciente de nuestros planes. Deberán dejar fuera de combate y a buen recaudo a uno de los secuestradores para poder someterle a interrogación más adelante.

4. Rescatar a Daniel Carrington

La supervivencia del cliente es prioridad. Hagan todo lo posible para evitar la muerte del director. Nuestros sensores indican que su estado vital es aceptable a pesar de haber aguantado tortura durante más de dos horas.

Información para el GE

El Dr. Caroll no ha revelado demasiada información al director del Instituto, pero sí la suficiente como para que Daniel asuma que la implicación de dataDyne suponga una amenaza para la humanidad.

Además, cuando los PJ lleguen a rescatarle, ya se habrá quebrado y habrá entregado el sapiente a la corporación.

Si deseas meter más presión a tus jugadores, cronometra la misión y evita que se distraigan asesinando sin control a los guardias.

Si los objetivos te parecen escasos, puedes añadir el evento que aparece en la dificultad Agente Perfecto: unos hackers de dataDyne comienzan a robar archivos de los ordenadores de Daniel y los PJ tendrán que detenerlos antes de adentrarse en los sótanos.

Personajes no jugadores

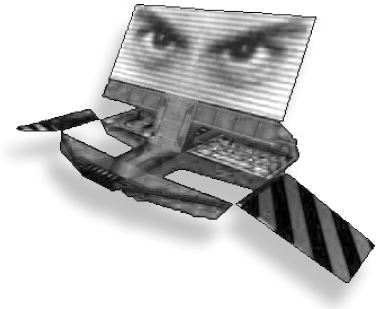
» Infantería de dataDyne

» Soldado de dataDyne

» Francotirador de dataDyne

» Hacker de dataDyne (civil)

» Daniel Carrington (civil)



CHICAGO — EDIFICIO G5

» **Ubicación**: Chinatown, Chicago, USA

» **Clasificación**: Infiltración B+

» **Cliente**: Daniel Carrington

Resumen

El Instituto ha recibido cierta información sobre una reunión secreta en el Edificio de la Corporación G5. Nuestras pesquisas nos llevan a creer que G5 es una tapadera de las muchas que tiene dataDyne, por lo tanto asumimos que los conspiradores van a hablar sobre el objetivo del Dr. Caroll.

Ustedes tendrán que acceder al interior del edificio y capturar en imagen digital dicha reunión. Actúen con premura, es muy posible que se vean involucrados civiles, además que la seguridad del lugar estará en punto crítico tras la incursión en Lucerne Tower.

Entorno

Las inmediaciones del Edificio G5 son aledañas al Chinatown, por lo que no será descabellado esperar una fuerte presencia policial en las calles. Esta ubicación le da ventaja a dataDyne, que podrá tener guardias armados patrullando los callejones. Un dron de seguridad se encuentra patrullando la carretera cercana al edificio, abriendo fuego a cualquier individuo que considere enemigo.

El interior del Edificio G5 es parco y simple: los escáneres de calor indican que, aunque existen un par de patrullas haciendo rondas por los pasillos, no tiene infraestructuras reseñables en sus tres pisos, más allá de un ascensor, una cámara estanca y varios generadores de emergencia. Utilicen los conductos de ventilación para dirigir la CamSpy y aprovechen la mala iluminación para ocultar los cuerpos de los objetivos caídos.

Despliegue

» **Falcon 2** (silenciador) para cada PJ

Objetivos

1. Recuperar el equipo

Con el fin de evitar que los agentes enemigos detecten nuestras intenciones, un operativo ha dejado oculto un maletín con todo el equipo que necesitarán para llevar a buen término la misión. Encuéntrenlo, se halla en uno de los desagües del alcantarillado cercano.

Dentro del maletín se encuentra una CamSpy, un Programador, un Dispositivo decodificador y una Mina remota, que deberán utilizar cuando logren acceder al Edificio G5.

2. Crear distracción

El único punto de acceso, sin disparar la alarma del edificio, es a través del portón del aparcamiento. No obstante, una escuadra de cuatro individuos armados se encuentra 24/7 montando guardia frente a la entrada.

Tendrán que lograr que los vigilantes se aparten el tiempo suficiente como para que todos ustedes puedan acceder al aparcamiento. Si los guardias detectan una amenaza en las inmediaciones, cerrarán el acceso y la misión será un fracaso.

3. Digitalizar reunión de conspiradores

A las 21:00, hora local en Chicago, ocurrirá una reunión entre varios conspiradores, entre ellos Cassandra deVries, según la información que ha facilitado el Dr. Caroll. Necesitamos saber qué es lo que traman estos individuos, por lo que es de vital importancia que el contenido de dicha reunión sea digitalizado con el fin de analizar concienzudamente los temas tratados.

Utilicen la CamSpy para grabar todo el encuentro y asegúrense de recuperarla. Esta prueba es muy valiosa y nos servirá para desbaratar los planes de dataDyne.

4. Recuperar disco de datos

El último pedazo de información que nos dejó el Dr. Caroll es que, en el interior del Edificio G5, se encuentra un disco de datos con una copia de su personalidad. El escaneo térmico ha revelado que en la segunda planta del edificio hay una bóveda de seguridad. Utilicen el Dispositivo decodificador para romper la cerradura de la cámara y recuperen el disco de datos.

Información para el GE

Esta es una misión en la que el trabajo en equipo y la buena suerte son esenciales. Si los miembros del operativo no se coordinan entre ellos, los objetivos fracasarán con rapidez. Las calles de Chicago están empapadas por la lluvia y no hay casi civiles por la zona. En el videojuego original, podíamos encontrarnos agentes del FBI y de la CIA que cumplían el papel de civiles; sin embargo, en aras de la coherencia, aconsejamos que el GE describa vagabundos, punks o pandilleros buscando problemas en los callejones, más que tener todo el lugar lleno de guardias de dataDyne.

La forma de distraer a la patrulla del portón del aparcamiento puede —y debería— variar a lo visto en «Perfect Dark». El «Pond Punk Club», una localización completamente opcional, puede servir como punto de reunión para malhechores y mafiosos, ajenos a la conspiración. Este club de striptease puede dar lugar a escenas interesantes, con uno de los agentes haciendo tratos con la mafia para acabar con el robot de seguridad que patrulla las calles.

Una vez dentro del edificio, los agentes deberían atravesar los pasillos del G5 con cautela, ya que si dan la alarma antes de que la reunión se celebre, la misión será un fracaso.

Por último, la vía de escape en el videojuego era una Mina remota que debía colocarse durante la misión. En este caso, el GE debería dejar en manos de los PJ la forma de huir una vez hayan cumplido todos sus objetivos.

Reunión de los conspiradores

Cassandra deVries y Trent Easton han sido llamados por Mr. Blonde para discutir el desarrollo de su proyecto secreto y del estado del Dr. Caroll.

Mr. Blonde parece ser quien lleva el control de la operación e increpa a Cassandra por permitir que el Instituto Carrington haya secuestrado al sapiente. Además, se lamenta porque va a tener que enviar a su equipo junto con la IA en lugar de llevar el proceso a distancia.

Trent Easton informa que no ha sido capaz de hacerse con el control del Pelagic II. Al parecer, el Presidente no ha aprobado el uso del navío. Mr. Blonde le mete prisa y le indica que, si el original no acepta, tendrán que sopesar la clonación.

Ubicaciones

» Calles aledañas al Edificio G5

» Pond Punk Club

» Interior del Edificio G5

Personajes no jugadores

» Infantería de dataDyne (ataviado con traje G5)

» Infantería de dataDyne (con Dispositivo de camuflaje)

» Infantería de dataDyne (con DY357)

» Dron patrullero

» Agente del FBI

» Mr. Blonde

» Cassandra deVries (civil)

» Trent Easton (civil)

» Punk (civil)

» Vagabundo (civil)

» Fiestero (civil)

ÁREA 51

» **Ubicación**: Área 51, Nevada, USA

» **Clasificación**: Rehenes A++

» **Cliente**: Embajada Maian

Resumen

Al conocer las intenciones de dataDyne de colaborar con los Skedar para reactivar un súper arma alienígena, solicitamos ayuda a nuestros aliados Maian. No obstante, la flota ha sido derribada cerca del Área 51, en Nevada, y sus cuerpos y tecnología han sido capturados. Somos conscientes de que gran parte de la base está bajo el control de la NSA y, por lo tanto, de Trent Easton.

Su misión consistirá en asaltar una de las instalaciones del Área 51 y asegurarse de que dataDyne no obtenga muestras biológicas, tecnología o información sobre nuestros aliados, los Maian, además de rescatar a cualquier superviviente. Una vez violen el perímetro, irán a contrarreloj.

Entorno

El Área 51 es una base militar ubicada en la meseta rocosa de Nevada. La misión ocurrirá durante la medianoche, por lo que la iluminación será limitada y la poca que exista podría ser manejada por el enemigo. Una gran muralla metálica impide el paso desde el exterior y sendos portones automáticos controlan los accesos al interior de la base; patrullas de guardias armados vigilan cada recoveco en parejas.

Por si fuera poco, la instalación posee robots de seguridad automáticos capaces de sobrevolar el lugar en busca de intrusos. No es posible indicar la forma del interior ni su estructura: nuestro agente infiltrado ha podido extraer muy poca información.

Despliegue

» **Falcon 2** (mira telescópica) para el Líder de escuadra

» 1x **Paquete de C4** para el Líder de escuadra

» **Reprogramador** para el Líder de escuadra

» **Falcon 2** (silenciador) para el resto de PJ

Objetivos

1. Desactivar dispositivo antiaéreo

La flota Maian ha sido derribada gracias al armamento avanzado que posee el Área 51. Sospechamos que se trata de tecnología Skedar entregada por Easton a la NSA vía dataDyne, por lo que cuanto antes sea neutralizada, mejor.

Antes de atravesar el ascensor de acceso, asegúrense de volar por los aires los controles y la estructura del armamento antiaéreo.

2. Acceder a los laboratorios

Nuestro agente infiltrado les esperará en los almacenes inferiores del edificio principal.

Su informe indica que ha encontrado una debilidad en uno de los muros que se podrá aprovechar para entrar en el área restringida de laboratorios y quirófanos.

Intenten proteger la tapadera de su compañero y eliminen a cualquier testigo que pueda poner en peligro la operación.

3. Destruir restos Maian

Tenemos constancia de que la NSA ha requisado, al menos, dos cadáveres Maian y un navío siniestro total.

Posiblemente se hayan hecho también con el armamento y con la tecnología de comunicación del séquito Maian, por lo que deberán utilizar cualquier método a mano para destruir estos elementos.

4. Rescatar supervivientes

Cualquier miembro de la especie aliada Maian que haya sobrevivido al impacto estará en animación suspendida, esperando a ser diseccionado en los quirófanos. Actúen con prudencia: los habitáculos asépticos pueden ser letales si se liberan gases o líquidos experimentales.

Uno de ustedes tendrá que hacerse pasar por un anestesista o cirujano para acceder a las zonas restringidas sin alertar a los guardias; tengan en cuenta que su tapadera no durará demasiado. Después, reúnanse con el agente encubierto en los hangares y huyan de las instalaciones de forma inmediata.

Información para el GE

En «Perfect Dark», al finalizar el Edificio G5, Carrington contacta con Joanna y le indica que irá inmediatamente al Área 51. Sin embargo, consideramos que puede ser interesante que esta misión suceda al mismo tiempo: mientras un equipo de agentes asalta las instalaciones secretas en Nevada, el otro descubre la conspiración en el Edificio G5.

El agente infiltrado puede ser cualquier individuo de tu creación o puedes usar el perfil de PNJ «Agente del Instituto». Si has jugado al videojuego, te habrás percatado que hemos sintetizado las tres misiones —de cinco objetivos cada una— de manera bastante libre: varios Maian pueden ser rescatados y el equipo debería dividirse para rescatar a los que estén vivos mientras otro destruye la tecnología.

Personajes no jugadores

» Guardia del Área 51

» Tropa del Área 51

» Agente del Instituto

» Aventurero Maian

» Científico (civil)

CONCLUSIÓN

Estrellas Perfectas llega a su fin en estas palabras. ¡Qué proyecto! Documentarse para que todo el reglamento sea fiel a la fuente original, volver a jugarlo de principio a fin para volver a sentirse Joanna Dark. Una gran ficción desaprovechada con la funesta precuela y el olvido de la compañía en pos de otras licencias más rentables.

Este documento no es perfecto ni mucho menos —aunque eso diga su título—. Hemos obviado unas cuantas partes del videojuego a propósito, como las armas tranquilizantes, la pistola psicosis o las granadas que rebotan.

¿Por qué? En realidad no necesitan ser regladas: ya lo experimentamos con la magnum DY357 o el fusil AR34. Esas armas no tenían nada de especial, pero aparecen por lógica.

Es parte del arsenal de un agente especial, ¿pero una pistola tranquilizante? Se puede aprovechar el diseño de la Ballesta, ampliando el DU de munición, y ya está. La inyección letal debe ser cuerpo a cuerpo y con tirada de BIO en lugar de TEC.

¡Pero eso no es todo! El archivo de misiones solo cubre las cuatro primeras misiones del juego, ¿y el resto? Queríamos que Estrellas Perfectas fuese un add-on manejable y sencillo, y se nos ha ido a más páginas que el manual básico de Estrellas Errantes. Por lo tanto, hemos considerado que es un buen momento para parar.

Esperamos de verdad que te guste el contenido y que puedas usarlo en tus partidas. El reglamento es lo suficientemente «hackeable» como para que pueda ser adaptado a cualquier juego, teniendo en cuenta que un arma con daño d4 será un arma débil y un arma con daño d12 será un arma potente. Diciendo obviedades en el epílogo, ¡qué poca vergüenza!

Buenas noches, señorita Dark.

FUENTES

Título portada: Perfect Dark

Títulos interior: Xolonium

Títulos secundarios: Oswald

Párrafos básicos: Exo

ARTE E IMÁGENES

Composición de portada: Pexels (ciudad) y RARE (Joanna)

Silueta de agentes: mohamed_hassan

Revólver: OpenClipart

Lineart de armas: Master Chief Fox

Ballesta, tecnología y bocetos: Perfect Dark Source

Mauler: NeoMetalSonic360

Munición: Mizter_X94

Skyline: Francesco Ungaro, GDJ

Skedar: KrewL-RaiN

Logos: RARE, N64, Screenshots

EL NAUFRAGIO

Logotipo: Sinking Ship

Fuente: Postamt

Las imágenes con copyright, bien extraídas de o inspiradas en «Perfect Dark» han sido utilizadas sin permiso de sus autores originales.

Este suplemento se distribuye de forma gratuita en formato digital. No cobramos por él, por lo que si has pagado algo por este producto, deberías contactar con quien te lo ha vendido.

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**.

Ocaso Sideral Copyleft 2018, **Adrián Diego**

Estrellas Perfectas Copyleft 2020, **Adrián Diego**

Las imágenes empleadas en este documento pertenecen a sus autores. No tenemos ninguna relación con RARE ltd.

END OF LICENSE

CC BY SA

Si te ha gustado este contenido, encontrarás mucho más en nuestra sección sobre Estrellas Errantes y Ocaso Sideral en la bitácora.

https://naufragio.net/estrellas-errantes/
https://naufragio.net/tag/ocaso-sideral/

EL NAUFRAGIO

Año 2023

Alienígenas conspiran con corporaciones.

Una guerra se libra bajo el mar.

El Presidente está a punto de ser clonado.

En tiempos como estos las

BALAS

son las MEJORES AMIGAS

de una **CHICA**.

JUEGO DE ROL DE EXPLORACIÓN ESPACIAL

ESTRELLAS ERRANTES

RAREWARE

MATURE 17+
MADURO +17

M

ESRB