

FRAGGED

EMPIRE

**REGLAS Y TABLAS
DE EXPLORACIÓN
ESPACIAL**



TRAS LA ÚLTIMA FRONTERA

Textos: Jordi Morera

Fragged Empire es marca registrada de Wade Dyer y © 2015 Design Ministries.
Todos los derechos reservados.

Esta es una obra no comercial y sin ánimo de lucro.

Fragged Empire: Reglas de Exploración Espacial

Estas tablas están diseñadas a partir de unas premisas básicas. La primera es que mecánicamente he intentado que funcionaran con el mismo sistema básico de tiradas que el resto del juego, es decir, 3d6 con los 6s activando efectos especiales. La segunda es que las tablas transmitieran un espíritu de opera y espacial y permitieran todo tipo de fenómenos espaciales, anomalías y efectos misteriosos al más puro estilo Star Trek. La tercera era tener en cuenta que las naves de Fragged Empire son tecnología recuperada mediante ingeniería inversa y que todavía no se comprende su funcionamiento por completo, con lo que los fallos de sistemas y las averías imprevistas ocurren de vez en cuando.

Estas tablas están diseñadas para el universo de Fragged Empire, pero con algunas modificaciones se pueden adaptar a cualquier ambientación de opera espacial donde prime la exploración y el sentido de la aventura.

SISTEMA

Las tiradas de comprobación de encuentros se realizan con 3d6. Cada zona del espacio tiene una probabilidad asignada: 14 o más si están recorriendo las rutas comerciales del sistema Haven, 15 o más si navegan por Haven "fuera de pista", 16 o más en el espacio profundo fuera de un sistema solar, etc. Un resultado igual o superior a ese número indica que se produce un encuentro durante el viaje. En ese caso, tira 3d6 de nuevo para comprobar el tipo de encuentro exacto en la columna indicada. La descripción de cada tipo contiene las instrucciones para generar un encuentro de ese tipo.

Además, se produzca un encuentro o no, si en la tirada de comprobación de encuentro sale un 6 en uno o más de los dados, eso indica la posibilidad de una complicación. Cuantos más 6s, mayor la probabilidad y también más grave será la complicación. Las Tablas de Complicaciones se encuentran en su propia sección, al final del documento.

La frecuencia de estas tiradas de encuentro la debe determinar el DJ en función del tipo de campaña que esté dirigiendo. Si se quiere transmitir la idea de que el espacio es un lugar muy grande y muy vacío, las tiradas deberían estar más espaciadas. Si se está jugando una campaña de tono más pulp, las tiradas de encuentro serán más frecuentes. En mi campaña, yo hago una tirada por viaje dentro de un sistema solar como Haven, y una tirada cada 1d6 hexágonos en el mapa de sector (contando las Líneas Ley como un solo hexágono).

Ejemplo #1: La Tartarus está volando de Kadash a Edén intentando evitar las patrullas que velan por los intereses Corporativos a lo largo de dicha ruta, por lo que vuelan por espacio salvaje. Eso nos dice que obtendrán un encuentro con un 15 o más. Al tirar los 3d6 el DJ obtiene 5, 5, 5 por lo que hay encuentro, pero sin posibilidad de complicación. Tirando de nuevo en la columna "Espacio de Haven" y obteniendo otro 15, el DJ informa a los jugadores de que los sensores de la nave están captando algún tipo de estructura que no figura en las cartas de navegación. ¿Será un satélite averiado a la deriva, una estación minera ilegal o quizá un vestigio olvidado de la Gran Guerra? El DJ lo determina tirando en la tabla pertinente, pero si los jugadores quieren saberlo, tendrán que investigar...

Ejemplo #2: Esta vez, la Tartarus ha abandonado los confines de Haven y surca el espacio profundo en dirección al sistema Var. Tras varios días de viaje remontando la gran Línea Ley que conecta ambos sistemas, el DJ hace una tirada de encuentro. Al estar viajando por una Línea Ley, la posibilidad es de 14 o más. Obtiene 6, 3 y 3, lo que se queda por debajo del número asignado y por lo tanto no hay encuentro. Pero en la tirada ha obtenido un 6, lo que indica una posible complicación. El DJ se dirige a la tabla de Complicaciones y tira 3d6 en la columna "6" (al haber obtenido un solo 6 en la tirada original). Desafortunadamente, ahora obtiene un 16, lo que indica una avería o un fallo en los sistemas de la nave. Tras comprobar el tipo exacto, informa a los jugadores que por alguna razón los generadores de escudos de la nave están actuando con mayor potencia de lo normal. Los limitadores de potencia no están funcionando y la temperatura en el interior de la nave está empezando a aumentar rápida y peligrosamente. Sabiendo que si el generador de escudos se sobrecarga y se funde en el interior de una Línea Ley serán instantáneamente vaporizados, la Tartarus abandona la velocidad de salto y sus tripulantes se ponen manos a la obra para intentar reparar la avería antes de cocerse en vida...

Ejemplo #3: En rumbo hacia Alabaster para gastarse sus Recursos recién adquiridos, la Tartarus tiene de nuevo la suerte en su contra. El DJ obtiene un 6, 6 y 4 (16) en su tirada de encuentros, lo que indica que no solo se produce un encuentro con una nave hostil, ¡sino que hay grandes probabilidades de complicaciones adicionales! El DJ determina que la nave hostil es de un cazarecompensas, el viejo enemigo de Murdo Morrison, Nathaniel Sark. Después tira en la tabla de Complicaciones, consultando la columna "66". Mientras se inicia la persecución, una tormenta de plasma sacude la zona, afectando a los escudos y los sensores de ambas naves y haciendo muy complicado un salto de emergencia... ¡Nadie dijo que surcar el espacio fuera fácil!

SECCIÓN 1 - ENCUENTROS

	Rutas de Haven	Espacio de Haven	Espacio Profundo	Lineas Ley	Nebulosas
	14+	15+	16+	14+	13+
Salto Fallido	3-4	3-5	3-5	3-5	3-6
Señales de Radio	5-8	6-7	6	6-7	—
Pecios y Naves a la Deriva	9	8	7	—	7
Naves Neutrales	10-14	9-11	8	8-10	8
Naves Hostiles	15-16	12-14	9	11-12	9-10
Estructuras	—	15	10-11	13	11
Recursos Explotables	—	16	12-13	14	12-13
Formas de Vida	17	17	14	15	14
Estrella no Cartografiada	—	—	15-16	16	15
Fenómenos Espaciales	18	18	17-18	17-18	16-18

DESCRIPCIÓN DE LOS ENCUENTROS

SALTO FALLIDO

"Alerta. El Salto ha sido interrumpido. Todo el personal a sus puestos de combate. Emergiendo de salto en 3... 2... 1...".

Comprueba la razón del fallo en el Salto en la tabla siguiente:

3d6	Fallo
3	Fenómeno Espacial
4	Burbuja de Salto con otra nave
5	Motor de Salto sabotado
6	Sobrecarga del Motor de Salto
7	Sistema de Interferencia abandonado de la Gran Guerra
8	Equipo de investigación realizando un experimento
9	Estación o base en Construcción
10	Ermitaño en Pecio
11	Nave Colosal

3d6	Fallo
12	Asteroide de Hielo con Artefacto en su núcleo
13	Campo de Minas u Ojivas
14	Nave hostil con Interferidor de Salto
15	Cazarrecompensas
16	Antiguo Campo de Batalla
17	Nube de Parásitos Espaciales
18	Fenómeno Espacial

SEÑALES DE RADIO

“Estamos recibiendo señal de radio de origen desconocido. Parece una baliza de auxilio, en la frecuencia corporativa estándar. La transmisión proviene del interior de la nebulosa...”

El espacio está lleno de señales de radio, unas vivas, otras muertas y algunas simplemente extrañas. Tira 3d6: (3-13) Señal de Auxilio, (14-18) Comunicación Encriptada. Tira en la tabla correspondiente para comprobar el origen de la señal.

3d6	Señal de Auxilio
3	Contenedor de carga abandonado
4	Equipo de exploración varado
5	Nave en rumbo de colisión
6	Pecio o nave a la deriva
7-8	Nave con los suministros agotados
9-11	¡Es una trampa!
12-13	Nave bajo ataque
14	Pecio espacial remolcado por otra nave
15	Nave secuestrada o sufriendo un motín
16-17	Cápsula a la deriva
18	Nave fantasma

3d6	Comunicación Encriptada
3	Datos de Maniobras Militares
4	Informes de Espionaje
5	Comunicación Twi-Far
6	Imágenes o Sensaciones Telepáticas
7-8	Advertencia de Seguridad
9-10	Comunicaciones Nave-Base
11	Mensaje Personal

3d6	Comunicación Encriptada
12	Antigua Boya de Navegación Automatizada
13	Contrabandistas
14	Mercader Espacial
15	Bitácora Apocalíptica
16	Mensaje Aterrador
17-18	Conspiración

PECIOS Y NAVES A LA DERIVA

“Origen de la señal detectado. Nave a la deriva, diseño desconocido. Daños graves en el casco. Sin potencia en los sistemas. No responde a las comunicaciones. Iniciando aproximación.”

Tira 3d6 en la tabla de Tipos de Nave (en la Sección 3) para generar a los constructores originales de la nave, aplicando los siguientes modificadores según la localización de la señal: Haven -2, Líneas Ley +0, Espacio Profundo/Nebulosa +2. Después tira en la tabla siguiente para determinar la Antigüedad del Pecio.

ANTIGÜEDAD DEL PECIO

	Actual (Tripulada)	Actual (Pecio)	Años de Oscuridad	Gran Guerra	Imperio Arconte	Era de la Humanidad
Mecanoide/Palantor	3-9	10-13	14-16	17-18	—	—
Legión	3-11	12-14	15-16	17-18	—	—
Corp	3-9	10-16	17-18	—	—	—
Kaltorana	3-9	10-12	13-15	15-17	18	—
Nephilim	3-11	12-14	15-16	17-18	—	—
Arconte	—	—	—	3-13	14-17	18
Ursai	3-9	10-12	13-15	15-17	18	—
Twi-Far	3-9	10-13	14-16	17-18	—	—
Raza Desconocida	3-9	10-12	13-15	15-17	18	—
Humana	—	—	—	—	—	3-18

NAVES NEUTRALES

“Nave detectada a 3 clicks de distancia en rumbo de interceptación. Están mandando un mensaje de saludo. Iniciando escaneo de sistemas...”

Tira 3d6 en la tabla de Razas para determinar a los propietarios de la nave, aplicando los siguientes modificadores según la localización del encuentro: Haven -2, Líneas Ley -1, Espacio Profundo/Nebulosa +0. Después tira en la tabla de Facciones y Misión para determinar a qué se dedica la nave exactamente. En caso de raza mixta o de un grupo independiente, tira en la tabla de Tipos de Nave para determinar el diseño concreto.

Nota: Los Mecanoides nunca son neutrales. Si aparece una nave Mecanoide, considérala un encuentro hostil.

NAVES HOSTILES

“Detecto tres naves saliendo de velocidad de Salto a 1 click. Están dirigiendo energía a sus sistemas de armamento y adoptando formación de combate. Iniciando maniobras defensivas ya!”

Tira 3d6 en la tabla de Razas (en la Sección 3) para determinar a los propietarios de la nave, aplicando los siguientes modificadores según la localización del encuentro: Haven -2, Líneas Ley -1, Espacio Profundo/Nebulosa +0. Después tira en la tabla de Facciones para determinar el tipo de atacante. En caso de raza mixta o de un grupo independiente, tira en la tabla de Tipos de Nave para determinar el diseño concreto. Por último, tira en la tabla de Tamaño de Naves Hostiles.

Nota: En un encuentro con naves hostiles, un Triunfo en la tirada de Encuentro se traducirá en más naves con un 11+ en 3d6. Si es así, tira de nuevo en la tabla de Tamaño de Naves Hostiles por cada Triunfo que se convierta en un nuevo atacante en el grupo hostil, aplicando un -2 acumulativo a la tirada por cada tirada adicional.

ESTRUCTURAS

“Aquí Puesto Avanzado Aquila Alpha de la Legión Auxilia. Procedan a transmitir su identificador y código de transpondedor, y prepárense para inspección.”

Tira 3d6 en la tabla de Razas para determinar a los propietarios de la estructura, aplicando los siguientes modificadores según la localización del encuentro: Haven -2, Líneas Ley -1, Espacio Profundo/Nebulosa +0. Después tira en la tabla de Facciones, Tipo de Estructura y Función de Estructura para completar los detalles.

RECURSOS EXPLOTABLES

“Capto niveles inusuales de Helio-3 sin refinar. Iniciando Actividad Extra-Vehicular para su recogida.”

El espacio ofrece muchas oportunidades de recolectar recursos útiles para la navegación, valiosos como mercancía o interesantes para la investigación. Tirar en la tabla de Recursos Explotables, con un número de d6 variable según la región en la que tiene lugar el encuentro: Haven 1d6, Espacio Exterior 2d6, Nebulosas 3d6.

Haven 1d6, Espacio 2d6, Nebulosa 3d6	Recurso
1-2	Nube de Hidrógeno
3	Nube de Helio-3
4	Asteroide Rico en Metales Raros
5	Cargamento Expulsado y Abandonado
6-7	Restos de Nave Destruida
8-9	Nube de Hidrógeno
10	Nube de Gas Ionizado
11	Asteroide Rico en Metales Raros
12	Restos de Nave Destruida
13	Plasma de Alta Densidad
14	Antiguo Campo de Batalla
15	Nube de Partículas Desconocidas
16	Nube de Isótopos Radiactivos
17	Partículas de Antimateria
18	Artefacto Humano o Alienígena

FORMAS DE VIDA

“El Equipo de Misión informa de la presencia de formas de vida desconocidas. Proceden a iniciar los protocolos de Primer Contacto.”

Los Arcontes crearon innumerables especies inteligentes y formas de vida menores durante los milenios de esplendor de su Imperio, y quien sabe cuantas de ellas siguen ahí fuera. Usa una de tus propias creaciones, o tira en la tabla de Formas de Vida, una vez en cada columna, para determinar su fisiología básica.

	Forma	Tamaño	Movimiento	Hábitat	Comunicación	Inteligencia
3	Energética	Microscópico	Inmóvil	Cualquiera	Ninguna	Ninguna
4	Líquida / Viscosa	Minúsculo	Nadar	Humedad	Posesión	Primitiva
5	Octópica	Diminuto	Cavar	Gas	Telepatía plena	Insectil
6	Fúngica	Muy Pequeño	Secuestrar	Sólido	Telepatía limitada	Animal
7	Fúngica	Pequeño	Crecer y Encogerse	Otra criatura	Contacto	Tribal
8	Insectoide	Algo Pequeño	Extenderse	Líquido	Olor	Temprana
9	Animal	Algo Pequeño	Reptar	Terrano (Limitado)	Vista	IQ humana (muy baja)
10	Animal	Medio	Caminar	Terrano	Sonido	IQ humana (baja)
11	Humanoide	Medio	Volar	Terrano	Sonido	IQ humana (media)
12	Humanoide	Medio	Reptar	Terrano (Limitado)	Vista	IQ humana (media)
13	Vegetal	Grande	Crecer y Extenderse	Líquido	Olor	Mejorada (IQ humana alta)
14	Ave	Grande	Crecer y Encogerse	Sólido	Contacto	Alta (IQ humana máxima)
15	Insectoide	Enorme	Secuestrar	Gas	Telepatía limitada	Avanzada
16	Octópica	Gigantesco	Cavar	Campo de Energía (incluso Ley)	Telepatía plena	Extrema
17	Líquida / Viscosa	Masivo	Teleportación (Limitada)	Elemento Específico	Posesión	Ascendida (pero comprensible)
18	Variable / Metamórfica	Colosal	Teleportación	Vacío	Otro (control climático, proyección psíquica, etc)	Ascendida (incomprensible)

ESTRELLA NO CARTOGRAFIADA

Las cartas estelares de la actualidad contienen muchos agujeros y lagunas, y aunque muchas estrellas están marcadas en los mapas del sector no existen datos suficientes sobre ellas. También es posible descubrir estrellas no cartografiadas anteriormente. En ambos casos, tira 4d6 en la tabla de Tipos de Estrella, y luego tira 2d6 para determinar el número de planetas que la orbitan, aplicando el modificador indicado según el tipo de estrella si lo hay. Si la tirada para determinar la estrella contiene más de un 6 (y salvo en el caso de pulsares y agujeros negros), considérala una estrella múltiple (binaria con 2 6s, trinaría con 3 6s).

4d6	
4-6	Enana Blanca. Los remanentes de estrellas de masa media a baja. Fuera de la secuencia principal. Modificador al número de planetas: -4.
7	Clase Espectral A. Estrella brillante azul-blanco (entre 3 y 6 masas solares)
8	Clase Espectral F. Estrella blanca de varias masas solares (entre 2 y 3)
9-11	Clase Espectral G. Estrella amarilla del tamaño del sol aproximadamente.
12-13	Clase Espectral K. Estrella naranja algo menor que el sol (sobre el 0.8)
14-16	Clase Espectral M. Enana roja fría (al menos de 0.1 masas solares). Si es una estrella única, -1 al número de planetas por la baja masa de estos sistemas.
17	Estrella Gigante de Clase K o M, probablemente de color naranja o rojo. Estrella de masa baja a media y fuera de la secuencia principal que ha agotado su hidrógeno y se ha convertido en un enorme y brillante gigante rojo. Número de planetas -2 por su tamaño.
18	Estrella Supergigante. Clase M, por lo general de un tenue color rojo. Estrella al final de su ciclo y fuera de secuencia principal creada cuando una estrella de gran masa agota su combustible de hidrógeno. Lo bastante grande como para ocupar gran parte del sistema solar. Estos monstruos son escasos y de corta vida. -4 al número de planetas por el extremo tamaño de estas estrellas.
19	Clase Espectral B. Estrella azul grande y brillante de una docena o más de masas solares. -2 al número de planetas debido a los fuertes vientos estelares.
20	Clase Espectral O. Enorme y brillante estrella azul que puede contener 60 masas solares o más, llegando incluso a las 100. Por lo general tales estrellas se colapsan sobre las 60 antes de morir. -2 al número de planetas debido a los fuertes vientos estelares.
21-22	Pulsar (estrella de neutrones). -4 al número de planetas por la supernova.
23-24	Agujero Negro

FENÓMENOS ESTELARES

Tirar en la tabla de Complicaciones: Fenómenos Estelares, con un número de d6 variable según la región en la que tiene lugar el encuentro: Haven 1d6, Espacio Exterior 2d6, Nebulosas 3d6.

SECCIÓN 2 - COMPLICACIONES

COMPLICACIONES

6	66	666	Complicaciones
3-13	3-7	—	Sin Complicación
14	8-10	3-5	Complicación Menor
15	11-12	6-9	Complicaciones de Navegación
16	13-14	10-11	Problemas Técnicos y Averías
17	15-16	12-16	Fenómenos Espaciales
18	17-18	—	Tira en la siguiente columna
—	—	17-18	Tira 2 veces en esta tabla

3d6	Problemas Técnicos y Averías	3d6	Tipo de Avería
3	Riesgo Ambiental (escapes de gas, incendios, cables electrificados, etc)	3-5	Función Intermitente o aleatoria
4	Iluminación	6-8	No funciona lo suficiente
5	Sistema de Navegación	9	Funciona demasiado
6	Gravedad Artificial	10	Se está dañando
7	Fuga de Energía o Combustible	11	Dañando a otros sistemas
8	Preservación de Alimentos	12	Creando un riesgo
9	Consolas y Equipo Electrónico	13	Se detiene por completo
10	Comunicaciones	14	Uso peligroso
11	Sensores	15-16	Roto
12	Escudos	17-18	Roto y necesita recambios
13	Armamento		
14	Procesador Central		
15	Motor de Salto		
16	Soporte Vital		
17	Brecha en el Casco		
18	Reactor		

1d6	Complicaciones Menores
3-6	Problemas de Mantenimiento
7-8	Desajustes Técnicos Menores
9-12	Sueños Extraños

1d6	Complicaciones Menores
10	Polizón a Bordo
11-13	Sorpresa con el Cargamento
14-15	Sueños Extraños
16	Parásitos
17	Motín
18	Sabotaje

1d6 (+1 con 66, +2 con 666)	Complicaciones de Navegación
1-2	Navegación Obstaculizada
3	Nube de Partículas
4	Escombros Espaciales
5	Campo de Asteroides
6+	Micronébula

1d6 con 6, 2d6 con 66, 3d6 con 666	Fenómenos Estelares
1-2	Nube de Hidrógeno
3	Nube de Gas Ionizado
4	Campo Amortiguador de Emisiones
5	Escombros Espaciales
6-7	Tormenta de Plasma
8	Cinturón de Radiación
9	Pozo de Gravedad
10	Línea Ley Transitoria
11	Nubes Termobáricas
12	Agujero de Gusano
13	Campo de Disrupción Psiónica
14	Campo de Energía Ley
15	Ecos Psiónicos
16	Microquasar
17-18	Anomalía Espacio-Temporal

3d6	Anomalía Espacio-Temporal
3	Múltiples iteraciones del mismo día con recuerdos completos de cada uno
4	Múltiples iteraciones del mismo día sin recuerdos de cada uno
5	Visiones del pasado reciente
6	Visiones del futuro cercano
7	Visiones del pasado remoto
8	Visiones del futuro lejano
9	Una hora en la distorsión = 1 minuto fuera
10	Una hora en la distorsión = 1d20 horas fuera
11	Aparece un duplicado de la tripulación (1-3) o la nave entera (4-6)
12	La nave entra y sale de fase aleatoriamente mientras se encuentra en la distorsión
13	Invasión! Un grupo hostil aparece en el interior de la nave.
14	Viaje instantáneo a 1d6 hexes en dirección aleatoria
15	Viaje instantáneo a 2d6 hexes en dirección aleatoria
16	Viaje a una "zona fantasma" fuera del espacio
17	Viaje mental al pasado o al futuro
18	Viaje físico al pasado o al futuro

SECCIÓN 3 - TABLAS DE NAVES, FACCIÓNES Y ESTRUCTURAS

Usa esta sección para generar los detalles de encuentros con naves espaciales, grandes estructuras y las facciones que pueblan el universo de Fragged Empire.

TIPOS DE NAVE

Si se produce un encuentro con una raza aún no contactada o descubierta, el DJ puede optar por repetir la tirada si lo desea.

3d6	Tipo de Nave
4-	Mecanoide
5	Palantor
6-7	Legión
8-9	Corp
10-11	Kaltorana
12-13	Nephilim
14	Arconte
15	Ursai
16	Twi-Far
17	Raza Desconocida
18	Humana

RAZAS

Las razas entre paréntesis se utilizan cuando la otra raza mencionada aún no ha aparecido en la campaña.

3d6	Raza de la Facción
3	Mecanoide
4	Palantor (Nephilim)
5	Zhou (Legión)
6	Legión
7-8	Corp
9	Kaltorana
10	Nephilim
11-13	Mixta / Independientes
14	Arconte
15	Ursai (Corp)
16	Twi-Far (Kaltorana)
17	Raza Desconocida
18	Humana

FACCIONES

Usa estas tablas para generar la facción concreta dentro de cada especie.

3d6	Facciones de la Legión
3	Ejército- Armada
4	Ejército - Operaciones Especiales
5	Ejército - Interior
6-7	Legión Auxilia (Asuntos Exteriores)
8	Nómadas
9-11	Legión Exilia (Mercenarios)
12	Mercenarios Hadrian (Consortio Paladín)
13-14	Los Atados al Honor
15-16	Espadas de Gloria
17-18	Venganza de los Arcontes

3d6	Facciones Nephilim*
3	Genócrata de la Devwi-ich: Gyrkrax**
4	Genócrata de la Devwi-ich: Sslthyn**
5	Genócrata de la Devwi-ich: Shevoash**
6	Genócrata de la Devwi-ich: Hraalk**
7	Genócrata de la Devwi-ich: Rghtor**
8	Genócrata de la Devwi-ich: Rshtaa**
9	Xin Bing (Consortio Paladín)
10	Carapace (Consortio Paladín)
11	Clan Idoz
12	Varish'kin
13	Tribu Salvaje
14	Tribu Ogdaran
15	Tribu Pharan
16	Tribu Warmind
17	Ojo Perdido de X'ion
18	Tre'Bach

*Notas: Fuera del Sistema Haven, los encuentros Nephilim serán Oni con un 11+ en 3d6.

**Personajes de creación propia. Sustitúyelos por tus propios genócratas o inventa los detalles que sean necesarios.

3d6	Facciones Kaltoranas
3	Tribus Oscuras
4-5	Abuela Jinx
6	Familia Thirst (Consortio Paladín)
7	Familia Embrace
8	El Éxodo Echelon
9-10	Milicia de Haven
11-12	Clan no afiliado
13	Múltiples clanes no afiliados
14	La Visión Verdadera
15	La Mente de los Perdidos
16	El Iris
17-18	El Tribunal

3d6	Facciones Corporativas
3-4	Conglomerado Recuento de Cadáveres
5-6	Conglomerado Ares
7	CURE
8-9	Cypher Robotics
10	Consortio Minero Dray
11	Eraseure
12	Eternity Investment
13	Edge DynaCore
14	Tri-Fuel Industries
15	Vito Securitas (oficial)
16	Thraxis Space Industries
17-18	Consortio Paladín

3d6	Facciones Mixtas
3-4	Piratas
5	Mafia del Draz
6	Consortio Paladín (operación indirecta)
7	Vito Securitas (operación encubierta)
8	Bufones Galácticos

3d6	Facciones Mixtas
9	Culto de la Llave Negra
10	República del Deseo
11	Buscadores del Salvador de Acero
12	Los Siete Hermanos
13	Tribu Jeru-Mandin
14	UNITY
15-16	Nómadas y Colonos
17	Cazador de recompensas
18	Aventureros Espaciales

MISIONES DE NAVE NEUTRAL

3d6	Misión
3	Turismo
4	Defensa
5	Rescate
6	Patrulla
7	Incursión
8	Eliminación/Destrucción
9	Exploración
10	Robo
11	Transporte
12	Investigación
13	Emboscada
14	Ocultación
15	Comercio
16	Construcción
17	Captura / Control
18	Caos

TAMAÑO DE NAVES HOSTILES

3d6	Categoría de las Naves Atacantes
3-6	Cazas (1)
7-8	Barcaza (2)
9-12	Crucero (3)

3d6	Categoría de las Naves Atacantes
13-15	Fragata (4)
16-17	Destructor (5)
18	Buque Insignia (5 con 1d3 secciones adicionales)

TIPOS DE ESTRUCTURA

3d6	Tipo
3-4	Base Secreta de Facción
5	Perímetro no Escaneable
6	Cámara Subterránea
7-12	Estación Espacial
13	Satélite
14	Asteroide Minero
15-16	Base de Facción
17	Vestigio de la Gran Guerra
18	Ruina del Imperio Arconte

FUNCIONES DE ESTRUCTURA

3d6	Función
3	Depósito de Seguridad
4	Prisión / Contención
5	Militar
6	Habitat
7	Almacenaje
8	Recuperación
9	Comercio
10	Investigación
11	Abastecimiento
12	Comunicaciones
13	Colonización
14	Exploración
15	Industria
16	Turismo / Entretenimiento
17	Educación
18	Religión

SECCIÓN 4 - RIESGOS Y RECOMPENSAS

Los encuentros con naves neutrales o amistosas pueden resultar en peticiones de ayuda u ofertas de trabajo. Usa esta sección para generar los detalles de dichas misiones, comprobar cuales son los principales riesgos que entrañan y qué clase de botín o recompensa los personajes pueden obtener si la realizan con éxito.

PELIGROS Y RIESGOS

3d6*	Peligro o Riesgo
3-4	Radiación
5-8	Facción
9-10	Trampas
11	Traición
12	Aislamiento
13	Horror
14-15	Vida Salvaje
16	Inestabilidad Ambiental
17	Motín
18	Epidemia

*Tirar una vez adicional por cada 6 obtenido en la tirada.

RECOMPENSAS Y BOTÍN

3d6	Recompensa o Botín
3	Gratitud / Perk
4	Datos de Investigación
5-6	Influencia
7	Información Valiosa
8-9	Créditos en Efectivo (Puntos de Tiempo Libre)
10-11	Servicios/Favores
12-14	Cajas de Mercancías
15	Objetos Menores
16	Recursos
17	Arma Prototipo
18	Artefacto Único

OBJETOS MENORES

4d6	Recompensa o Botín
4	Linterna
5	Fuente de Energía
6	2 Bengalas
7	Equipo Ambiental
8	Caja de Herramientas pequeña
9	Ordenador de Mapeo
10	Kit de Herramientas
11	Mochila Satélite
12	Especialidad Local
13	Combustible
14	Comida
15	Suministros Médicos Avanzados
16	Rejuvenecedor de Carne
17	Coctel de Estimulantes
18	Caja de Herramientas
19	Pack de Draz
20	Clear Shot
21	Traductor
22	Psi Stim
23	Draz Puro
24	Omni Herramienta

INFORMACIÓN VALIOSA

3d6	Información Valiosa
3	Códigos de Alta Seguridad
4-5	Coordenadas de Alijo Secreto
6-7	Actividad de Facción
8-9	Coordenadas de Nave o Pecio
10-11	Coordenadas de Persona Importante
12-13	Coordenadas de Instalación Secreta
14-15	Planos de Instalación o Base
16-17	Coordenadas de Tienda o Mercader Exótico
18	Invitación a Evento Exclusivo/Secreto