



UN NUEVO AMANECER





UN NUEVO AMANECER

Al final has conseguido los Créditos necesarios para lanzarte a la aventura de ser el Capitán de tu propia nave espacial; durante 5 escenarios vivirás una aventura en la que tanto tu como el Sistema cambiarán de una forma que jamás hubieras imaginado.

Cambio de Reglas:

Las Reglas a seguir durante esta aventura son las mismas que en el Juego Original o la Expansión (si decides jugar con ella).

Se añaden nuevas cartas y escenarios, como se verá a continuación, para dotar a las partidas de una línea argumental y una mayor interacción.

Solo hay 2 modificaciones respecto a las reglas:

- En caso de muerte se siguen las reglas Muerte y Regeneración de la Expansión.
- Se deben eliminar una serie de Títulos (*Vengador, Generoso, Heroico, Insurgente y Benefactor**) y de Eventos (*Fesko GP** y *Cambio de Actitud**).

*Presentes en la Expansión *Embers of a Forsaken Star*

Nuevas Características:

- **El Bazar**

El Bazar es una nueva zona que podemos encontrar en TODOS los Planetas, y asimilados, que tengan espacios de Compra/Venta. Es un mercado *no del todo legal* en el que puedes encontrar cosas que no podrías encontrar de otra manera.

- **Encuentros**

Los encuentros suponen una nueva forma de interacción entre naves. El espacio es infinito y habitualmente resulta complicado encontrarte con otras naves, pero no siempre es así: a veces te llevas sorpresas, no siempre agradables...

- **Adversidades**

Las adversidades representan una de las grandes verdades del universo:
"Todo lo que pueda salir mal, pasará".

Nuevos tipos de Carta:

En esta historia podrás encontrar 3 nuevos tipos de Cartas, que representan las 3 características anteriores:

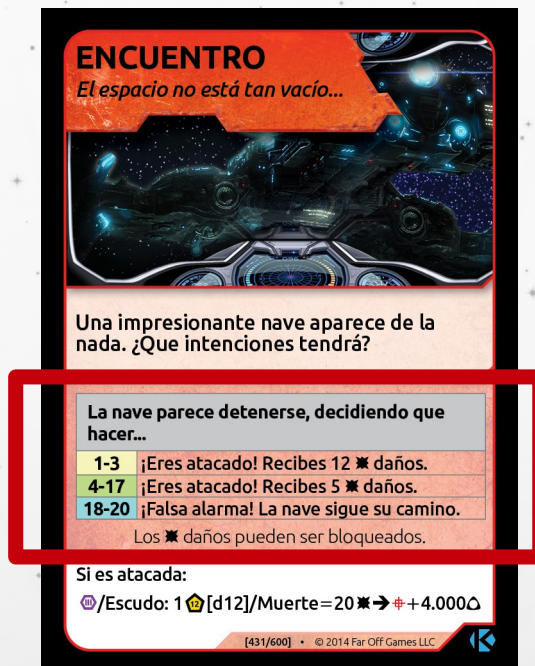
- Cartas de Encuentro
- Cartas de Bazar
- Cartas de Adversidades

- **Cartas de Encuentro**

Representan la posibilidad de encontrarse en un mismo sector con otra nave. Hay 2 momentos en los que se pueden producir Encuentros:

- En la Fase de Encuentros.

Cuando una carta de Encuentro se revela durante esta fase, el resultado del encuentro es el señalado con el marco rojo:



- En la Fase de Acción durante el turno del jugador, gracias a la acción *Registrar*.

En este caso el jugador tiene la posibilidad de influir en el resultado del encuentro, puede elegir entre un efecto idéntico al producido en la Fase de Encuentros, o puede elegir atacar a la nave con la que se produce el encuentro. En este caso podemos llegar a destruir a esa nave, en función de los valores indicados en el recuadro "Si es atacado/a:", señalado en la siguiente imagen con un marco azul:



En caso de destruir a la nave en cuestión, obtendríamos el mismo número de Puntos de Fama que Nivel tuviera dicha nave más la Recompensa o el Beneficio Económico indicado.

• Cartas de Bazar

Gracias a las cartas de Bazar puedes conseguir productos o contratar tripulantes que no podrías contratar de otra manera.

Se pueden encontrar 3 tipos de cartas de Bazar diferentes: Objetos, Mejoras y Personajes.

Las cartas de Bazar se colocan en la Tarjeta de Bazares, en la que se representan los Bazares de las diferentes localizaciones del Sistema en las que hay Bazar:



Al inicio de la partida se colocan provenientes del Mazo de Bazar 4 cartas de Bazar en cada localización.

Cuando el jugador está en un espacio de Compra o Venta de una localización determinada puede mirar, como una Acción, todas las cartas de bazar de esa localización.

Las cartas de Bazar se pueden adquirir tanto en la fase de Acción como de Negocios del jugador: para ello debemos estar sobre el espacio de Compra o Venta de una localización con Bazar, y pagar el coste asociado a esa carta.

Del mismo modo pueden ser vendidas por la mitad de su valor inicial (redondeando al alza); de esta manera nos podemos encontrar que alguna localización tenga más de 4 cartas de Bazar: esta es la única manera en la que nos podemos encontrar con esta situación.

Como consecuencia de la adquisición de cartas de Bazar una localización puede quedar con menos de 4 cartas: cuando esto sucede se añaden en la Fase de Estado del jugador las cartas de Bazar necesarias para volver a tener 4 cartas en dicha localización. Éstas cartas se cogen al azar provenientes del mazo de Bazar, y se colocan boca abajo sobre las cartas que quedaban en esa localización.

Las cartas de Bazar que vayamos descartando debido a su uso no podrán volver a entrar en juego.

- **Cartas de Adversidades**

Representan las diferentes adversidades que nos podemos encontrar en el transcurso de nuestros diferentes viajes por el Sistema.

Se roban durante la Fase de Estado del jugador, y sus efectos se producen inmediatamente al revelar la carta.



Escenarios:

La línea argumental de este *Xia: Un nuevo amanecer* viene dada por los escenarios que lo componen: nos guiarán por los diferentes episodios que componen esta aventura.

ESCENARIO 1
INARA

Objetivo:
Para completar el escenario debes llegar a los 10 Puntos de Fama antes del final del turno 10, y completar la historia del escenario.

Preparación de la partida:
Busca la carta de Encuentro **ACOMPANANTE**. Coge 14 cartas de Encuentro al azar y añade la carta **ACOMPANANTE**, mezcladas bien. Esta serán las cartas del mazo de Encuentros para este partido.

Consideraciones particulares:
• Roba una carta de Adversidad en los turnos 8, 9 y 10.

Historia:
A. Al final has conseguido lo que llevabas tanto tiempo buscando: ser el dueño de tu propio destino, ser el Capitán de tu propia nave espacial. Debido a tu falta de experiencia no tienes muchos encargos, ni la gente te busca para que les ayudes, pero seguro que en el futuro no será así. Ahora buscas trabajos de bajo nivel que te ayuden a cubrir la experiencia que ahora te falta... ¡por ganas no será! Debes conseguir al menos 3 Puntos de Fama.
B. Un día recibes un mensaje de una baliza de rescate. Tu amiga, la acompañante Inara, necesita ayuda. Se ha quedado tirada en algún lugar del Sistema; todos los sistemas de la nave se han caído, incluido el de soporte vital. Le quedan unos 30 ciclos de aire (unos 10 turnos), ¡debes apurarte! Los sistemas de localización de la nave también fallan: no tiene forma de indicarte en qué sector del Sistema está. El tiempo apremia, debes encontrar a Inara, por ella debes buscar por todo el Sistema hasta encontrar la carta **ACOMPANANTE**.
C. Una vez pasado el susto, Inara te pide que le prestes tus servicios. Debe seguir trabajando, aunque se haya quedado sin nave. Debes llevar a Inara a [C. Lunari], por lo que te pagará 2.000 Créditos.
D. Los últimos acontecimientos políticos del Sistema han llevado a que el gremio de Acompañantes haya llamado con carácter urgente a la Sede Central a todas las Acompañantes del Sistema. Debes llevar a tu bella amiga a [C. Kemplar II], donde se encuentra la Sede Central de Acompañantes del Sistema.

TURNOS
1 3 5 7 9
2 4 6 8 10
A B C D

PERSONAJES
Inara Serra
Acompañante ligada. Mientras esté a bordo permite cubrir todas las limitaciones impuestas en las misiones planetarias. Puedes mover a cualquier planeta del Sistema por la entrada planetaria. Imágenes: [C. Lunari], [C. Kemplar II].

Cada escenario tiene una estructura fija en la que encontraremos la Historia, consideraciones particulares del escenario, una pequeña pauta para la preparación del escenario y los grupos de tracks que nos servirán para marcar la ronda en la que estamos, los Puntos de Fama (PF) conseguidos y las partes de la historia ya completadas.

Necesitaremos 3 marcadores para estos tracks, que inicialmente colocaremos fuera de los tracks correspondientes a la espera de hacerlos avanzar.

Los objetivos de la Historia se completan al cumplir los requisitos especificados en el apartado Historia del Escenario y llevar a cabo la acción **Historia**: Completar objetivo.

Cuaderno de Bitácora:

El cuaderno de Bitácora nos permite registrar nuestro progreso durante la Historia: en él quedarán reflejados diferentes datos que nos serán útiles durante el progreso de la Historia.











En él encontraremos registradas las características que tenemos al finalizar cada escenario, que serán con las que empezaremos el siguiente:

- El Mercado de Cosmonaves, que nos marcará que naves podemos adquirir durante el *transcurso de toda la Campaña*.

En cada nueva campaña el Mercado de Cosmonaves cambia: antes de iniciar el primer escenario deberás realizar como mínimo 9 tiradas de un [6] [d6] para determinar las nueve naves (3 de cada Nivel) que conformarán dicho Mercado.

Si para un mismo Nivel se obtienen 2 resultados idénticos se deberá volver a lanzar el **6** [d6] hasta obtener tres resultados diferentes.

Las naves obtenidas para cada Nivel y lanzamiento vienen determinadas por la siguiente tabla:

6	I	II	III
"1"	 Numerator	 Mach Horror	 Long Haul
"2"	 Puddle Jumper	 Lone Drifter	 Slow Leak
"3"	 Easy Tiger	 Gaiden	 Manchester
"4"	 Swamp Rat	 The Krembler	 Constant Sorrow
"5"	 Ghoststalker	 Occam's Razor	 Nightshade
"6"	 Persistent Memory	 Bitter Karma	 Cold Phoenix

- En el Cuaderno de Bitácora también queda registrado que naves poseemos.
- Equipos con los que terminamos el escenario.
- Mejoras permanentes con las que terminamos el escenario.
- Tripulación permanente con la que finalizamos el escenario.
- Títulos conseguidos.
- Número de Δ Créditos al final del escenario.

Todas estas anotaciones nos serán útiles para poder recordar las características de nuestro Capitán y nave con las que comenzaremos el siguiente escenario de la Historia, y nos permiten llevar un registro de nuestra evolución durante la campaña.

Al finalizar la campaña podremos calificarla en base a los puntos obtenidos en cada escenario, los intentos fallidos de superar escenarios y nuestro número de Δ Créditos finales.

Inicio del juego:

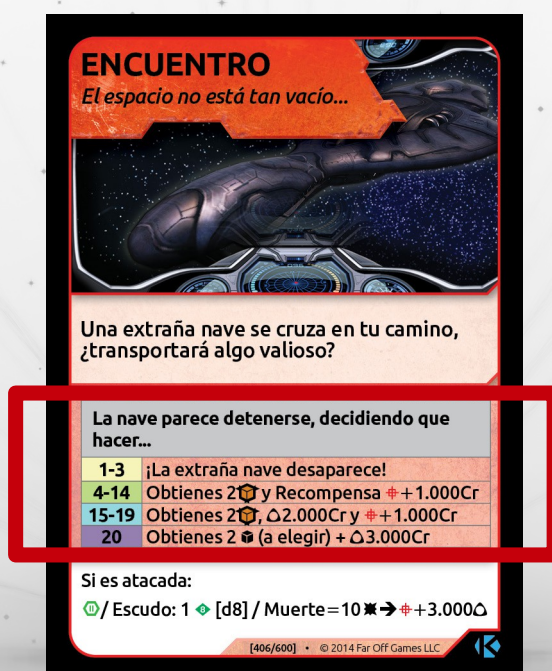
La campaña se inicia con la adquisición de una nave de Nivel I **I** escogida entre las disponibles en el Mercado de Cosmonaves. Comenzaremos la campaña con 3 sectores escogidos al azar que tengan punto de reaparición y 3.000 Δ Créditos.

Si superamos el Escenario que estamos jugando, el siguiente lo iniciaremos con la nave, Δ Créditos, Mejoras permanentes, Equipos, Títulos y Tripulación permanente que teníamos al finalizar el Escenario superado anterior. De igual forma que en el Escenario inicial de la Campaña, comenzaremos con 3 sectores escogidos al azar que tengan punto de reaparición.

Resumen de ronda:

Cada ronda se compone de las siguientes fases, que ocurren de forma correlativa:

- **Inicio de Ronda**
Hacemos avanzar el marcador de ronda una casilla. Al iniciar la partida hacemos avanzar el marcador de ronda de fuera del track a la casilla "1".
- **Turno del Jugador**
Idéntico al del Original o Expansión:
 - Fase de Acción
 - Fase de Comercio
 - Fase de Estado (en esta fase es dónde se revelarán las cartas de Eventos)
- **Adversidades** (si procede, se revelará una carta de Adversidad)
- **Encuentros**
Cuando la nave del jugador termina su turno fuera de bordes de asteroides (normales o de hielo) o de restos/chatarra, se revela una carta de Encuentro. El resultado del encuentro es el indicado dentro del cuadro rojo de la siguiente imagen:



- **Ampliación del Sistema**
De la misma manera que en la Expansión:
 - Escoge una localización con el mayor número de sectores adyacentes. Elige primero un lado del sector y después revela un nuevo sector haciéndolo coincidir el símbolo de ese lado.
 - Si es necesario, haz (re)aparecer a los NPCs.
- **Turno de los NPCs**
Como viene indicado en la carta correspondiente a cada NPC.
- **Fase de Limpieza**
Como en la Expansión:
Se eliminan los 📦 Cubos de Carga que hayan podido quedar en el espacio.

ESCENARIO 1

INARA

Objetivo:

Para completar el escenario debes llegar a los 10 Puntos de Fama antes del final de la ronda 10, y completar la historia del escenario.

Preparación de la partida:

Busca la carta de Encuentro **ACOMPANANTE**. Coge 14 cartas de Encuentro al azar y añade la carta **ACOMPANANTE**, mézclalas bien. Esta serán las cartas del mazo de Encuentros para esta partida.

Consideraciones particulares:

Roba una carta de Adversidad en las rondas 8, 9 y 10.

Historia:

a. Al final has conseguido lo que llevabas tanto tiempo buscando: ser el dueño de tu propio destino, ser el Capitán de tu propia nave espacial.

Debido a tu falta de experiencia no tienes muchos encargos, ni la gente te busca para que les ayudes, pero seguro que en el futuro no será así. Ahora buscas trabajos de bajo nivel que te ayuden a coger la experiencia que ahora te falta... ¡por ganas no será!

Debes conseguir al menos 3 Puntos de Fama.

b. Un día recibes un mensaje de una baliza de rescate: Tu amiga, la acompañante Inara, necesita ayuda. Se ha quedado tirada en algún lugar del Sistema y todos los sistemas de la nave se han caído, incluido el de soporte vital. En el momento de enviar el mensaje le quedaban unos 30 ciclos de aire (unas 10 rondas), ¡debes apresurarte!

Los sistemas de localización de la nave también fallan: no tiene forma de indicarte en que sector del Sistema está.

El tiempo apremia, debes encontrar a Inara, para ello debes buscar por todo el Sistema hasta encontrar la carta ACOMPANANTE.

c. Una vez pasado el susto, Inara te pide que le prestes tus servicios: Debe seguir trabajando, aunque se haya quedado sin nave...

Debes llevar a Inara a [Luna II], por lo que te pagará 2.000 Créditos.

d. Los últimos acontecimientos políticos del Sistema han llevado a que el gremio de Acompañantes haya llamado con carácter urgente a la Sede Central a todas las Acompañantes del Sistema.

Debes llevar a tu bella amiga a [Kemplar II], donde se encuentra la Sede Central de Acompañantes del Sistema.



HISTORIA

RONDA



PERSONAJES



Inara Serra

Acompañante registrada.
Mientras esté a bordo permite obviar todas las limitaciones impuestas en las entradas planetarias.
Puedes acceder a cualquier planeta del Sistema por la entrada planetaria, tengas o no **#Recompensa**.

© 2014 Hasbro. Todos los derechos reservados.

ESCENARIO 2 XENOMORFO

Objetivo:

Para completar el escenario debes llegar a los 15 Puntos de Fama antes del final de la ronda 13, y completar la historia del escenario.

Preparación de la partida:

Busca las cartas de Bazar XENOMORFO y POWERLOADER. Coge 30 cartas de Bazar (26 si no juegas con la Expansión) al azar y añade las cartas XENOMORFO y POWERLOADER, mézclalas bien. Éstas serán las cartas iniciales del Bazar de las diferentes localizaciones.

Consideraciones particulares:

Roba una carta de Adversidad en las rondas de la 7 a la 13.

Historia:

- A.** Una peligrosa especie de Xenomorfos ha aparecido en el Sistema. No parecen ser muchos, pero son muy peligrosos. La Corporación Weyland-Yutani ha ofrecido una cuantiosa recompensa al valeroso capitán que sea capaz de llevarles un espécimen vivo... ¿Serás tu ese capitán?
Localiza a un Xenomorfo en el Sistema.
- B.** *Captúralo vivo:* puedes creer que es una empresa fácil, pero no tiene nada de fácil.
- C.** *Transporta al Xenomorfo en tu nave:* es mejor realizarlo con un medio seguro, si no puede ser que cause estragos en tu nave.
- D.** La Corporación Weyland-Yutani tiene unas instalaciones secretas de investigación de Bioarmamento en [👁 Lunar].
debes entregar al Xenomorfo vivo en el espacio de Venta de [👁 Lunar].

HISTORIA

RONDA



ESCENARIO 3

EDDWARD T. HEAD

Objetivo:

Para completar el escenario debes llegar a los 15 Puntos de Fama antes del final de la ronda 12, y completar la historia del escenario.

Preparación de la partida:

- Busca la carta de Bazar ANTIGHOST-TEC. Coge 31 cartas de Bazar (27 si no juegas con la Expansión) al azar y añade la carta ANTIGHOST-TEC, mézclalas bien: Estas serán las cartas iniciales de Bazar de las diferentes localizaciones.
- Busca la carta de Encuentro con Edward T. Head. Coge 15 cartas de Encuentro al azar y mézclalas bien: estás serán las cartas de Encuentro para este escenario.

Consideraciones particulares:

Roba una carta de Adversidad en las rondas de la 6 a la 12.

Historia:

- Empiezas a labrarte fama como valeroso Capitán en el Sistema, ¡podrás capturar al legendario forajido Edward T. Head!
 - Localiza a Edward, más conocido como Mr. Eddie.*
 - Persigue a Mr. Eddie por todo el Sistema para conseguir apresarlo.*
 - Captura a Mr. Eddie: para ello deberás destruir su nave.*
- Desde el mismo momento que lo capturas te das cuenta de que algo no va bien, la Autoridad Galáctica te marca como "Most Wanted": Desde es instante el Enforcer te persigue estés donde estés del sistema. *Sobrevive a la persecución, ¡debes evitar ser destruido!*
- Cada vez que eres destruido, disminuye un Punto de Fama en el marcador de FP.

RONDA

1 3 5 7 9 11 12
2 4 6 8 10

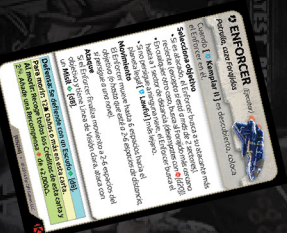
FP

1 3 5 7 9 11 13 15

2 4 6 8 10 12 14

HISTORIA

a b c d



- * Desde el momento en que capturas a *Mr. Eddie* el Enforcer cambia su patrón de actuación:
 - Siempre te persigue, estés donde estés.
 - Se mueve 9 espacios hacia ti.
 - Ataca con 2 Misiles [d12].

ESCENARIO 4 RENACER

Objetivo:

Para completar el escenario debes llegar a los 20 Puntos de Fama antes del final de la ronda 15, y completar la historia del escenario.

Preparación de la partida:

- El Bazar de [🔴 Kemplar II] ha sido clausurado: no pongas cartas en él.
- Busca la carta de Bazar MATERIAL RADIATIVO. Coge 30 cartas de Bazar (34 si juegas con la expansión) y añade la carta MATERIAL RADIATIVO.

Consideraciones particulares:

- Roba una carta de Adversidad en las rondas de la 6 a la 15.
- Desde el principio de la partida hay 2 Enforcers*: para el segundo coge una miniatura de nave nivel 1 🟢 no usada.
- [🔴 Kemplar II] está fuertemente protegido por Lanzamisiles SR-21**.

Historia:

- Has conseguido huir del Enforcer. A pesar de tu rechazo inicial a la idea empiezas a ver claro que algo huele mal: no puede ser casualidad que justo al hacer prisionero a Mr. Eddie el Enforcer te quisiera eliminar. Empiezas a dudar de la versión oficial que habla de Mr. Eddie: decides que es mejor no entregarlo a la Autoridad Galáctica. En vez de eso vas a llevarlo a su "segunda casa".

Lleva a Mr. Eddie a [🔴 Loath].

- En [🔴 Loath] conoces una realidad que nunca habías imaginado: muchos de los forajidos más famosos realmente lo son por motivos políticos. Ves claro que debes unírte a su causa.

Como primera misión para ellos debes conseguir material radiactivo para el Generador Nuclear de [🔴 Loath]. Es un material prohibido, que solo se puede conseguir de forma ilegal en algunos Bazares.

C. Entrega el material radiactivo en [🔴 Loath].

- La Resistencia planea intentar contra el corazón mismo del poder del Sistema: ¡pretende destruir el Capitolio*** de [🔴 Kemplar II]! Es una tarea casi imposible debido a los modernos Lanzamisiles Interplanetarios que han instalado en los últimos tiempos, pero la gloria está reservada para unos pocos: ¡y tu quieres ser uno de ellos!

¡Destruye el Capitolio!

HISTORIA



RONDA



*** Capitolio

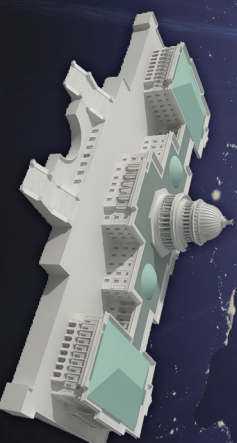
Ubicado en el espacio situado entre los espacios de Compra y de Venta de [🔴 Kemplar II], se encuentra protegido por un escudo [d20]. Durante la fase de Inicio de Ronda ataca a cualquier nave que esté dentro del sector de [🔴 Kemplar II] (excepto Merchant y Enforcers) con un Misil [d20]. Para ser destruido debe sufrir al menos 5★ daños.

** Lanzamisiles Interplanetarios SR-21

- Para cualquier nave (excepto Merchant y Enforcers):
- Al entrar en un sector adyacente al sector de [🔴 Kemplar II] es atacada inmediatamente con 2 misiles [d12].
 - Al entrar en el sector de [🔴 Kemplar II] es inmediatamente atacada con 2 misiles [d20].

* Enforcers:

El primer Enforcer aparece en [🔴 Kemplar II] y el segundo en [🔴 Lunar].



ESCENARIO 5 NUEVO ORDEN

Objetivo:

Para completar el escenario debes llegar a los 20 Puntos de Fama antes del final de la ronda 14, y completar la historia del escenario.

Preparación de la partida:

El Bazar de [🔵 Kemplar II] ha sido clausurado: no pongas cartas en él.

Consideraciones particulares:

- Roba una carta de Adversidad en cada ronda.
- Desde el principio de la partida hay 2 Enforcers*: para el segundo coge una miniatura de nave nivel I 🔵 no usada.

Historia:

A. La destrucción del Capitolio y de toda la Élite Gubernamental ha supuesto un golpe mortal al actual sistema de gobierno del Sistema. La población reclama una vuelta al sistema de gobierno que más paz dio al Sistema y sus planetas: El Imperio Poe. El Imperio Poe supuso un largo periodo de bonanza para el Sistema debido a la estabilidad que suponía un sistema de gobierno en el que el poder pasaba del Emperador a su Primogénito. Sin embargo, fue derrocado por la Gran Conjura: una alianza entre las *Casas Mayores* de [🔵 Kemplar II], que ansiaban el poder para ellas. Durante años se ha especulado sobre la existencia de supervivientes del *linaje Poe*, y de su relación con la *Resistencia*.

Debes volar a [🔵 Loath] para averiguar cuanto de esto es cierto.

B. En [🔵 Loath] vuelves a descubrir algo que no esperabas: todas las especulaciones sobre el *linaje Poe* eran ciertas. La *Resistencia* ha escondido a los descendientes del *linaje Poe* desde la Gran Conjura. La última descendiente viva del *linaje* ha estado escondida a la vista de todos en Bazar y naves bajo la apariencia de una tierna niña cuyo nombre es Annabel Lee. **Encuentra a Annabel Lee.**

C. **Lleva a Annabel Lee a [🔵 Kemplar II],** donde gracias a la ayuda de sus fieles seguidores podrá al fin reclamar su legítimo puesto: Emperatriz del Sistema Xia.

D. **Destruye a los últimos representantes del antiguo sistema de gobierno: Los Enforcers,** antiguos vestigios de un pasado infame. ** Cuando un Enforcer sea destruido no se regenerará más. Ahora sí que Annabel podrá ser coronada como lo que es, la legítima EMPERATRIZ DEL SISTEMA. *¡Larga vida a la Emperatriz!*

RONDA

HISTORIA



* Enforcers:

El primer Enforcer aparece en [🔵 Kemplar II] y el segundo en [🔵 Lunar].



** Scoundrel:

Modifica su patrón de actuación en:

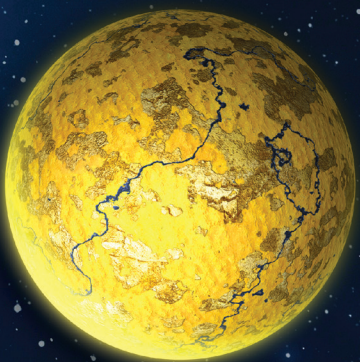
- Selecciona como objetivo: 1) a su último atacante, o 2) al Enforcer más cercano.



 Azure



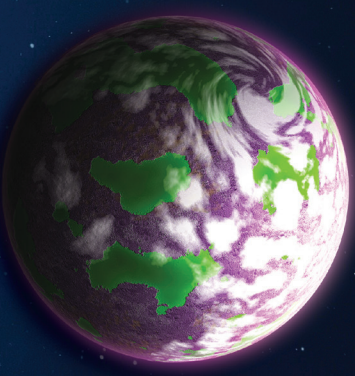
 Kemplar II



 Neo Damascus



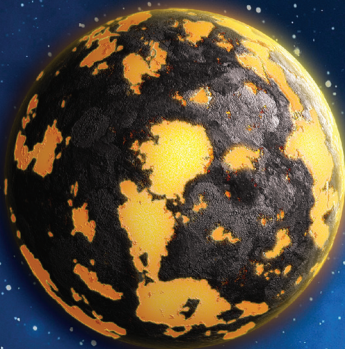
 Lunari



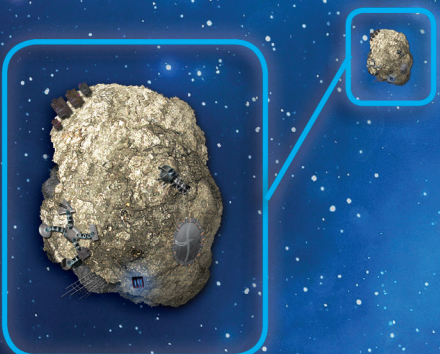
 Doravin V



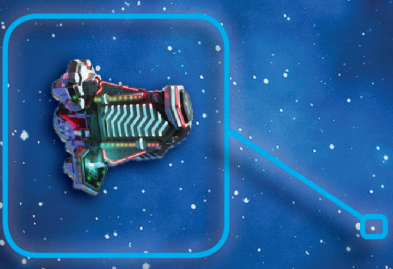
 Loath



 Smuggler's Den



The Kiln



HISTORIA: RESUMEN DE RONDA

●Inicio de Ronda:

Avanzar una casilla el marcador de ronda.

●Turno del Jugador:

- Fase de Acción.
- Fase de Comercio.
- Fase de Estado (+ Eventos).
- Adversidades (si procede).
- Encuentros: Robar una carta de Encuentro si el jugador termina su turno fuera un campo de Asteroides o Restos/Chatarra.

●Ampliación del Sistema

- Escoger una localización con el mayor número de sectores adyacentes.
- Elegir primero un lado y después revelar un nuevo sector haciendo coincidir el símbolo de ese lado.
- Hacer (re)aparecer a los NPCs, si es necesario.

●Turno de los NPCs

●Fase de Limpieza:

Eliminar los 8 Cubos de Carga que hayan podido quedar en el espacio.

[401/600] • © 2014 Far Off Games LLC

ENCUENTRO

El espacio no está tan vacío...



Una escalofriante nave se cruza en tu camino... ¡no pinta nada bien la situación!

La nave parece detenerse, decidiendo que hacer...

1-4 ¡Eres atacado! Recibes 18 ❖ daños.

5-16 ¡Eres atacado! Recibes 10 ❖ daños.

17-20 ¡Falsa alarma! La nave sigue su camino.

Los ❖ daños pueden ser bloqueados.

Si es atacada:

❖ / Escudo: 1 ❖ [d12] / Muerte=15 ❖ → 4.000△

[402/600] • © 2014 Far Off Games LLC

ENCUENTRO

El espacio no está tan vacío...



Una escalofriante nave se cruza en tu camino... ¡no pinta nada bien la situación!

La nave parece detenerse, decidiendo que hacer...

1-4 ¡Eres atacado! Recibes 18 ❖ daños.

5-16 ¡Eres atacado! Recibes 10 ❖ daños.

17-20 ¡Falsa alarma! La nave sigue su camino.

Los ❖ daños pueden ser bloqueados.

Si es atacada:

❖ / Escudo: 1 ❖ [d12] / Muerte=15 ❖ → 4.000△

[403/600] • © 2014 Far Off Games LLC

ENCUENTRO

El espacio no está tan vacío...



Una temible nave se cruza en tu camino...
"¡Espero que no nos hayan visto!"

La nave parece detenerse, decidiendo que hacer...

1-4 ¡Eres atacado! Recibes 16 ❖ daños.

5-16 ¡Eres atacado! Recibes 8 ❖ daños.

17-20 ¡Falsa alarma! La nave sigue su camino.

Los ❖ daños pueden ser bloqueados.

Si es atacada:

❖ / Escudo: 1 ❖ [d12] / Muerte=15 ❖ → 4.000△

[404/600] • © 2014 Far Off Games LLC

ENCUENTRO

El espacio no está tan vacío...



Una nave aparece frente a tu nave, ¿te habrá visto?

La nave parece detenerse, decidiendo que hacer...

1-4 ¡Eres atacado! Recibes 8 ❖ daños.

5-16 ¡Eres atacado! Recibes 4 ❖ daños.

17-20 ¡Falsa alarma! La nave sigue su camino.

Los ❖ daños pueden ser bloqueados.

Si es atacada:

❖ / Escudo: 1 ❖ [d6] / Muerte=8 ❖ → 2.000△

[405/600] • © 2014 Far Off Games LLC

ENCUENTRO

El espacio no está tan vacío...



Una nave aparece de la nada... ¡y no tiene pinta de mercante!

La nave parece detenerse, decidiendo que hacer...

1-4 ¡Eres atacado! Recibes 8 ❖ daños.

5-16 ¡Eres atacado! Recibes 4 ❖ daños.

17-20 ¡Falsa alarma! La nave sigue su camino.

Los ❖ daños pueden ser bloqueados.

Si es atacada:

❖ / Escudo: 1 ❖ [d6] / Muerte=8 ❖ → 2.000△

[406/600] • © 2014 Far Off Games LLC

ENCUENTRO

El espacio no está tan vacío...



Te cruzas con la "Doncella de Hierro", la nave del temido forajido Edward T. Head.

● Si no dispones del sistema AntiGhost-Tec: desaparece ante tus ojos. Mezcla esta carta con las 5 primeras cartas del mazo de Encuentros, mézclalas bien y ponlas de nuevo en la parte superior del mazo de Encuentros.

● Si dispones del sistema AntiGhost-Tec: pon una nave de Nivel 1 ❖ no usada en una casilla adyacente a la tuya (preferentemente fuera de cualquier borde). A partir de entonces podrás perseguir y destruir a la "Doncella de Hierro". En el turno de los NPCs la "Doncella" se mueve 15 espacios alejándose de ti, con reglas de movimiento idénticas al resto de NPCs.

Si es atacada (hay que tener [AntiGhost-Tec]):

❖ / Escudo: 1 ❖ [d12] / Muerte=12 ❖ → 3.000△

[407/600] • © 2014 Far Off Games LLC

ENCUENTRO

El espacio no está tan vacío...



Una enorme nave de transporte pasa lentamente a tu lado.

Puedes aprovechar la situación y comprar ❖Cubos de Carga:

- 2 ❖Cubos de Carga del mismo tipo por 1.000△ (excepto ❖Ember)

Puedes Comprar las veces que desees.

Si es atacada:

❖ / Escudo: 1 ❖ [d8] / Muerte=10 ❖ → 3.000△

[408/600] • © 2014 Far Off Games LLC

ENCUENTRO

El espacio no está tan vacío...



Una veloz nave parece acecharte.

La nave parece detenerse, decidiendo que hacer...

1-4 ¡Eres atacado! Recibes 12 ❖ daños.

5-16 ¡Eres atacado! Recibes 8 ❖ daños.

17-20 ¡Falsa alarma! La nave sigue su camino.

Los ❖ daños pueden ser bloqueados.

Si es atacada:

❖ / Escudo: 1 ❖ [d8] / Muerte=10 ❖ → 3.000△

[409/600] • © 2014 Far Off Games LLC



TURNOS DEL JUGADOR

1. Fase de acción

Mover: Motores, Impulso (incluso con nave varada)
Atacar: Blasters, Misiles, Embestir
Misiones: Robar (Menor), Objetivos, Completar
Explorar: Escanear, Salto a ciegas (Menor), Recoger (Menor), Registrar

2. Fase de Comercio (si estas en un planeta)

- Recargar Energía
- Reparar Daños
- Comprar Equipos
- Vender Equipos

3. Fase de Estado

- 1) Congelar
- 2) Reclamar Fama
- 3) Robar Títulos y Eventos
- 4) Recargar
- 5) Armar Marcadores

Tomar el turno de los NPCs.

Cubos de carga: Comprar, Vender, Recoger (Menor), Extraer, Recuperar, Recolectar, Explotar, Excavar, Comerciar, Examinar

Historia: Completar objetivo

Bazar: Comprar, vender

Otras: Habilidades, Rescatar, Deshacerse de carga (Menor)

Combate

- 1) Fijar Objetivo
 - Alcance
 - Línea de visión
- 2) Declarar Ataque
- 3) Declarar Defensa
- 4) Tirar dados
- 5) Resover
- 6) Rearmar



ENCUENTRO

El espacio no está tan vacío...



¡Que suerte tienes! Te has encontrado con una Nave de la compañía **ENERGYCOMP**.

Te has cruzado con una de las pocas naves suministradoras de Energía **ENERGYCOMP** que pululan por el Sistema:

Puedes restaurar tu Energía al máximo por 1.000△

Si es atacada:

🛡️/Escudo: 1 💎 [d8] / Muerte=10 ⚡➡️🔥+3.000△

[410/600] • © 2014 Far Off Games LLC

ENCUENTRO

El espacio no está tan vacío...



Se cruza ante ti una extraña nave, ¿o es uno de esos extraños "entes" del espacio de los que tanto se hablaba en el pasado?

La nave parece detenerse, decidiendo que hacer...

1-4 ¡Eres atacado! Recibes 10 ⚡ daños.

5-16 ¡Eres atacado! Recibes 6 ⚡ daños.

17-20 ¡Falsa alarma! La nave sigue su camino.

Los ⚡ daños pueden ser bloqueados.

Si es atacada:

Muerte=20 ⚡➡️5.000△

[411/600] • © 2014 Far Off Games LLC

ENCUENTRO

El espacio no está tan vacío...



Aparece ante ti una nave con un arsenal temible.

La nave parece detenerse, decidiendo que hacer...

1-4 ¡Eres atacado! Recibes 12 ⚡ daños.

5-16 ¡Eres atacado! Recibes 8 ⚡ daños.

17-20 ¡Falsa alarma! La nave sigue su camino.

Los ⚡ daños pueden ser bloqueados.

Si es atacada:

🛡️/Escudo: 1 💎 [d8] / Muerte=10 ⚡➡️🔥+3.000△

[412/600] • © 2014 Far Off Games LLC

ENCUENTRO

El espacio no está tan vacío...



Una nave Cazarecompensas aparece en tu radar, ¿vendrá a por ti?

Si tienes 🔥Recompensa, lanza un 🎲 [d20]:

1-4 ¡Eres atacado! Recibes 12 ⚡ daños.

5-16 ¡Eres atacado! Recibes 8 ⚡ daños.

17-20 ... Parece que no mereces la pena.

Los ⚡ daños pueden ser bloqueados.

Si es atacada:

🛡️/Escudo: 1 💎 [d8] / Muerte=10 ⚡➡️🔥+3.000△

[413/600] • © 2014 Far Off Games LLC

ENCUENTRO

El espacio no está tan vacío...



Una nave de una lejana galaxia aparece frente a ti...

La nave parece detenerse, decidiendo que hacer...

1-4 ¡Eres atacado! Recibes 8 ⚡ daños.

5-16 ¡Eres atacado! Recibes 4 ⚡ daños.

17-20 ¡Falsa alarma! La nave sigue su camino.

Los ⚡ daños pueden ser bloqueados.

Los ⚡ daños pueden ser bloqueados.

🛡️/Escudo: 1 🟩 [d6] / Muerte=8 ⚡➡️🔥+2.000△

[414/600] • © 2014 Far Off Games LLC

ENCUENTRO

El espacio no está tan vacío...



¡Que suerte! Ante ti tienes una nave de la raza **Licht**, conocida por sus naves recolectoras de Energía de alta eficiencia.

Puedes restaurar tu Energía al máximo por 1.000△

Si es atacada:

🛡️/Escudo: 1 💎 [d8] / Muerte=10 ⚡➡️🔥+3.000△

[415/600] • © 2014 Far Off Games LLC

ENCUENTRO

El espacio no está tan vacío...



Un antiguo acorazado de guerra se cruza en tu camino...

La nave parece detenerse, decidiendo que hacer...

1-4 ¡Eres atacado! Recibes 16 ⚡ daños.

5-16 ¡Eres atacado! Recibes 10 ⚡ daños.

17-20 ¡Falsa alarma! La nave sigue su camino.

Los ⚡ daños pueden ser bloqueados.

Si es atacada:

🛡️/Escudo: 1 🟡 [d12]/Muerte=15 ⚡➡️🔥+3.000△

[416/600] • © 2014 Far Off Games LLC

ENCUENTRO

El espacio no está tan vacío...



Una nave de Nivel I 🟢 aparece en tu radar.

La nave parece detenerse, decidiendo que hacer...

1-4 ¡Eres atacado! Recibes 8 ⚡ daños.

5-16 ¡Eres atacado! Recibes 4 ⚡ daños.

17-20 ¡Falsa alarma! La nave sigue su camino.

Los ⚡ daños pueden ser bloqueados.

Si es atacada:

🛡️/Escudo: 1 🟩 [d6] / Muerte=8 ⚡➡️🔥+2.000△

[417/600] • © 2014 Far Off Games LLC

ENCUENTRO

El espacio no está tan vacío...



Una moderna nave de guerra pasa ante ti.

La nave parece detenerse, decidiendo que hacer...

1-4 ¡Eres atacado! Recibes 18 ⚡ daños.

5-16 ¡Eres atacado! Recibes 10 ⚡ daños.

17-20 ¡Falsa alarma! La nave sigue su camino.

Los ⚡ daños pueden ser bloqueados.

Si es atacada:

🛡️/Escudo: 1 🟡 [d12]/Muerte=15 ⚡➡️🔥+3.000△

[418/600] • © 2014 Far Off Games LLC



ENCUENTRO

El espacio no está tan vacío...



Un crucero de recreo vuela lejos de sus rutas habituales...

¿Merecerá la pena abordarlo?, si lo deseas lanza **[d20]**:

- 1-4** ¡Es una trampa! Recibes 12 **✱** daños.
- 5-16** Consigues 2.000 Δ y **+**1.000 Δ
- 17-20** ¡Consigues 3.000 Δ !

Los **✱** daños pueden ser bloqueados.

Si es atacado:

[d] / Escudo: 1 **[d]** [d8] / Muerte=10 **✱** **→** **+**3.000 Δ

[419/600] • © 2014 Far Off Games LLC

ENCUENTRO

El espacio no está tan vacío...



ACOMPAÑANTE

Te encuentras lo que parece la nave de una Acompañante, ¿podrás obtener sus servicios?

Si quieres intentarlo lanza un **[d20]**:

- 1-3** ¡Es una trampa! Recibes 2 **✱** imbloqueables.
- 4-17** Debes pagar sus servicios: 1.000 Δ .
Si no los tienes: **+**1.000 Δ .
- 18-20** ¡Eres una bestia! Para que todo el Sistema lo sepa te obsequia con 1 **[P]**.

Si es atacada:

[d] / Escudo: 1 **[d]** [d6] / Muerte=8 **✱** **→** **+**4.000 Δ

[420/600] • © 2014 Far Off Games LLC

ENCUENTRO

El espacio no está tan vacío...



Te encuentras con un *KOMAP*, una pequeña nave de ataque.

La nave parece detenerse, decidiendo que hacer...

- 1-4** ¡Eres atacado! Recibes 8 **✱** daños.
- 5-16** ¡Eres atacado! Recibes 4 **✱** daños.
- 17-20** ¡Falsa alarma! La nave sigue su camino.

Los **✱** daños pueden ser bloqueados.

Si es atacada:

[d] / Escudo: 1 **[d]** [d6] / Muerte=8 **✱** **→** **+**2.000 Δ

[421/600] • © 2014 Far Off Games LLC

ENCUENTRO

El espacio no está tan vacío...



¡Precaución!

Un apremiante mensaje aparece en tu HUD

Roba una carta de Adversidad

[422/600] • © 2014 Far Off Games LLC

ENCUENTRO

El espacio no está tan vacío...



¡Precaución!

Un apremiante mensaje aparece en tu HUD

Roba una carta de Adversidad

[423/600] • © 2014 Far Off Games LLC

ENCUENTRO

El espacio no está tan vacío...



Apareces detrás de una singular nave...

La nave parece detenerse, decidiendo que hacer...

- 1-4** ¡Eres atacado! Recibes 12 **✱** daños.
- 5-16** ¡Eres atacado! Recibes 8 **✱** daños.
- 17-20** ¡Falsa alarma! La nave sigue su camino.

Los **✱** daños pueden ser bloqueados.

Si es atacada:

[d] / Escudo: 1 **[d]** [d8] / Muerte=10 **✱** **→** **+**3.000 Δ

[424/600] • © 2014 Far Off Games LLC

ENCUENTRO

El espacio no está tan vacío...



Una nave flota en el espacio, agazapada como un depredador acechando a su presa

La nave parece decidir que hacer...

- 1-3** ¡Eres atacado! Recibes 12 **✱** daños.
- 4-17** ¡Eres atacado! Recibes 8 **✱** daños.
- 18-20** ¡Falsa alarma! Sigue al acecho...

Los **✱** daños pueden ser bloqueados.

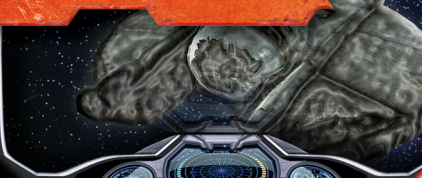
Si es atacada:

[d] / Escudo: 1 **[d]** [d8] / Muerte=10 **✱** **→** **+**3.000 Δ

[425/600] • © 2014 Far Off Games LLC

ENCUENTRO

El espacio no está tan vacío...



Una nave casi completamente destruida por **✱** daños de hielo aparece frente a ti. No parece haber supervivientes...

Si lo deseas, lanza un **[d20]** para ver si encuentras algo de provecho...

- 1-3** ¡Chocas! Recibes 2 **✱** daños de hielo.
- 4-10** Recibes 1 **[E]** Ember +1 **✱** daño de hielo.
- 11-19** Obtienes 1 **[E]** Ember.
- 20** ¡Consigues 2 **[E]** Ember y 2.000 Δ !

Los **✱** daños de hielo son imbloqueables.

[426/600] • © 2014 Far Off Games LLC

ENCUENTRO

El espacio no está tan vacío...



"...¿Necesitas ayuda? Podemos ofrecerte nuestros servicios de reparación de naves"

Te has cruzado con una nave especializada en la reparación de naves en el espacio exterior:

Puedes reparar completamente tu nave por 2.000 Δ

Si es atacada:

[d] / Escudo: 1 **[d]** [d8] / Muerte=10 **✱** **→** **+**3.000 Δ

[427/600] • © 2014 Far Off Games LLC



ENCUENTRO

El espacio no está tan vacío...



Una pequeña nave de recreo flota a la deriva frente a ti...

¿Merecerá la pena abordarlo?, si lo deseas lanza **[d20]**:

1-4 ¡Es una trampa! Recibes 12 **✱** daños.

5-16 Consigues 2.000 Δ y **+**1.000 Δ

17-20 ¡Consigues 3.000 Δ !

Los **✱** daños pueden ser bloqueados.

Si es atacada:

[d]/Escudo: 1 **[d]** [d8] / Muerte=10 **✱** **→** **+**3.000 Δ

[428/600] • © 2014 Far Off Games LLC

ENCUENTRO

El espacio no está tan vacío...



Una pequeña cápsula de salvamento flota a la deriva, parece vacía.

Te acercas a ella, ¿habrá algo de valor?

1-3 ¡La cápsula explota! Recibes 2 **✱** daños imbloqueables.

4-17 No está mal: encuentras 1.000 Δ .

18-20 ¡Que buena suerte! Encuentras 2.000 Δ .

[429/600] • © 2014 Far Off Games LLC

ENCUENTRO

El espacio no está tan vacío...



Una nave de guerra emerge ante ti.

La nave parece detenerse, decidiendo que hacer...

1-4 ¡Eres atacado! Recibes 12 **✱** daños.

5-16 ¡Eres atacado! Recibes 8 **✱** daños.

17-20 ¡Falsa alarma! La nave sigue su camino.

Los **✱** daños pueden ser bloqueados.

Si es atacada:

[d]/Escudo: 1 **[d]** [d8] / Muerte=10 **✱** **→** **+**3.000 Δ

[430/600] • © 2014 Far Off Games LLC

ENCUENTRO

El espacio no está tan vacío...



Una impresionante nave aparece de la nada. ¿Que intenciones tendrá?

Si tienes Recompensa **+**: La nave parece detenerse, decidiendo que hacer...

1-3 ¡Eres atacado! Recibes 20 **✱** daños.

4-17 ¡Eres atacado! Recibes 12 **✱** daños.

18-20 ¡Falsa alarma! La nave sigue su camino.

Los **✱** daños pueden ser bloqueados.

Si es atacada:

[d]/Escudo: 1 **[d]** [d12]/Muerte=20 **✱** **→** **+**4.000 Δ

[431/600] • © 2014 Far Off Games LLC

ENCUENTRO

El espacio no está tan vacío...



... o tal vez sí.

[432/600] • © 2014 Far Off Games LLC

ENCUENTRO

El espacio no está tan vacío...



... o tal vez sí.

[433/600] • © 2014 Far Off Games LLC

ENCUENTRO

El espacio no está tan vacío...



... o tal vez sí.

[434/600] • © 2014 Far Off Games LLC

ENCUENTRO

El espacio no está tan vacío...



... o tal vez sí.

[435/600] • © 2014 Far Off Games LLC

ENCUENTRO

El espacio no está tan vacío...



... o tal vez sí.

[436/600] • © 2014 Far Off Games LLC



ENCUENTRO

El espacio no está tan vacío...

... o tal vez sí.

[437/600] • © 2014 Far Off Games LLC

ENCUENTRO

El espacio no está tan vacío...

... o tal vez sí.

[438/600] • © 2014 Far Off Games LLC

Adversidad

FALLO EN MOTOR

"¡Error en motor! ¡Error en motor!"

La computadora de abordó no para de emitir un inoportuno mensaje.

Habrà que valorar personalmente la importancia de la avería...

Los efectos se producen **inmediatamente** al revelar esta carta, y **NO** podrán ser bloqueados por escudos.

Avería de categoría...

1-3	...estructural: Coloca 4 ⚡ Daños en motor.
4-6	...importante: Coloca 3 ⚡ Daños en motor.
7-13	...superficial: Coloca 2 ⚡ Daños en motor.
14-20	...supérflua: Coloca 1 ⚡ Daño en motor.

[439/600] • © 2014 Far Off Games LLC

Adversidad

FALLO EN MOTOR

"¡Error en motor! ¡Error en motor!"

La computadora de abordó no para de emitir un inoportuno mensaje.

Habrà que valorar personalmente la importancia de la avería...

Los efectos se producen **inmediatamente** al revelar esta carta, y **NO** podrán ser bloqueados por escudos.

Avería de categoría...

1-3	...estructural: Coloca 4 ⚡ Daños en motor.
4-6	...importante: Coloca 3 ⚡ Daños en motor.
7-13	...superficial: Coloca 2 ⚡ Daños en motor.
14-20	...supérflua: Coloca 1 ⚡ Daño en motor.

[440/600] • © 2014 Far Off Games LLC

Adversidad

BLASTER DAÑADO

"¡Error en blaster! ¡Error en blaster!"

La computadora de abordó no para de emitir un inoportuno mensaje.

Habrà que valorar personalmente la importancia de la avería...

Los efectos se producen **inmediatamente** al revelar esta carta, y **NO** podrán ser bloqueados por escudos.

Avería de categoría...

1-3	...estructural: Coloca 4 ⚡ Daños en el blaster.
4-6	...importante: Coloca 3 ⚡ Daños en el blaster.
7-13	...superficial: Coloca 2 ⚡ Daños en el blaster.
14-20	...supérflua: Coloca 1 ⚡ Daño en el blaster.

[441/600] • © 2014 Far Off Games LLC

Adversidad

BLASTER DAÑADO

"¡Error en blaster! ¡Error en blaster!"

La computadora de abordó no para de emitir un inoportuno mensaje.

Habrà que valorar personalmente la importancia de la avería...

Los efectos se producen **inmediatamente** al revelar esta carta, y **NO** podrán ser bloqueados por escudos.

Avería de categoría...

1-3	...estructural: Coloca 4 ⚡ Daños en el blaster.
4-6	...importante: Coloca 3 ⚡ Daños en el blaster.
7-13	...superficial: Coloca 2 ⚡ Daños en el blaster.
14-20	...supérflua: Coloca 1 ⚡ Daño en el blaster.

[442/600] • © 2014 Far Off Games LLC

Adversidad

ESCUDOS DAÑADOS

"¡Fallo en escudos! ¡Fallo en escudos!"

La computadora de abordó no para de emitir un inoportuno mensaje.

Habrà que valorar personalmente la importancia de la avería...

Los efectos se producen **inmediatamente** al revelar esta carta, y **NO** podrán ser bloqueados por escudos.

Avería de categoría...

1-3	...estructural: Coloca 4 ⚡ Daños en los escudos.
4-6	...importante: Coloca 3 ⚡ Daños en los escudos.
7-13	...superficial: Coloca 2 ⚡ Daños en los escudos.
14-20	...supérflua: Coloca 1 ⚡ Daño en los escudos.

[443/600] • © 2014 Far Off Games LLC

Adversidad

ESCUDOS DAÑADOS

"¡Fallo en escudos! ¡Fallo en escudos!"

La computadora de abordó no para de emitir un inoportuno mensaje.

Habrà que valorar personalmente la importancia de la avería...

Los efectos se producen **inmediatamente** al revelar esta carta, y **NO** podrán ser bloqueados por escudos.

Avería de categoría...

1-3	...estructural: Coloca 4 ⚡ Daños en los escudos.
4-6	...importante: Coloca 3 ⚡ Daños en los escudos.
7-13	...superficial: Coloca 2 ⚡ Daños en los escudos.
14-20	...supérflua: Coloca 1 ⚡ Daño en los escudos.

[444/600] • © 2014 Far Off Games LLC

Adversidad

PÉRDIDA DE ENERGÍA

"¡Fuga de Energía! ¡Fuga de Energía!"

La computadora de abordó no para de emitir un inoportuno mensaje.

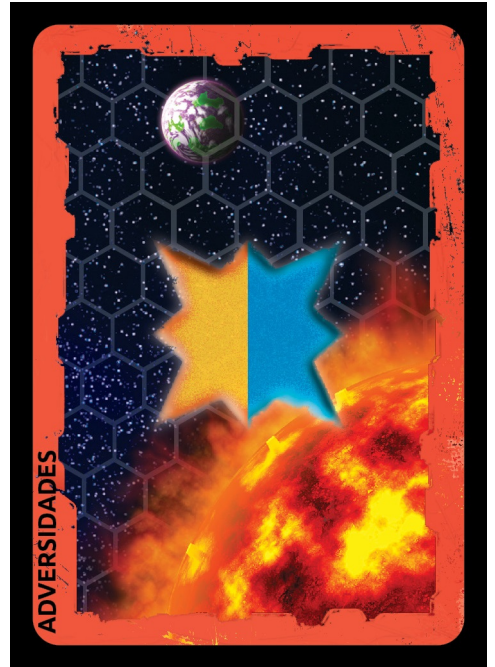
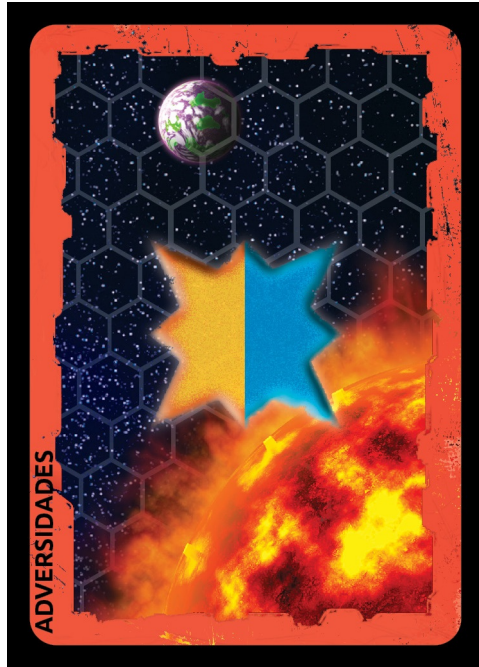
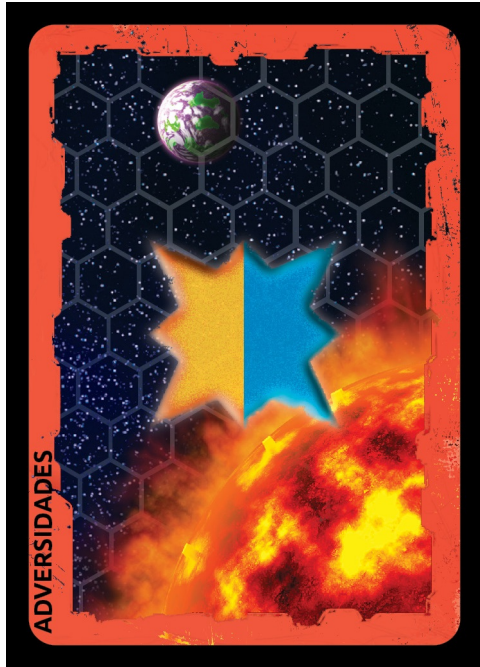
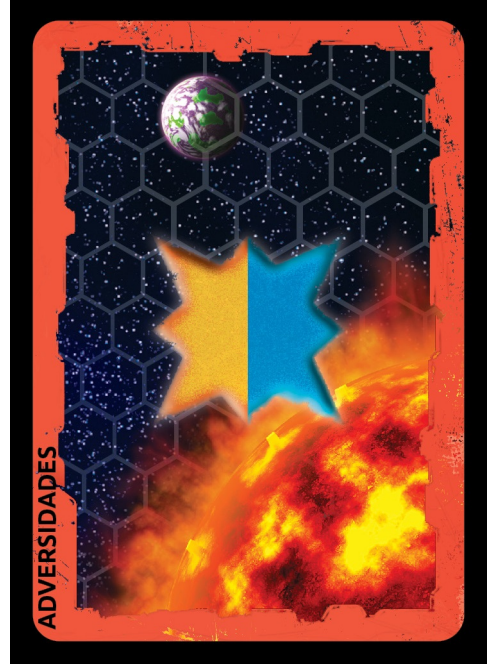
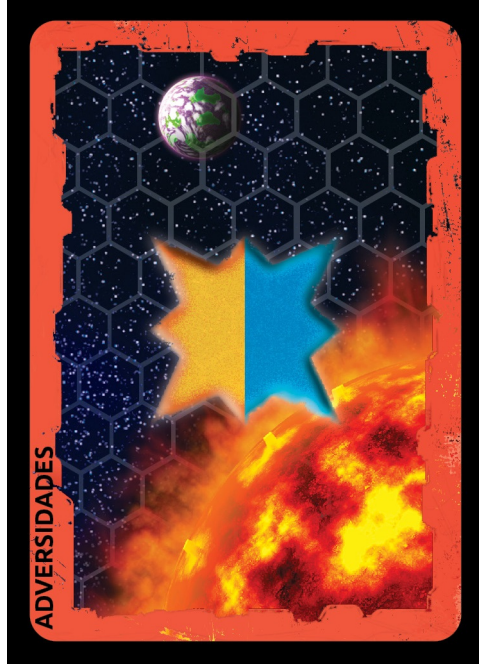
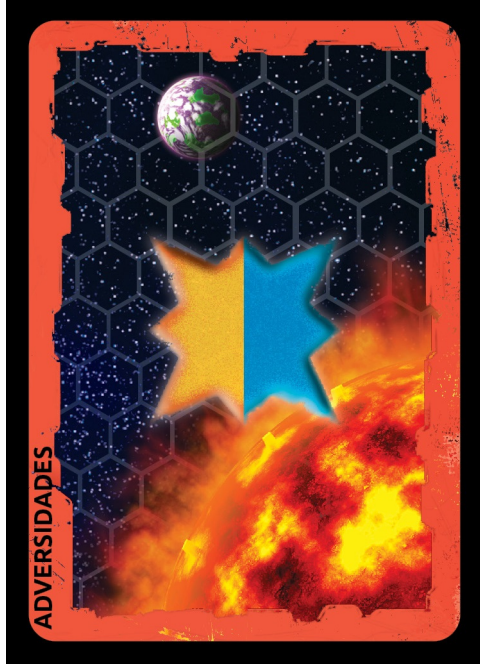
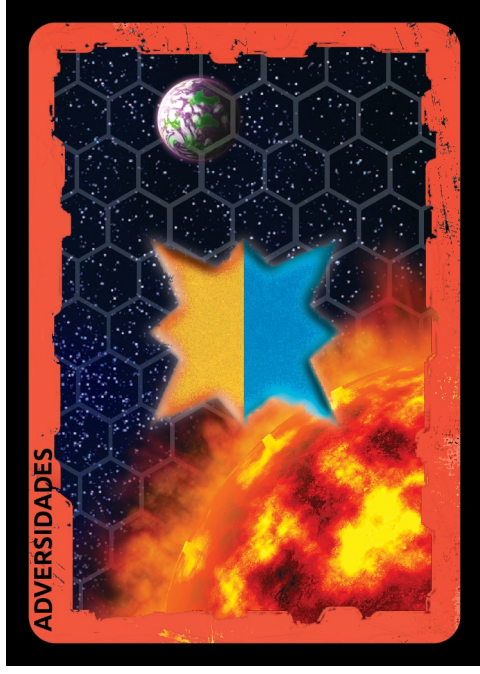
Habrà que valorar personalmente la importancia de la avería...

Los efectos se producen **inmediatamente** al revelar esta carta, y **NO** podrán ser bloqueados por escudos.

Avería de categoría...

1-3	...estructural: Disminuye 4 Energías.
4-6	...importante: Disminuye 3 Energías.
7-13	...superficial: Disminuye 2 Energías.
14-20	...supérflua: Disminuye 1 Energía.

[445/600] • © 2014 Far Off Games LLC



Adversidad



PÉRDIDA DE ENERGÍA

"¡Fuga de Energía! ¡Fuga de Energía!"
La computadora de abordo no para de emitir un inoportuno mensaje.

Habrà que valorar personalmente la importancia de la averia...

Los efectos se producen **inmediatamente** al revelar esta carta, y **NO** podrán ser bloqueados por escudos.

Averia de categoría...

1-3	...estructural: Disminuye 4 Energías.
4-6	...importante: Disminuye 3 Energías.
7-13	...superficial: Disminuye 2 Energías.
14-20	...supérflua: Disminuye 1 Energía.

[446/600] • © 2014 Far Off Games LLC

Adversidad



FALLO DEL SISTEMA

La computadora de abordo no responde correctamente a tus órdenes.

Pareces haber perdido el control sobre algunas funciones de la nave.

Los efectos se producen **inmediatamente** al revelar esta carta, y **NO** podrán ser bloqueados por escudos.

Coloca 1 **✱** Daño sobre 2 Marcadores de Armado de la nave. A partir de este momento solo podrás utilizar los Marcadores de Armado que no estén dañados.

Para recuperar el completo control de la nave debes repararla lo antes posible.

[447/600] • © 2014 Far Off Games LLC

Adversidad



FALLO DEL SISTEMA

La computadora de abordo no responde correctamente a tus órdenes.

Pareces haber perdido el control sobre algunas funciones de la nave.

Los efectos se producen **inmediatamente** al revelar esta carta, y **NO** podrán ser bloqueados por escudos.

Coloca 1 **✱** Daño sobre 2 Marcadores de Armado de la nave. A partir de este momento solo podrás utilizar los Marcadores de Armado que no estén dañados.

Para recuperar el completo control de la nave debes repararla lo antes posible.

[448/600] • © 2014 Far Off Games LLC

Adversidad



ANOMALÍA TEMPORAL

Parece que en algún momento reciente has atravesado una anomalía temporal:
Mientras que para tu nave no han pasado más que unos segundos, para el resto del Universo han pasado ya varios ciclos...

El efecto de esta carta **NO** puede ser EVITADO

Adelanta el marcador de ronda una casilla

[449/600] • © 2014 Far Off Games LLC

Adversidad



ANOMALÍA TEMPORAL

Parece que en algún momento reciente has atravesado una anomalía temporal:
Mientras que para tu nave no han pasado más que unos segundos, para el resto del Universo han pasado ya varios ciclos...

El efecto de esta carta **NO** puede ser EVITADO

Adelanta el marcador de ronda una casilla

[450/600] • © 2014 Far Off Games LLC

Adversidad



SUPERNOVA

Una explosión de una estrella produce una tormenta electromagnética que afecta a todo el Sistema Xia.

Todas las naves **fuera** de planeta son afectadas por ella.

Los efectos se producen **inmediatamente** al revelar esta carta, y podrán ser bloqueados por escudos.

La afectación producida depende de la distancia a la estrella:

1-5	Estrella vecina: Disminuye 6 Energías.
6-10	Estrella cercana: Disminuye 4 Energías.
11-15	Estrella lejana: Disminuye 2 Energías.
16-20	¿Qué estrella? No te afecta la tormenta.

[451/600] • © 2014 Far Off Games LLC

Adversidad



SUPERNOVA

Una explosión de una estrella produce una tormenta electromagnética que afecta a todo el Sistema Xia.

Todas las naves **fuera** de planeta son afectadas por ella.

Los efectos se producen **inmediatamente** al revelar esta carta, y podrán ser bloqueados por escudos.

La afectación producida depende de la distancia a la estrella:

1-5	Estrella vecina: Disminuye 6 Energías.
6-10	Estrella cercana: Disminuye 4 Energías.
11-15	Estrella lejana: Disminuye 2 Energías.
16-20	¿Qué estrella? No te afecta la tormenta.

[452/600] • © 2014 Far Off Games LLC

Adversidad



TORMENTA ESTELAR

Una erupción en la estrella **Xia** produce una gran tormenta estelar.

Las radiaciones emitidas afectan a todas las naves dentro del radio de acción de la tormenta.

Los efectos se producen **inmediatamente** al revelar esta carta, y **NO** podrán ser bloqueados por escudos.

Los daños producidos por la tormenta dependen de la distancia a la estrella Xia:

A 1 sector de distancia:	Recibe 4 ✱ daños.
A 2 sectores de distancia:	Recibe 2 ✱ daños.
A 3 sectores de distancia:	Recibe 1 ✱ daño.

[453/600] • © 2014 Far Off Games LLC

Adversidad



TORMENTA ESTELAR

Una erupción en la estrella **Xia** produce una gran tormenta estelar.

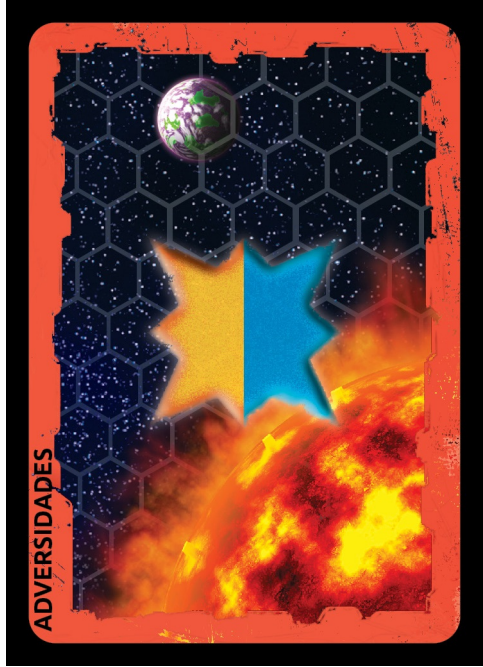
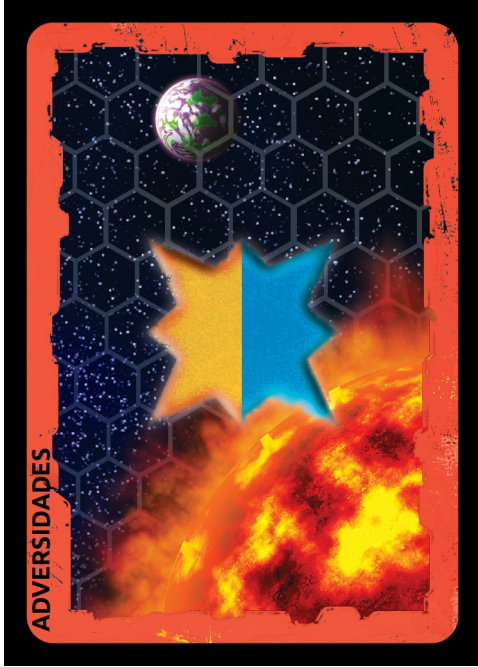
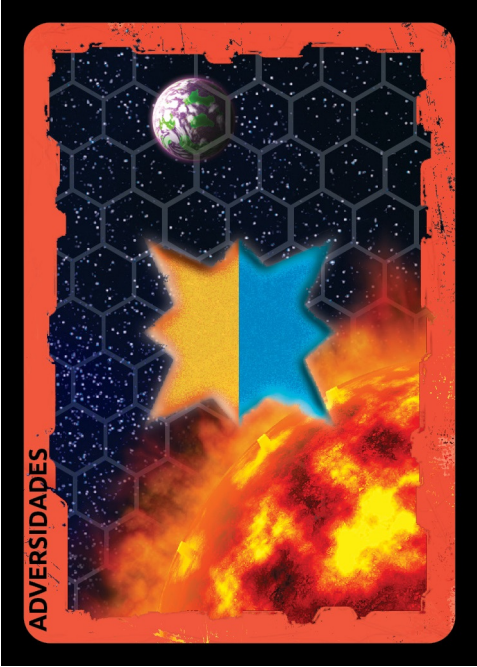
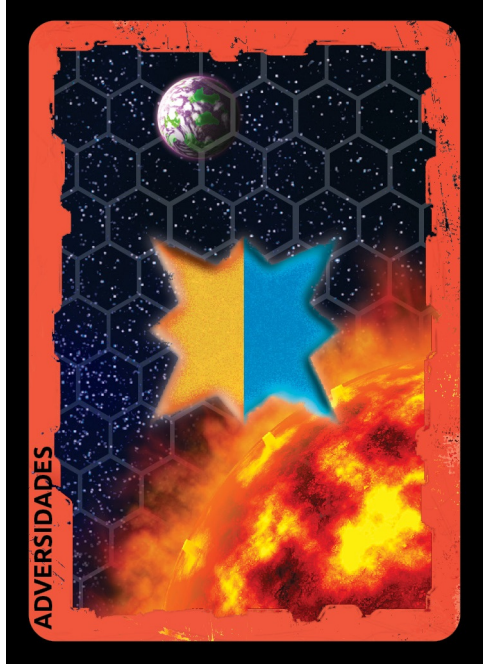
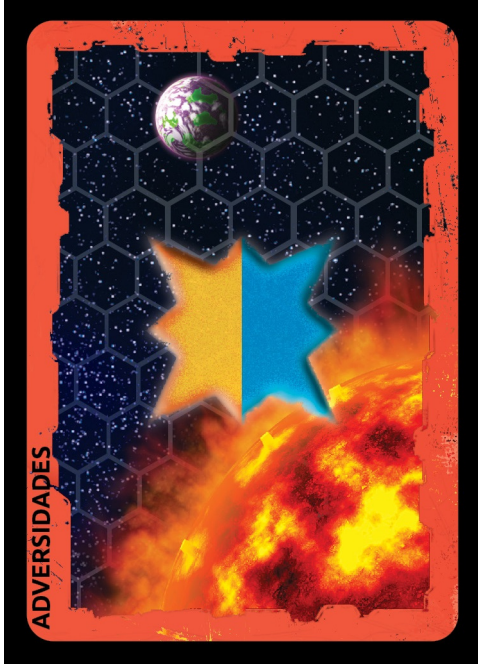
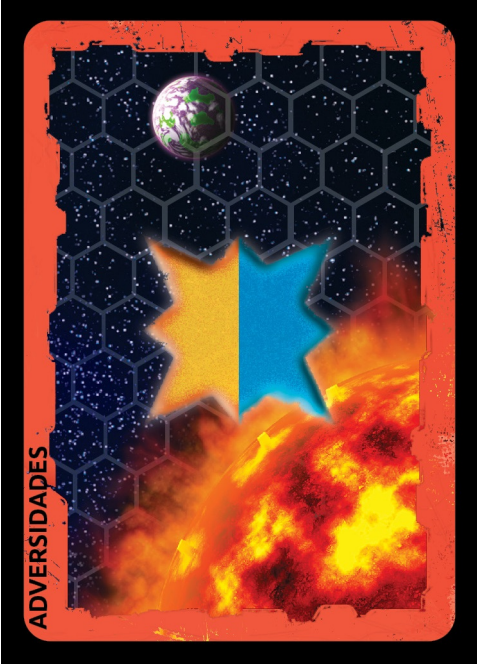
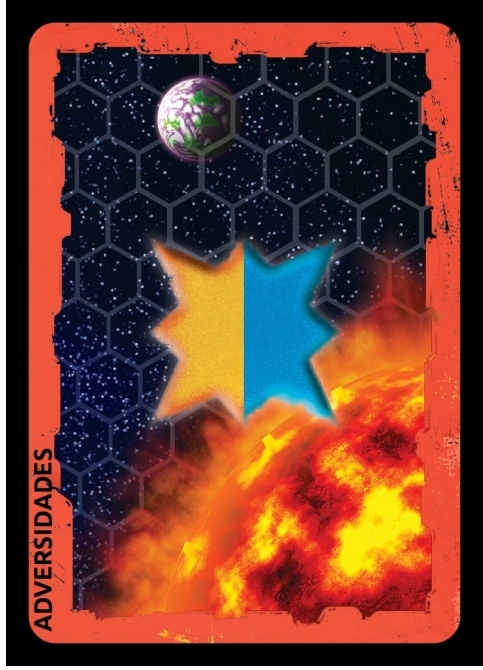
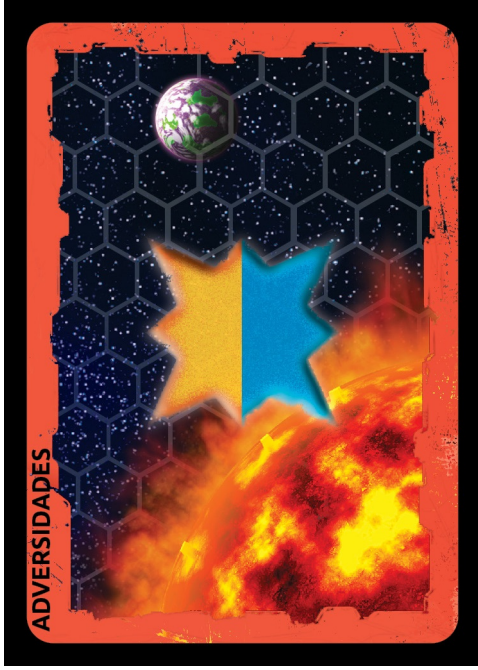
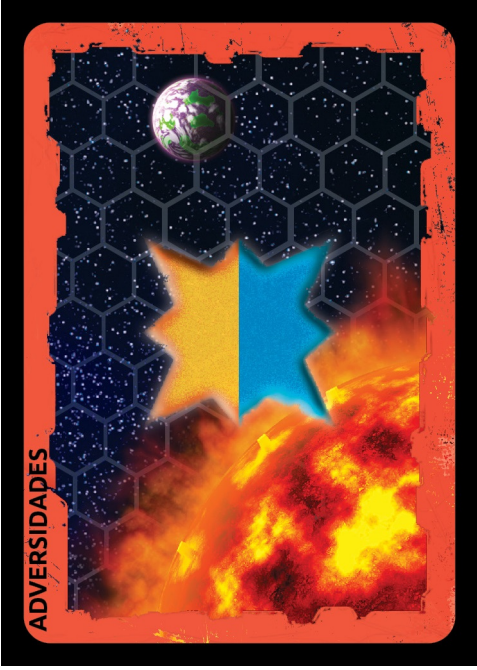
Las radiaciones emitidas afectan a todas las naves dentro del radio de acción de la tormenta.

Los efectos se producen **inmediatamente** al revelar esta carta, y **NO** podrán ser bloqueados por escudos.

Los daños producidos por la tormenta dependen de la distancia a la estrella Xia:

A 1 sector de distancia:	Recibe 4 ✱ daños.
A 2 sectores de distancia:	Recibe 2 ✱ daños.
A 3 sectores de distancia:	Recibe 1 ✱ daño.

[454/600] • © 2014 Far Off Games LLC



Adversidad




LLUVIA DE ASTEROIDES

Una *lluvia de asteroides* atraviesa el Sistema Xía. En su avance impacta contra todo lo que encuentra a su paso.

Todas las naves **fuera** de planeta son afectadas por ella.

Los efectos se producen **inmediatamente** al revelar esta carta, y podrán ser bloqueados por escudos.

La afectación producida depende de la intensidad de la *lluvia*:

1-5	<i>Lluvia devastadora</i> : Recibe 9  daños.
6-10	<i>Lluvia intensa</i> : Recibe 6  daños.
11-15	<i>Lluvia ligera</i> : Recibe 3  daños.
16-20	¿ <i>Lluvia</i> , que <i>lluvia</i> ?

[455/600] • © 2014 Far Off Games LLC

Adversidad




LLUVIA DE ASTEROIDES

Una *lluvia de asteroides* atraviesa el Sistema Xía. En su avance impacta contra todo lo que encuentra a su paso.

Todas las naves **fuera** de planeta son afectadas por ella.

Los efectos se producen **inmediatamente** al revelar esta carta, y podrán ser bloqueados por escudos.

La afectación producida depende de la intensidad de la *lluvia*:

1-5	<i>Lluvia devastadora</i> : Recibe 9  daños.
6-10	<i>Lluvia intensa</i> : Recibe 6  daños.
11-15	<i>Lluvia ligera</i> : Recibe 3  daños.
16-20	¿ <i>Lluvia</i> , que <i>lluvia</i> ?

[456/600] • © 2014 Far Off Games LLC

Adversidad


ORGANISMO PERFECTO


Un extraña sustancia viscosa aparece en la bodega de tu nave... Ya lo has visto antes, suele ser el rastro que deja un temible Xenomorfo.

"Aún no habéis comprendido a que os enfrentáis. Un perfecto organismo. Su perfección estructural solo está igualada por su hostilidad... Yo admiro su pureza, es un superviviente al que no afecta la conciencia, los remordimientos ni las fantasías de moralidad..."

No tenéis ninguna posibilidad, pero... contáis con mi simpatía.

Los efectos se producen **inmediatamente** al revelar esta carta, y **NO** podrán ser bloqueados por escudos.

Lanza un  [d8] para ver si la nave se ha infestado con un Xenomorfo:

1	¡Falsa alarma! No hay ninguno a bordo.
2-6	Recibe  Daños igual a la tirada.
7-8	¡Elimina la amenaza! La Corporación Weyland te compra los restos por 1.000 Δ .

Para resultados 2-8, puedes capturar vivo al Xenomorfo si dispones de un Power Loader.

[457/600] • © 2014 Far Off Games LLC

Adversidad


ORGANISMO PERFECTO


Un extraña sustancia viscosa aparece en la bodega de tu nave... Ya lo has visto antes, suele ser el rastro que deja un temible Xenomorfo.

"Aún no habéis comprendido a que os enfrentáis. Un perfecto organismo. Su perfección estructural solo está igualada por su hostilidad... Yo admiro su pureza, es un superviviente al que no afecta la conciencia, los remordimientos ni las fantasías de moralidad..."

No tenéis ninguna posibilidad, pero... contáis con mi simpatía.

Los efectos se producen **inmediatamente** al revelar esta carta, y **NO** podrán ser bloqueados por escudos.

Lanza un  [d8] para ver si la nave se ha infestado con un Xenomorfo:

1	¡Falsa alarma! No hay ninguno a bordo.
2-6	Recibe  Daños igual a la tirada.
7-8	¡Elimina la amenaza! La Corporación Weyland te compra los restos por 1.000 Δ .

Para resultados 2-8, puedes capturar vivo al Xenomorfo si dispones de un Power Loader.

[458/600] • © 2014 Far Off Games LLC

Adversidad

HURTO

Una banda de ladrones opera en este sector del Sistema.

Su *modus operandi* es robar Δ Créditos de sus objetivos mientras la tripulación duerme.

Pareces ser el nuevo objetivo de la banda...

Los efectos se producen **inmediatamente** al revelar esta carta, y **NO** podrán ser bloqueados por escudos.

Te conviertes en su objetivo, sufres...

1-5	... un hurto importante: pierdes 2.000 Δ .
6-20	... un hurto "menor": pierdes 1.000 Δ .

Si los ladrones no encuentran Δ Créditos que robar recibes 2  Daños imbloqueables.

[459/600] • © 2014 Far Off Games LLC

Adversidad

HURTO

Una banda de ladrones opera en este sector del Sistema.


Su *modus operandi* es robar Δ Créditos de sus objetivos mientras la tripulación duerme.

Pareces ser el nuevo objetivo de la banda...

Los efectos se producen **inmediatamente** al revelar esta carta, y **NO** podrán ser bloqueados por escudos.

Te conviertes en su objetivo, sufres...

1-5	... un hurto importante: pierdes 2.000 Δ .
6-20	... un hurto "menor": pierdes 1.000 Δ .

Si los ladrones no encuentran Δ Créditos que robar recibes 2  Daños imbloqueables.

[460/600] • © 2014 Far Off Games LLC

VALORES de NPCs: CARA A

Valores de NPCs para variante Historia:
Para el Escenario 1 usa los valores de las cartas de NPCs.
Usa esta cara para los Escenarios 2 y 3.

NPC	Mueve	Ataque	Escudos	Para Morir
Soundrel	6	1  [d12] Blaster	1  [d6]	10 
Enforcer	6	1  [d12] Misil	1  [d8]	12 
Merchant	9	N/A	1  [d8]	15 

[461/600] • © 2014 Far Off Games LLC

PERSONAJES



Contratación:
3.000 Δ

Denisse Morgan

Letal operadora de misiles originaria de [🔥 Burning Horse].

Permite obtener un modificador de +3 en cualquier tirada de **MISILES**.

Tripulación permanente

[462/600] • © 2014 Far Off Games LLC

PERSONAJES



Contratación:
3.000 Δ

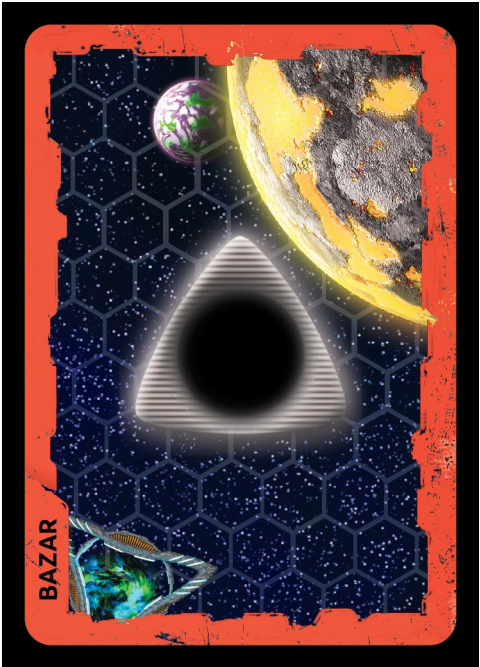
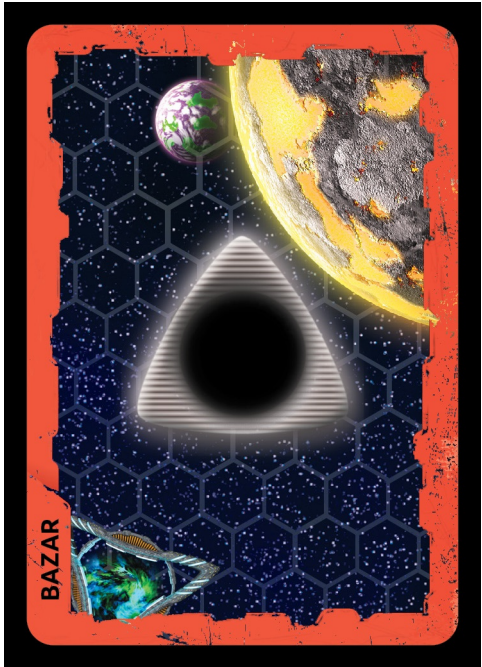
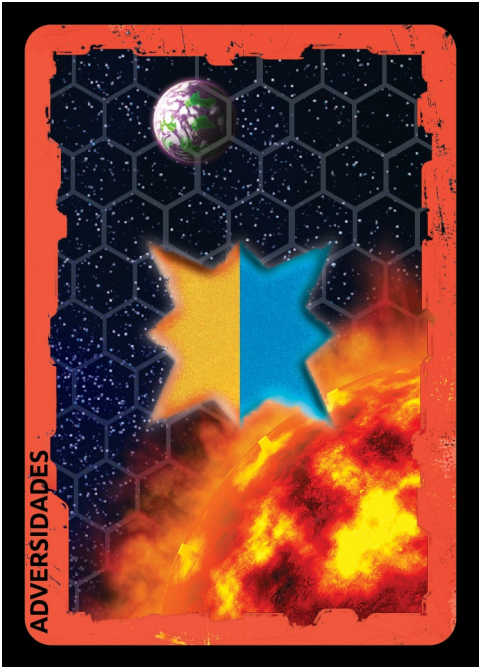
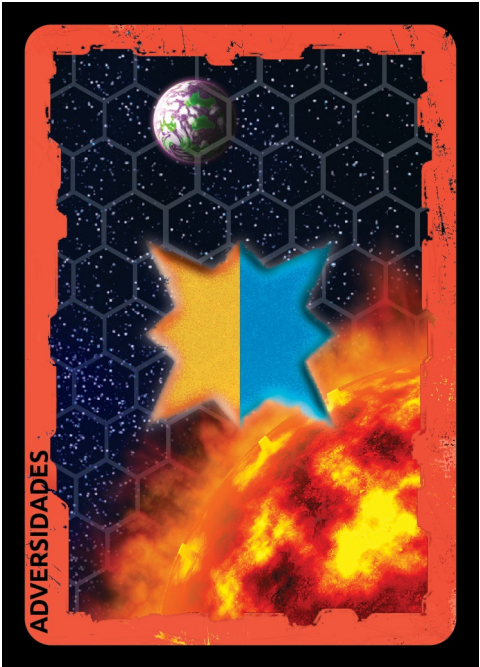
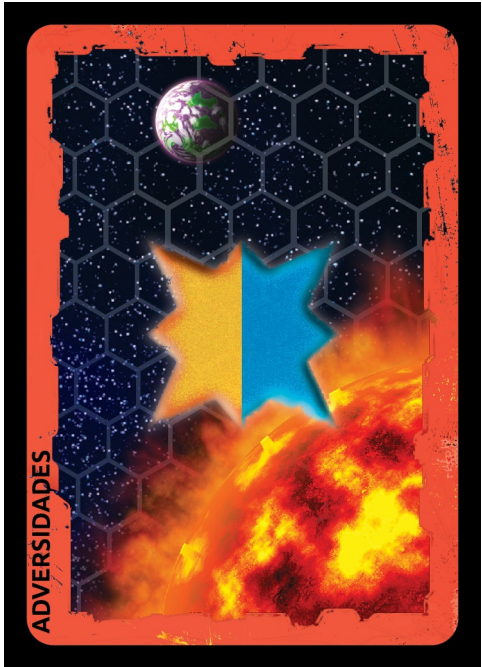
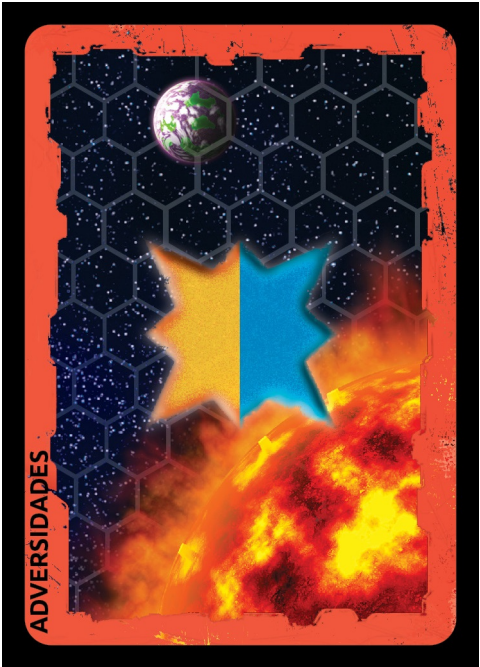
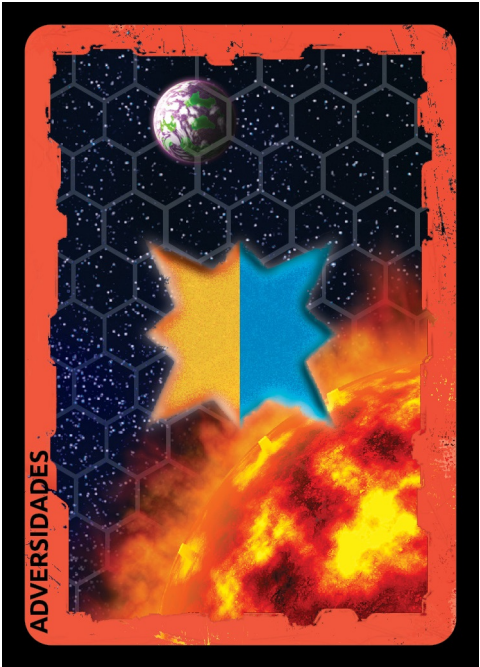
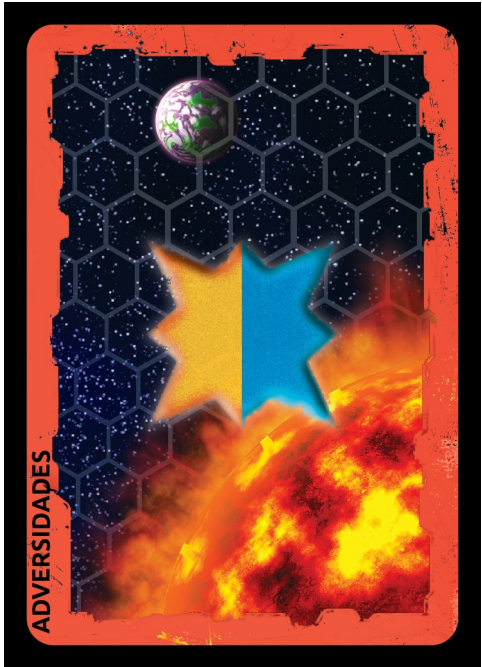
Keira Corwin

Efficiente operadora de escudos originaria de [🔥 Vortex 86].

Permite obtener un modificador de +2 en cualquier tirada de **ESCUDOS**.

Tripulación permanente

[463/600] • © 2014 Far Off Games LLC



VALORES de NPCs: Cara B

Valores de NPCs para variante Historia:
Usa esta cara para los Escenarios 4 y 5.

NPC	Nuevo	Ataque	Escudos	Para Morir
Scoundrel	9	2 [d12] Blasters	1 [d8]	15
Enforcer	9	1 [d8] + 1 [d20] Missiles	1 [d12]	17
Merchant	15	N/A	1 [d12]	20

PERSONAJES



Contratación:
2.000 △

Laurent Andrinek

Hábil cazador y experto en Explotaciones de Ember, originario de [🔵 **Blench**].

Permite obtener un modificador de **+2** en cualquier tirada de **Explotación** de yacimientos de Ember.

[464/600] • © 2014 Far Off Games LLC

PERSONAJES



Contratación:
3.000 △

Anne Marie Raes

Sacerdotisa del culto a *Khlûl'hloo*.

Permite obtener un modificador de **+2** en cualquier tirada de **ENVIADO**.

Si no tienes 🟡 **Planetas ilegales**, permite entrar en [🔴 **Planetas ilegales**] por la entrada planetaria sin obtener 🟡 **Recompensa**.

[465/600] • © 2014 Far Off Games LLC

PERSONAJES



Contratación:
2.000 △

Thor Äström

Hijo menor de una pequeña casa nobiliaria de [🔵 **Kemplar II**]: su exquisita educación puede ser una gran ayuda en determinados negocios.

Permite obtener un modificador de **+2** en cualquier tirada de **MISIONES LEGALES**.

[466/600] • © 2014 Far Off Games LLC

PERSONAJES



Contratación:
3.000 △

Ra' Mae

Sacerdotisa del todopoderoso Dios-Sol *Xia*.

Permite entrar en [🔵 **Planetas legales**] por la entrada planetaria aún teniendo 🟡 **Recompensa**.

[467/600] • © 2014 Far Off Games LLC

OBJETOS



Coste: 3.000 △

Mapa actualizado del Sistema

Permite colocar 4 sectores inexplorados elegidos al azar (6 en el caso de jugar con la Expansión).

[468/600] • © 2014 Far Off Games LLC

PERSONAJES



Contratación:
3.000 △

Aron Thordarson

Extraordinario piloto criado entre asteroides en [🔴 **TK-421**].

Permite obtener un modificador de **+2** en cualquier tirada de campos de **ASTEROIDES** y **ESCUDOS PLANETARIOS**.

Tripulación permanente

[469/600] • © 2014 Far Off Games LLC

PERSONAJES



Contratación:
2.000 △

Saba Gebre

Desconocida joven de habilidades *poco legales*.

Permite obtener un modificador de **+2** en cualquier tirada de **MISIONES ILEGALES**.

[470/600] • © 2014 Far Off Games LLC

OBJETOS



Coste: 1.000 △

Artefacto alienígena

Artefacto de origen y uso desconocido:

La estructura del artefacto recuerda a la de algunas zonas de los [🟢 **Portales**], por lo que podría tener un origen común a ellos.

¿Será realmente un objeto valioso, o solo chatarra espacial sin valor?

[471/600] • © 2014 Far Off Games LLC

OBJETOS



Coste: 1.000 △

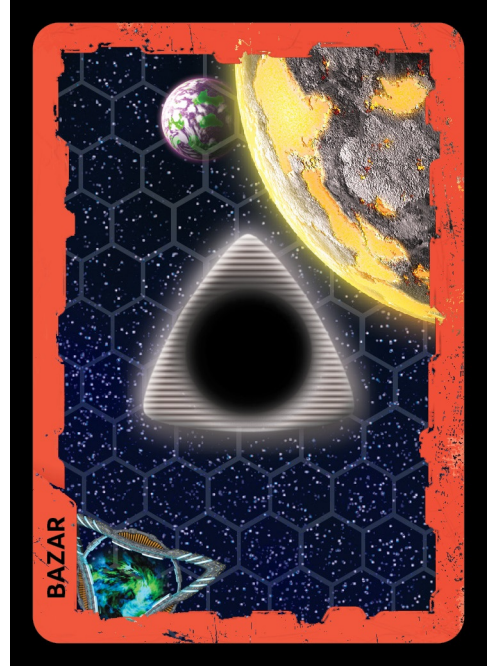
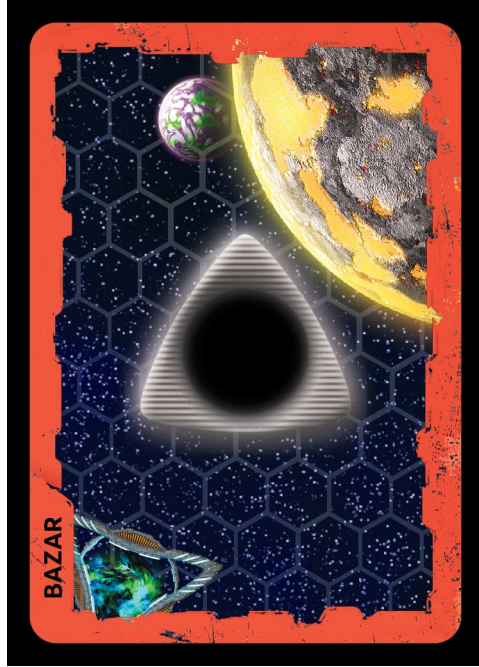
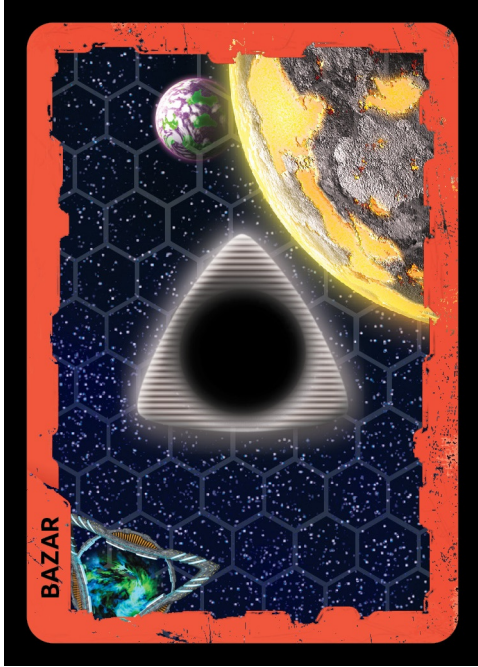
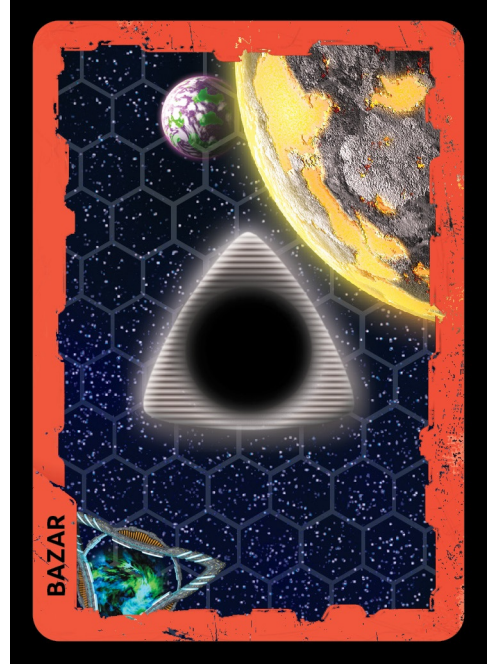
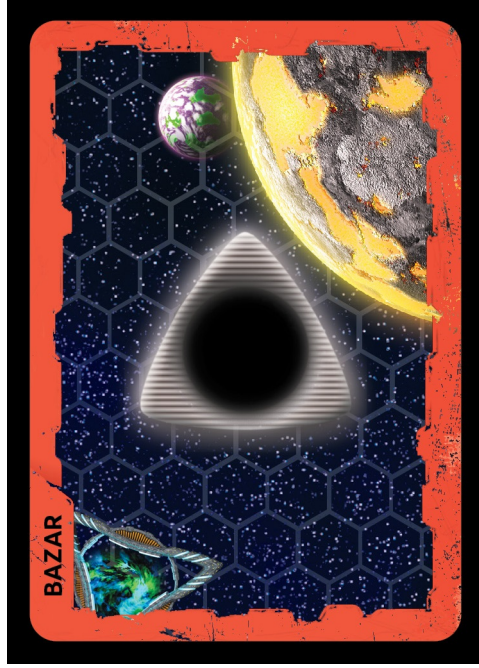
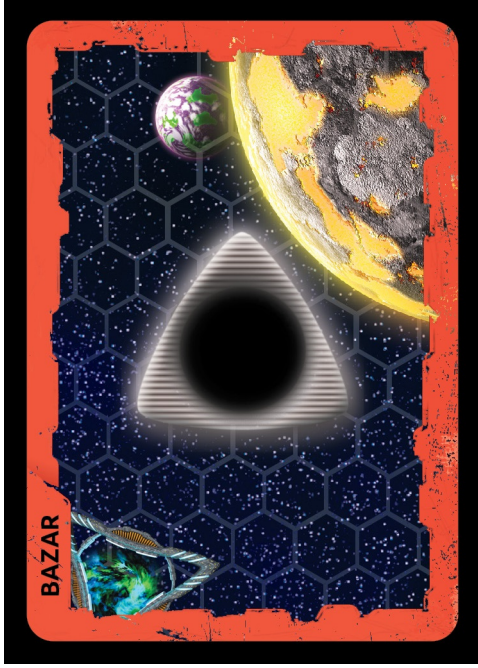
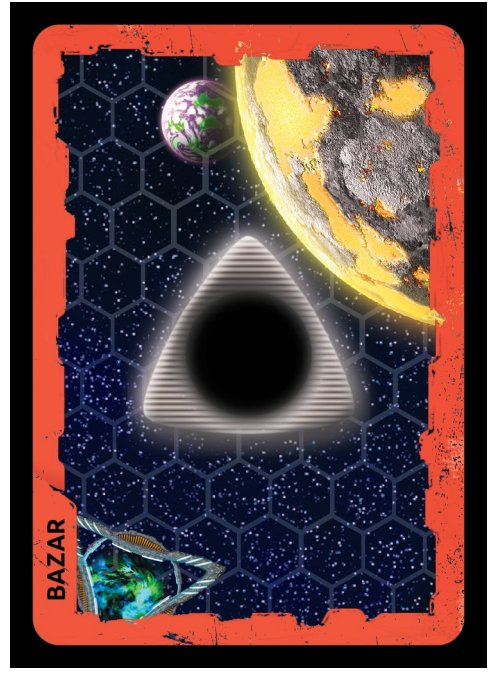
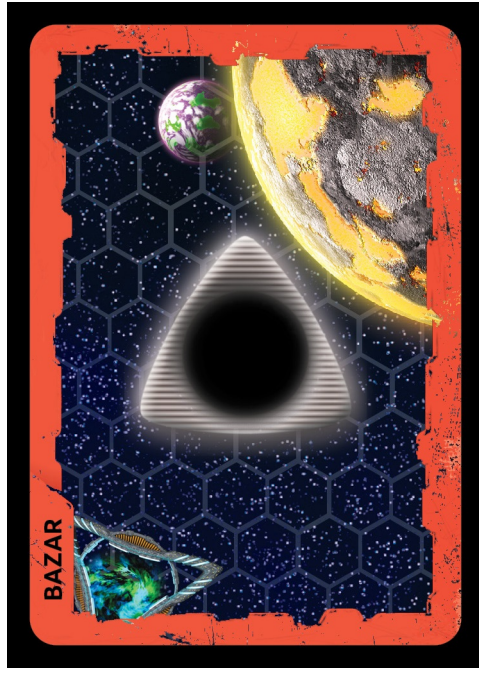
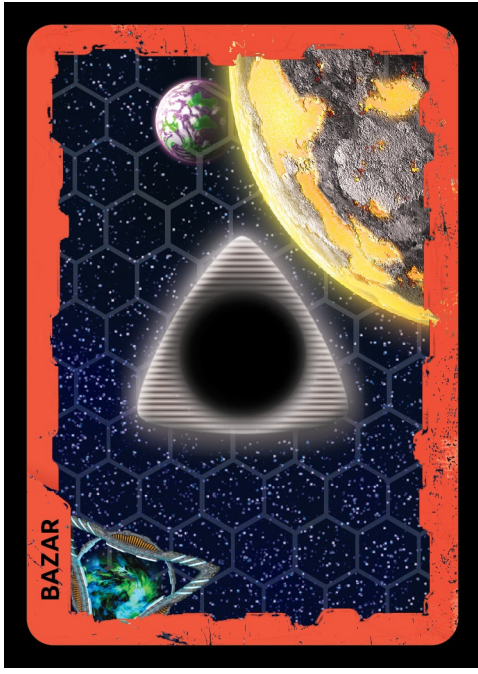
Tanque de Plasma

Permite (una sola vez):

- Dar energía a Tecnologías compatibles, o
- Recuperar 4 Energías durante la Fase de Estado.

Tras su uso, descarta esta carta.

[472/600] • © 2014 Far Off Games LLC



OBJETOS



Coste: 1.000 △

Tanque de Plasma

Permite (una sola vez):

- Dar energía a Tecnologías compatibles, o
- Recuperar 4 Energías durante la Fase de Estado.

Tras su uso, descarta esta carta.

[473/600] • © 2014 Far Off Games LLC

OBJETOS



Coste: 1.000 △

Tanque de Plasma

Permite (una sola vez):

- Dar energía a Tecnologías compatibles, o
- Recuperar 4 Energías durante la Fase de Estado.

Tras su uso, descarta esta carta.

[474/600] • © 2014 Far Off Games LLC

OBJETOS



Coste: 1.000 △

Tanque de Plasma

Permite (una sola vez):

- Dar energía a Tecnologías compatibles, o
- Recuperar 4 Energías durante la Fase de Estado.

Tras su uso, descarta esta carta.

[475/600] • © 2014 Far Off Games LLC

OBJETOS



Coste: 1.000 △

Tanque de Plasma

Permite (una sola vez):

- Dar energía a Tecnologías compatibles, o
- Recuperar 4 Energías durante la Fase de Estado.

Tras su uso, descarta esta carta.

[476/600] • © 2014 Far Off Games LLC

OBJETOS



Coste: 1.000 △

Tanque de Plasma

Permite (una sola vez):

- Dar energía a Tecnologías compatibles, o
- Recuperar 4 Energías durante la Fase de Estado.

Tras su uso, descarta esta carta.

[477/600] • © 2014 Far Off Games LLC

OBJETOS



Coste: 1.000 △

Tanque de Plasma

Permite (una sola vez):

- Dar energía a Tecnologías compatibles, o
- Recuperar 4 Energías durante la Fase de Estado.

Tras su uso, descarta esta carta.

[478/600] • © 2014 Far Off Games LLC

OBJETOS



Coste: 1.000 △

Tanque de Plasma

Permite (una sola vez):

- Dar energía a Tecnologías compatibles, o
- Recuperar 4 Energías durante la Fase de Estado.

Tras su uso, descarta esta carta.

[479/600] • © 2014 Far Off Games LLC

OBJETOS



Coste: 1.000 △

Tanque de Plasma

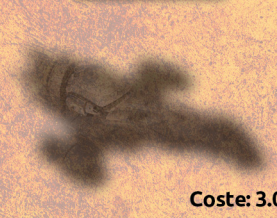
Permite (una sola vez):

- Dar energía a Tecnologías compatibles, o
- Recuperar 4 Energías durante la Fase de Estado.

Tras su uso, descarta esta carta.

[480/600] • © 2014 Far Off Games LLC

MEJORAS



Coste: 3.000 △

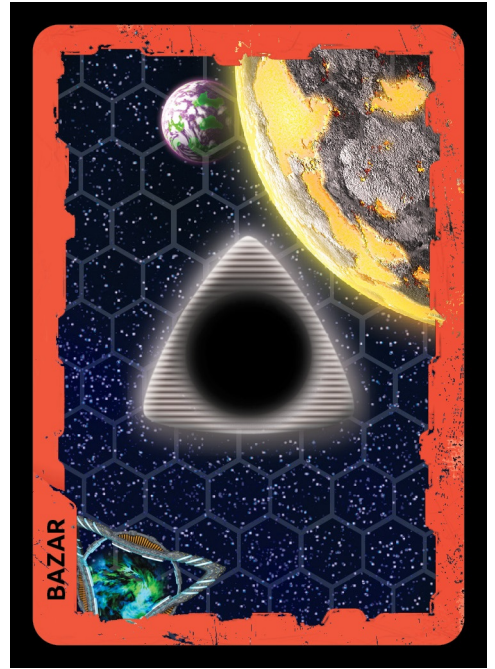
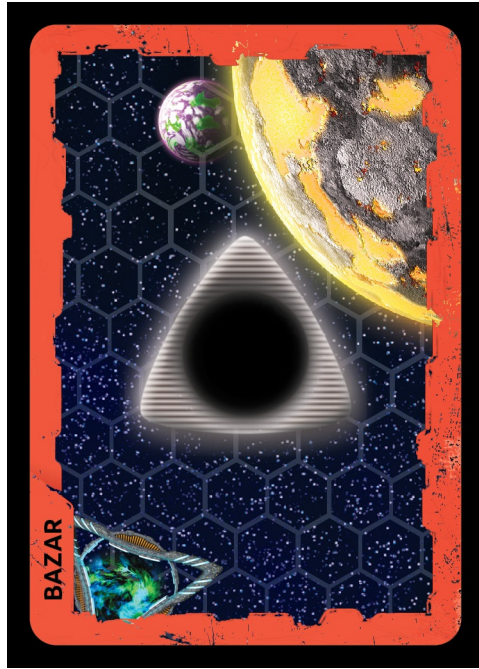
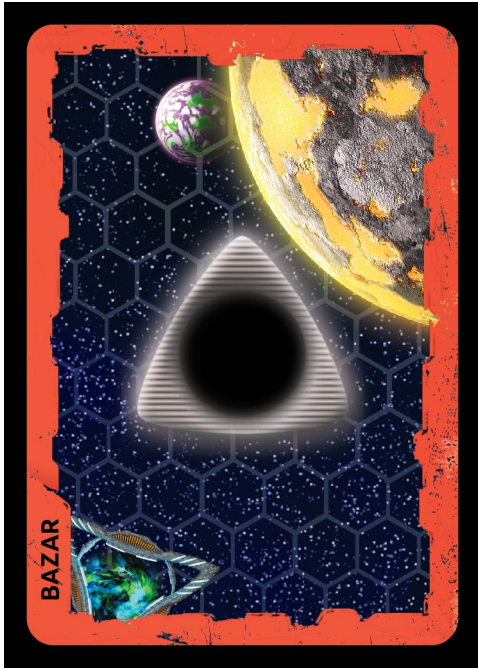
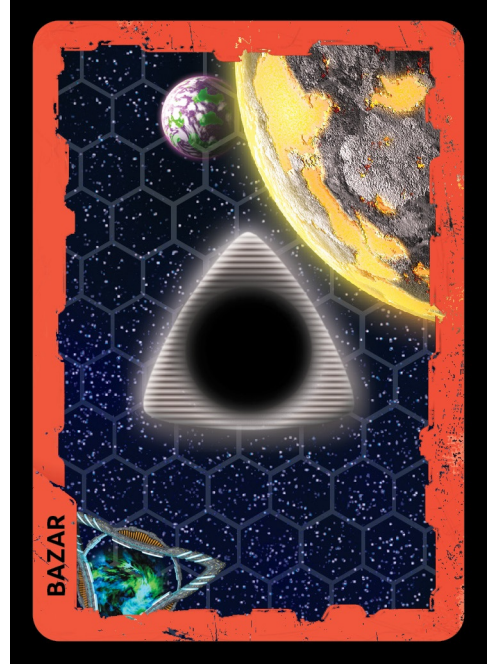
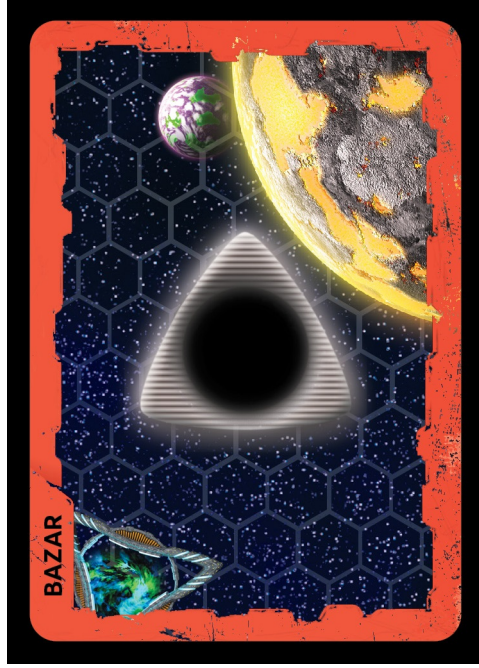
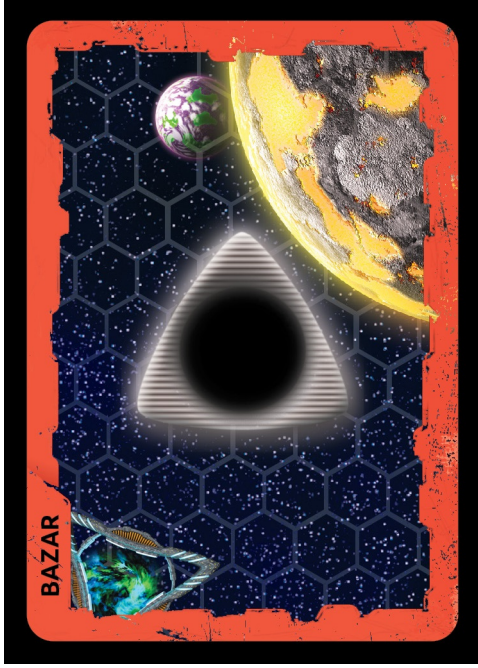
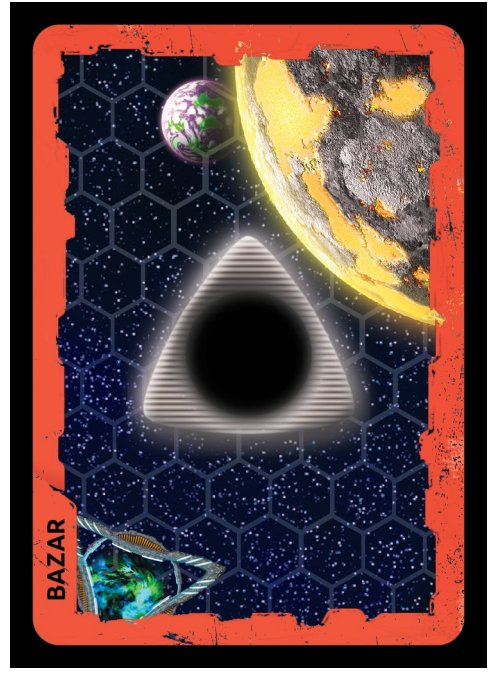
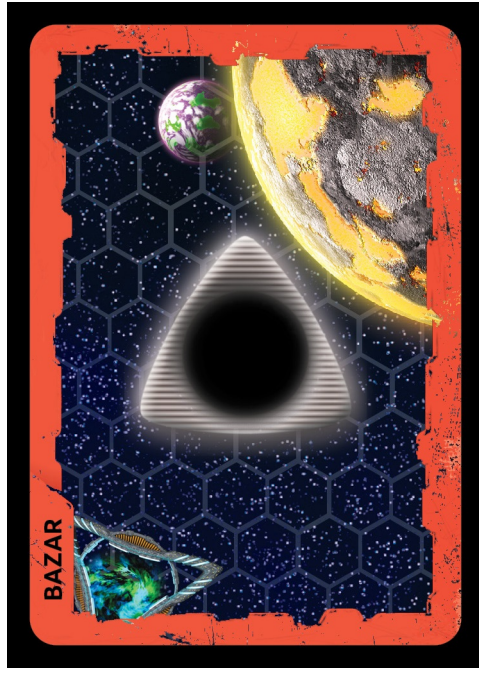
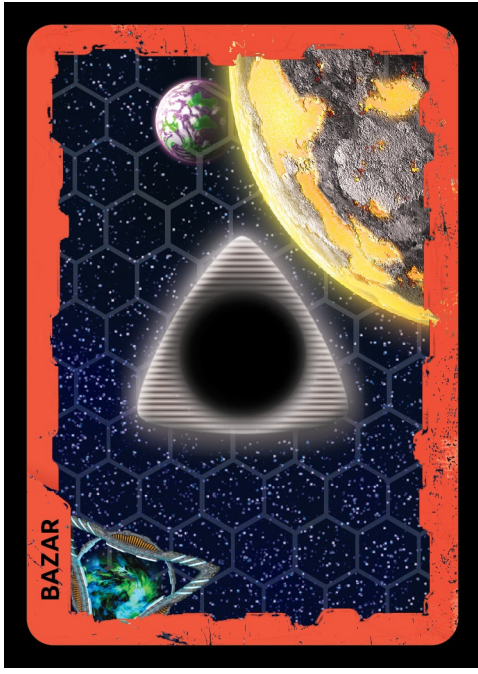
Ghost-Tec

Avanzado sistema de Ocultación de última generación.

Gastando 5 Energías permite atravesar escudos planetarios, evitar ser seleccionado como objetivo por NPCs y eludir Encuentros.

Su efecto perdura todo el turno.
Si se utiliza: +Recompensa +1.000△

[481/600] • © 2014 Far Off Games LLC



MEJORAS



Coste: 1.000 △

AntiGhost-Tec

Sistema para la detección de naves que usen el sistema *Ghost-Tec*:
Permite localizar naves que estén usando el sistema de ocultación *Ghost-Tec*.

[482/600] • © 2014 Far Off Games LLC

OBJETOS



Coste: 1.000 △

Tanque Antirradiación

Permite transportar material radiactivo de una forma segura.

[483/600] • © 2014 Far Off Games LLC

OBJETOS



Coste: 1.000 △

Tanque de aislamiento biológico

Permite contener y transportar especímenes vivos de *EBPs* (*Especies Biológicas Peligrosas*).

[484/600] • © 2014 Far Off Games LLC

OBJETOS



Coste: 1.000 △

Material radiactivo

Material prohibido después de la Gran Guerra por la directiva *αGW-L145/23*.

Si no se utiliza un *Tanque Antirradiación* para su transporte produce 2 ✱ daños imbloqueables en cada turno a la nave que lo transporta (colocados de forma ortogonal durante la Fase de Estado).

Al comprarlo: +1.000 △ de **Recompensa**

[485/600] • © 2014 Far Off Games LLC

MEJORAS



Coste: 2.000 △

Escáner de Larga Distancia LRS Denise 8362

Permite escanear (desde fuera de bordes) sectores inexplorados a mayor distancia (hasta a 1 sector de distancia).

COSTE DE ENERGÍA



[486/600] • © 2014 Far Off Games LLC

PERSONAJES



Contratación:
3.000 △

Violette Blush

Temible guerrera originaria de [N Doravin V]: tan hermosa como letal.

Permite obtener un modificador de +2 en cualquier tirada de **BLASTER**.

Tripulación permanente

[487/600] • © 2014 Far Off Games LLC

OBJETOS



Coste: 1.000 △

CRY BABY (Señuelo)

Impide que una nave te fije como objetivo (tanto a la hora de ser atacado como de ser perseguido).

Tras su uso, descarta esta carta.

[488/600] • © 2014 Far Off Games LLC

OBJETOS



Coste: 1.000 △

CRY BABY (Señuelo)

Impide que una nave te fije como objetivo (tanto a la hora de ser atacado como de ser perseguido).

Tras su uso, descarta esta carta.

[489/600] • © 2014 Far Off Games LLC

OBJETOS



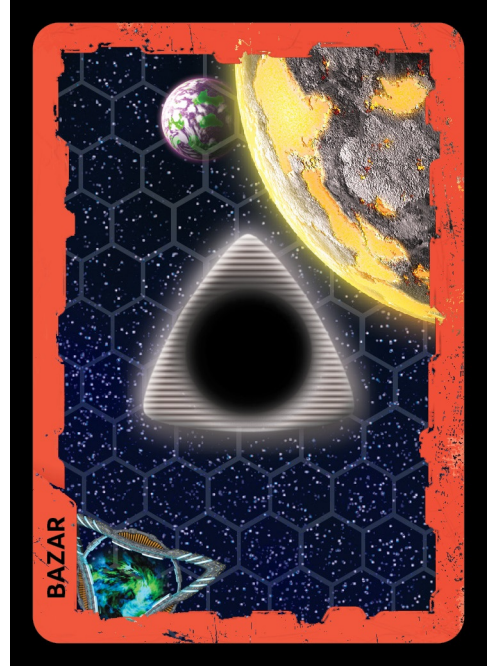
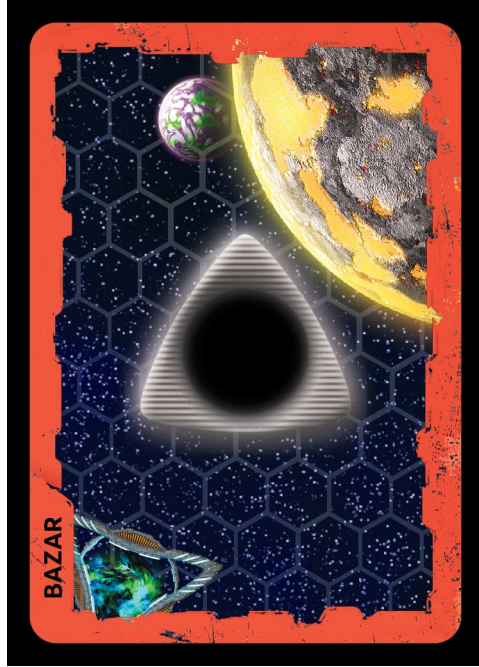
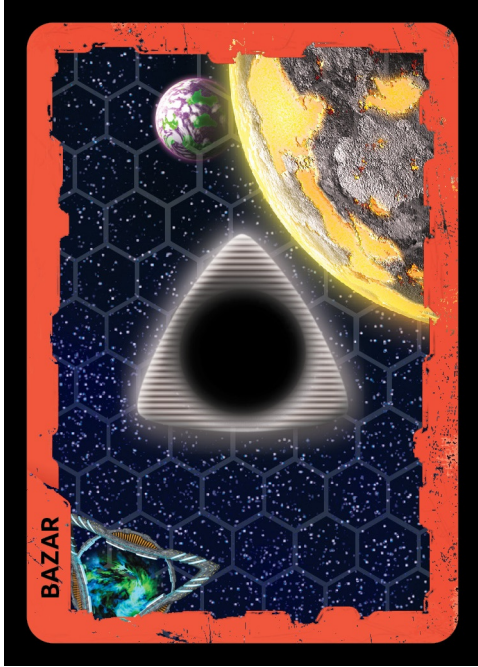
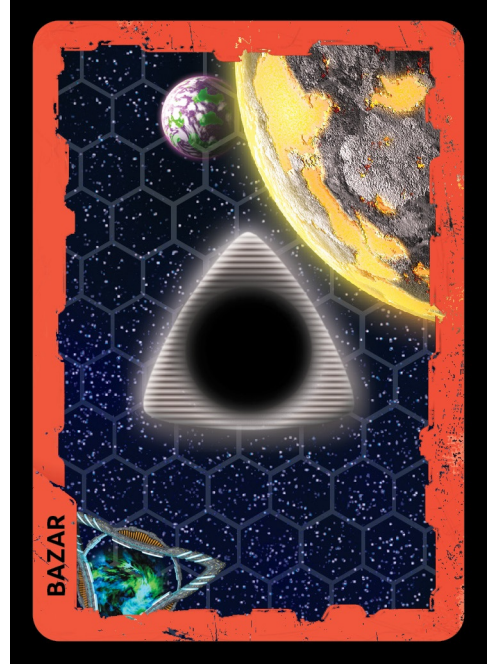
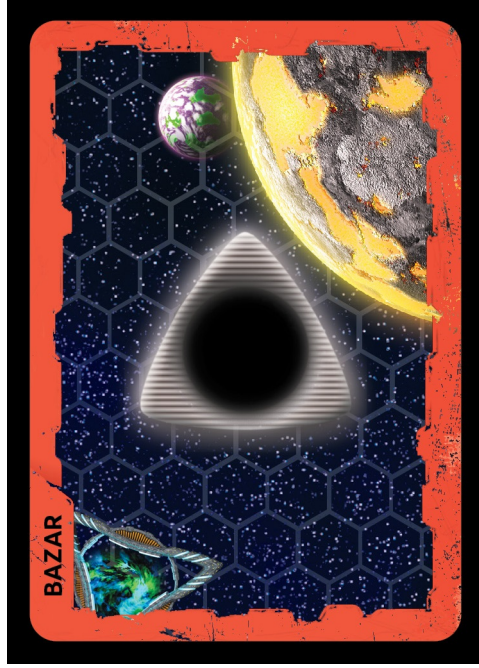
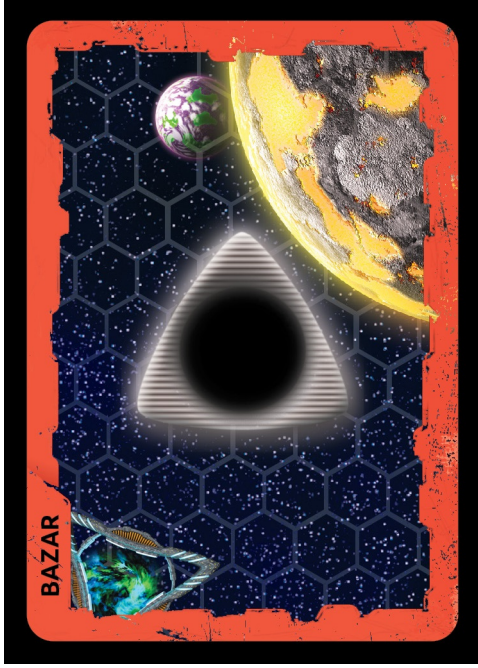
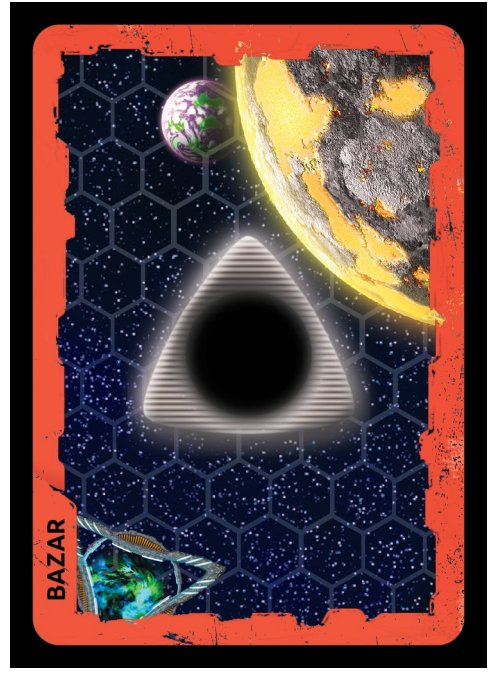
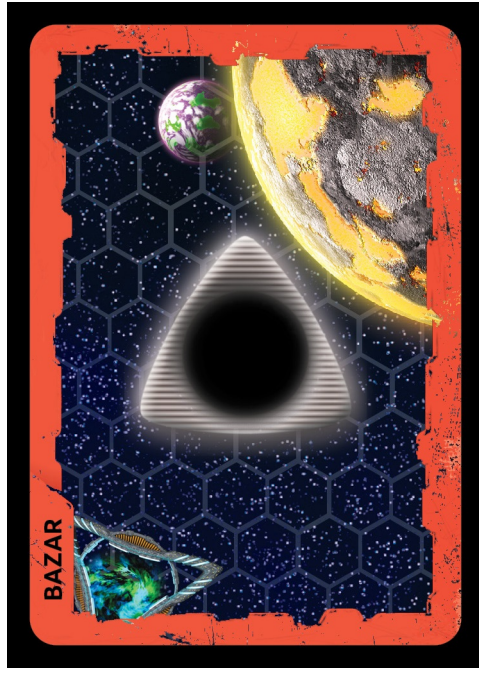
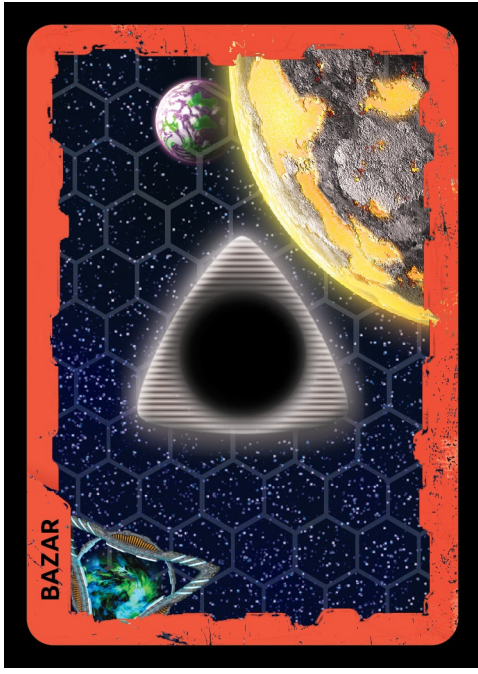
Coste: 1.000 △

CRY BABY (Señuelo)

Impide que una nave te fije como objetivo (tanto a la hora de ser atacado como de ser perseguido).

Tras su uso, descarta esta carta.

[490/600] • © 2014 Far Off Games LLC



PERSONAJES



Anabel Lee

Anabel nunca conoció a sus padres. Lleva toda su corta vida vagando de nave en nave, desarrollando una capacidad sorprendente para reparar naves.

Permite reparar en cada turno 1 ✱ daño normal durante la Fase de Estado (incluso fuera de planeta).

[491/600] • © 2014 Far Off Games LLC

PERSONAJES



Xenomorfo

Para capturarlo vivo necesitas tener un Power Loader.

Durante su transporte, si no dispones de un Tanque de aislamiento biológico: sufres 5 ✱ daños imbloqueables directos, que aumentarán en la Fase de Estado de cada turno en 5 ✱ daños imbloqueables más.

[492/600] • © 2014 Far Off Games LLC

OBJETOS



Coste: 1.000 △

Power Loader

Caterpillar P-5000 Work Loader

Exoesqueleto mecánico ampliamente utilizado para mover objetos y materiales pesados.

Gracias a sus peculiares características también se usa con fines recreativos: en cacerías de EBP's y peleas clandestinas.

Permite capturar vivo al Xenomorfo de las cartas ORGANISMO PERFECTO y XENOMORFO.

[493/600] • © 2014 Far Off Games LLC

OBJETOS



Coste: 1.000 △

Detonador a distancia

Permite detonar a distancia una Bomba Lapa LC1633 en cualquier momento (incluso fuera de tu turno) y desde cualquier lugar del Sistema.

[494/600] • © 2014 Far Off Games LLC

OBJETOS



Coste: 1.000 △

Bomba Lapa LC1633

Como una acción: Se puede colocar en el casco de cualquier nave adyacente.

Puede ser detonada a distancia y permite causar 8 ✱ daños imbloqueables a la nave a la que está acoplada y 6 ✱ daños imbloqueables en las casillas adyacentes.

Una vez usada, descarta esta carta.

[495/600] • © 2014 Far Off Games LLC

OBJETOS



Coste: 1.000 △

Minas indetectables

Coloca 6 marcadores de daño en esta carta.

Esta carta permite, como Acción (menor), colocar 6 minas en casillas adyacentes a tu nave. Cada mina se señala con 1 marcador de daño.

Cada mina causa 1 ✱ daño imbloqueable a la nave que pase por la casilla minada.

Una vez colocadas las 6 minas, descarta esta carta.

[496/600] • © 2014 Far Off Games LLC

OBJETOS



Coste: 1.000 △

Minas indetectables

Coloca 6 marcadores de daño en esta carta.

Esta carta permite, como Acción (menor), colocar 6 minas en casillas adyacentes a tu nave. Cada mina se señala con 1 marcador de daño.

Cada mina causa 1 ✱ daño imbloqueable a la nave que pase por la casilla minada.

Una vez colocadas las 6 minas, descarta esta carta.

[497/600] • © 2014 Far Off Games LLC

OBJETOS



Coste: 1.000 △

Minas indetectables

Coloca 6 marcadores de daño en esta carta.

Esta carta permite, como Acción (menor), colocar 6 minas en casillas adyacentes a tu nave. Cada mina se señala con 1 marcador de daño.

Cada mina causa 1 ✱ daño imbloqueable a la nave que pase por la casilla minada.

Una vez colocadas las 6 minas, descarta esta carta.

[498/600] • © 2014 Far Off Games LLC

PERSONAJES



Contratación:
2.000 △

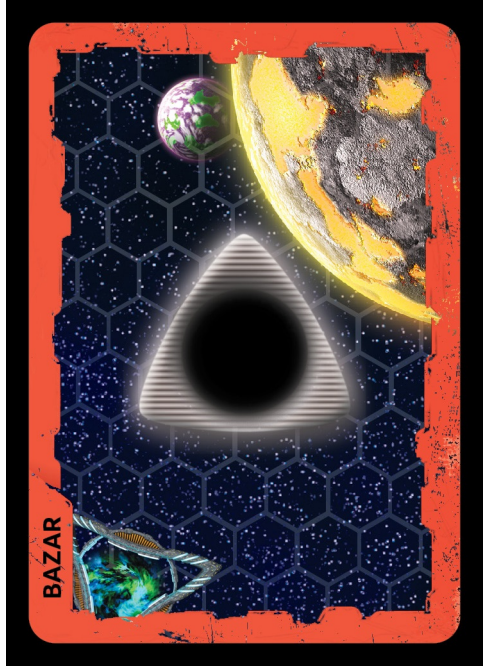
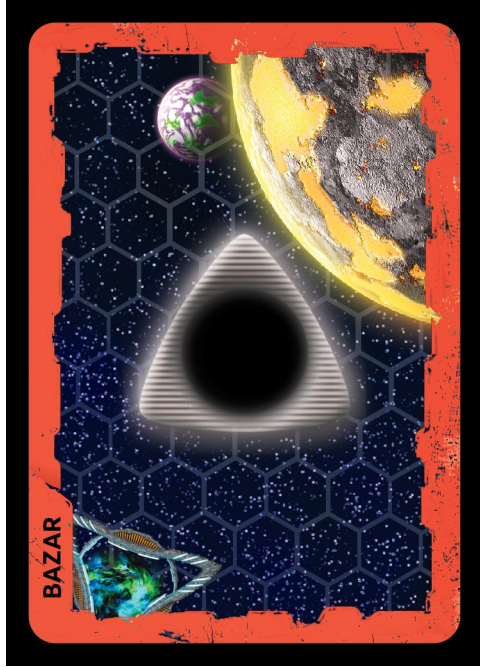
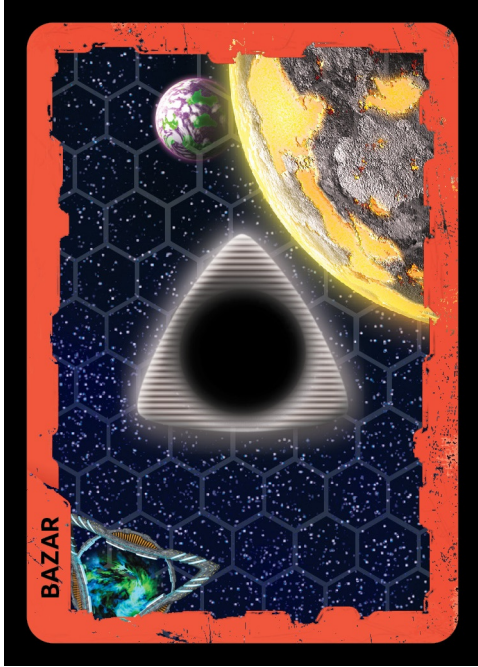
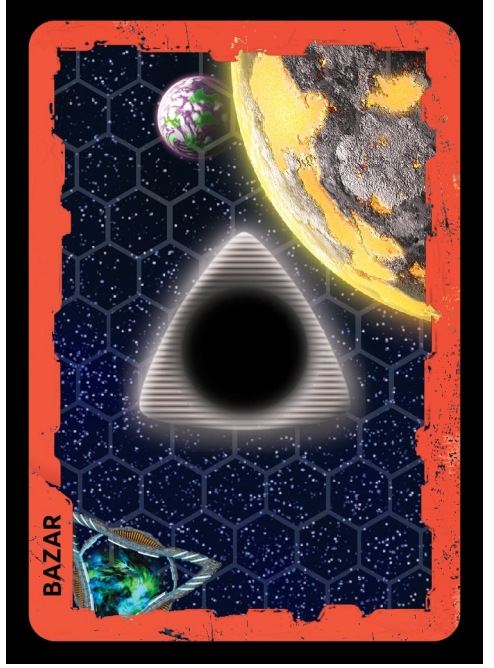
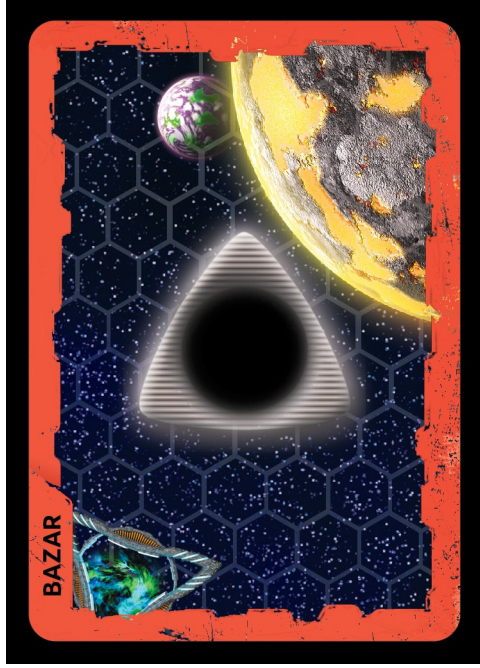
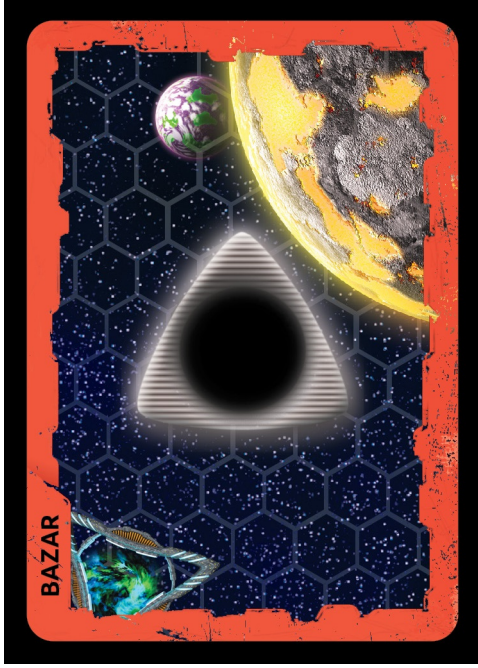
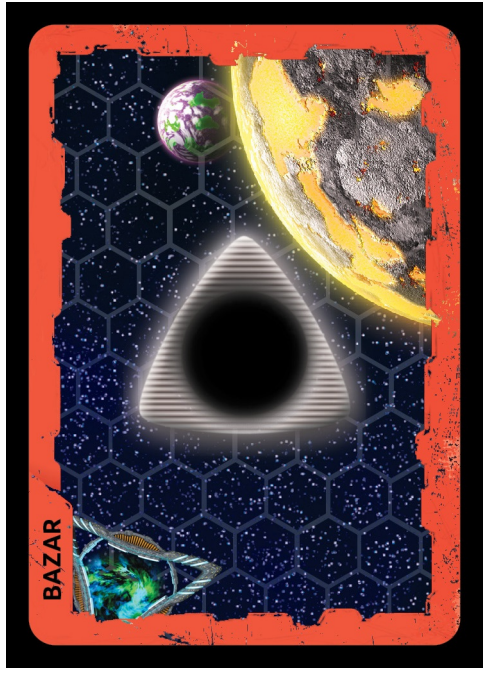
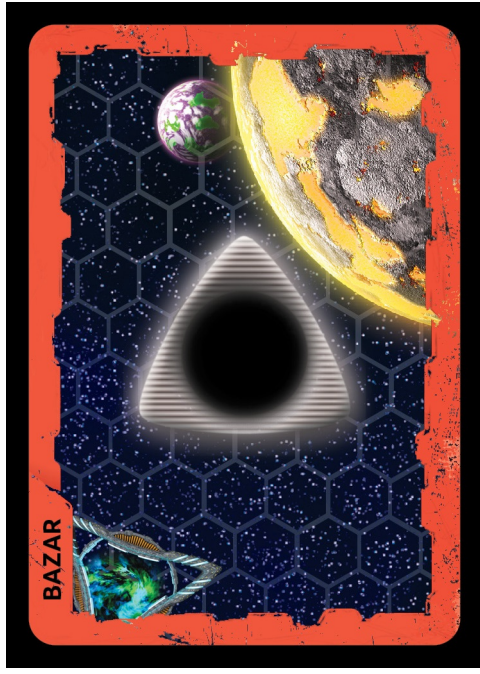
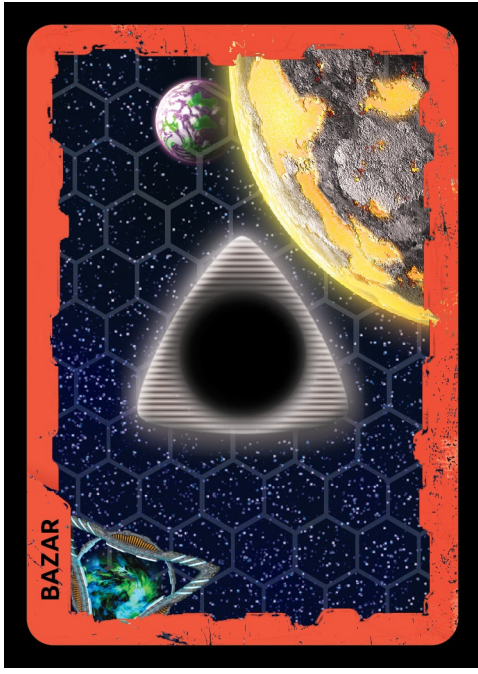
Calista Scarlett

Excelente mecánico originaria de [Kreller IV].

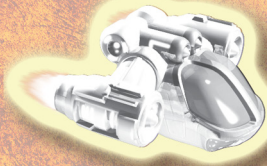
Permite arreglar sin coste 2 ✱ daños por turno en la Fase de Comercio (solo en Planetas).

Triplulación permanente

[499/600] • © 2014 Far Off Games LLC



MEJORAS



Coste: 2.000 Δ

S-Booster

Permite obtener el valor máximo de la tirada en UNA activación de Escudo.

Se puede usar incluso después de lanzar dados.

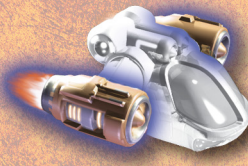
Consume 1 Plasma

Mejora permanente

Tras su uso, voltea esta carta hasta su recarga.

[500/600] • © 2014 Far Off Games LLC

MEJORAS



Coste: 2.000 Δ

E-Booster

Permite obtener el valor máximo de la tirada en UNA activación de Motor.

Se puede usar incluso después de lanzar dados.

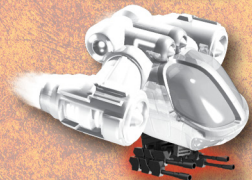
Consume 1 Plasma

Mejora permanente

Tras su uso, voltea esta carta hasta su recarga.

[501/600] • © 2014 Far Off Games LLC

MEJORAS



Coste: 2.000 Δ

B/M-Booster

Permite obtener el valor máximo de la tirada en UNA activación de Blaster o Misil.

Se puede usar incluso después de lanzar dados.

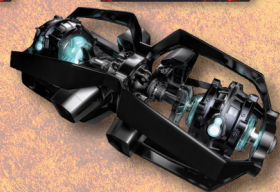
Consume 1 Plasma

Mejora permanente

Tras su uso, voltea esta carta hasta su recarga.

[502/600] • © 2014 Far Off Games LLC

MEJORAS



Coste: 2.000 Δ

Motor inercial

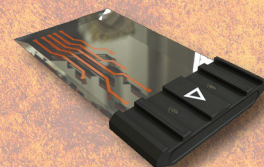
Agnus 8371

Motor inercial de última generación, permite aumentar el **Impulso** de la nave en **+3**.

Mejora permanente

[503/600] • © 2014 Far Off Games LLC

OBJETOS



Coste: 1.000 Δ

Identificación pirateada

Permite entrar en [Planetas legales] por su entrada planetaria aún teniendo **Recompensa**.

Una vez usada, descarta esta carta y obtén +1.000 Δ de **Recompensa**.

[504/600] • © 2014 Far Off Games LLC

PERSONAJES



Hiryu

El conocido forajido busca transporte: ¿estás dispuesto a asumir el riesgo?

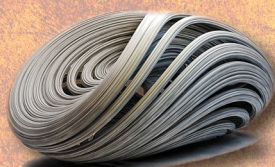
Si decides correr el riesgo: **+1.000 Δ**.

Lanza un **[d20]** para establecer a que punto de regeneración debes llevarlo, si **[d20]=20** → **Hiryu** te roba 2.000 Δ Cr.

Para **[d20]≠20**, como acción, Cobrar: al llegar recibes 3.000 Δ Créditos.

[505/600] • © 2014 Far Off Games LLC

OBJETOS



Coste: 1.000 Δ

Extraño objeto

Es bonito, pero... ¿tendrá alguna utilidad?

[506/600] • © 2014 Far Off Games LLC

OBJETOS



Coste: 1.000 Δ

Archivos secretos

"Un trabajador de la Corporación Psynosis consiguió sacar material sensible en este dispositivo. Es imposible que no sea algo realmente importante... le costó la vida"

No sabes si creer al vendedor, pero realmente es difícil ver uno de estos sofisticados dispositivos de almacenamiento en el mercado negro...

[507/600] • © 2014 Far Off Games LLC

PERSONAJES



Contratación: 3.000 Δ

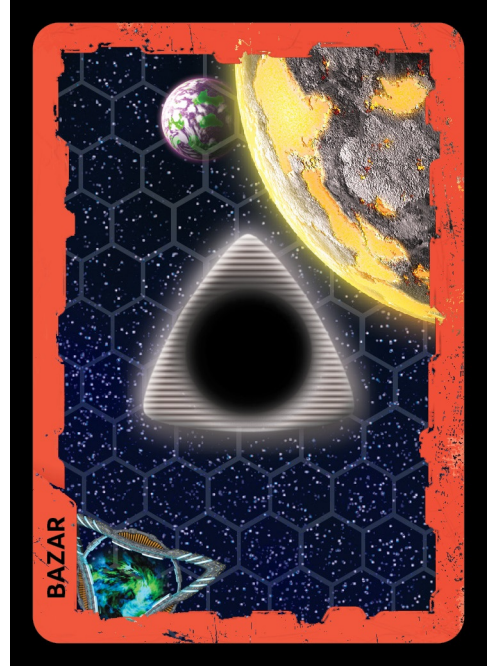
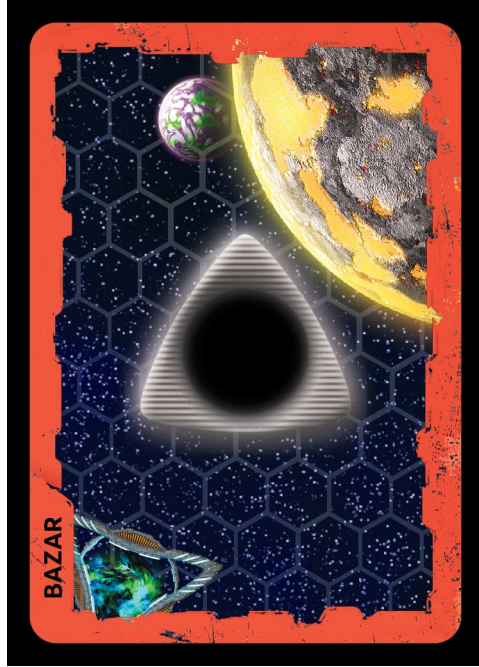
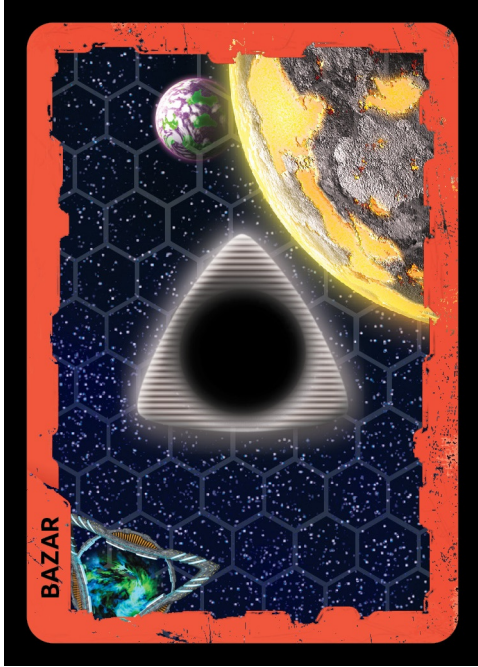
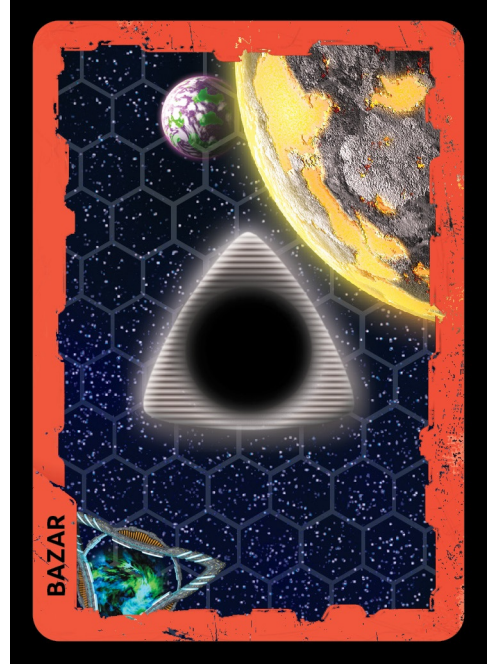
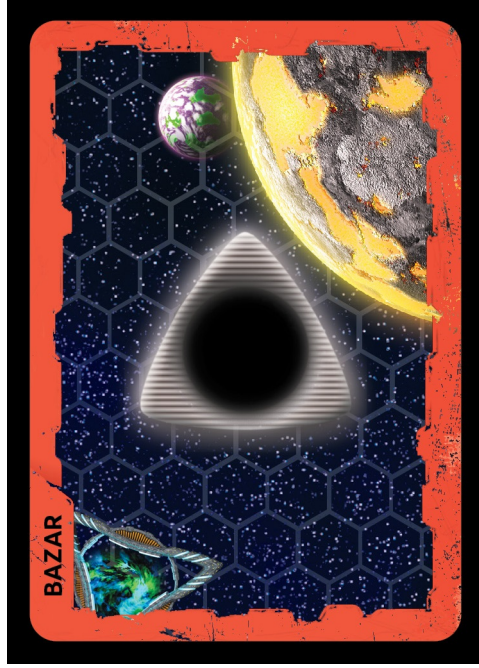
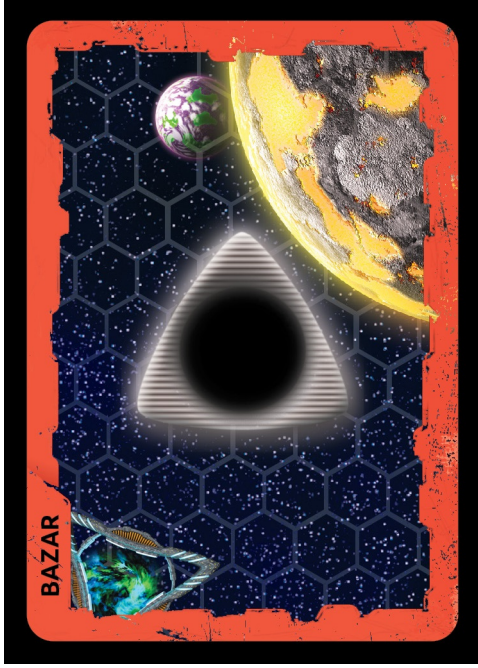
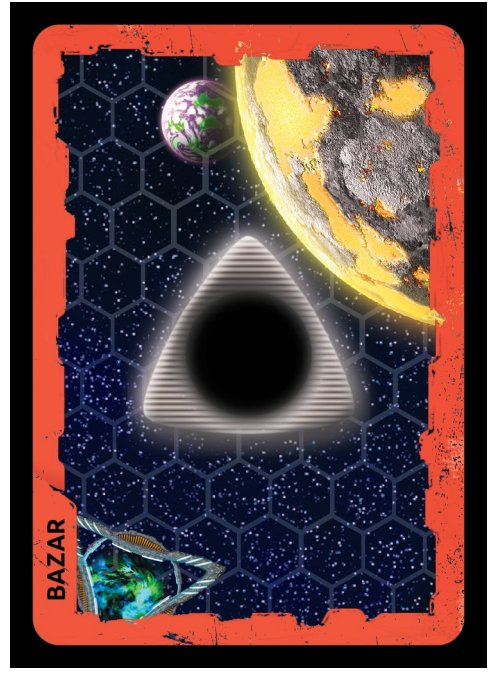
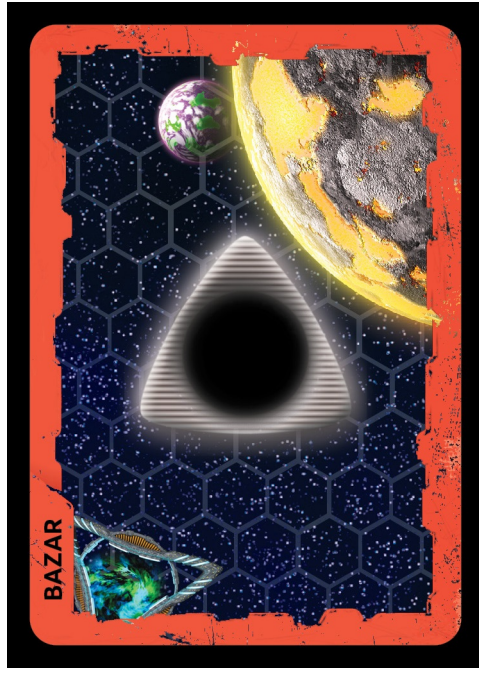
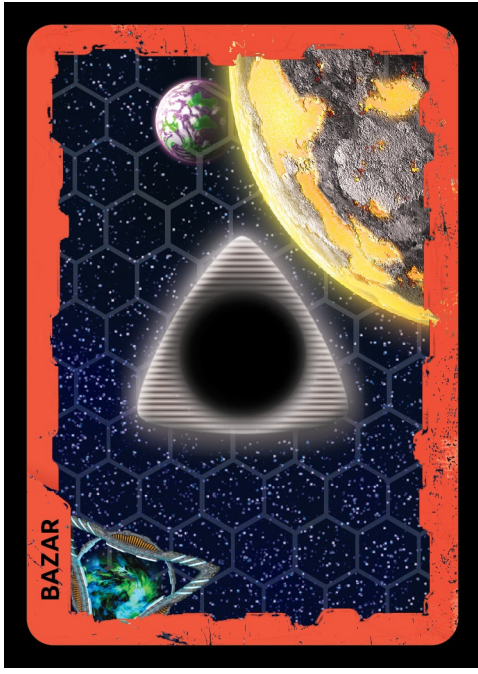
Dory Beecher

Excelente navegante originaria de [Red Gulch].

Permite obtener un modificador de **+2** en cualquier tirada de **MOTORES**.

Tripulación permanente

[508/600] • © 2014 Far Off Games LLC



"6"



Persistent Memory

"5"



Ghoststalker

"4"



Swamp Rat

"3"



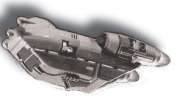
Easy Tiger

"2"



Puddle Jumper

"1"



Numerator

6



Bitter Karma



Occam's Razor



The Kremler



Gaiden



Lone Drifter



Mach Horror



Cold Phoenix



Nightshade



Constant Sorrow



Manchester



Slow Leak



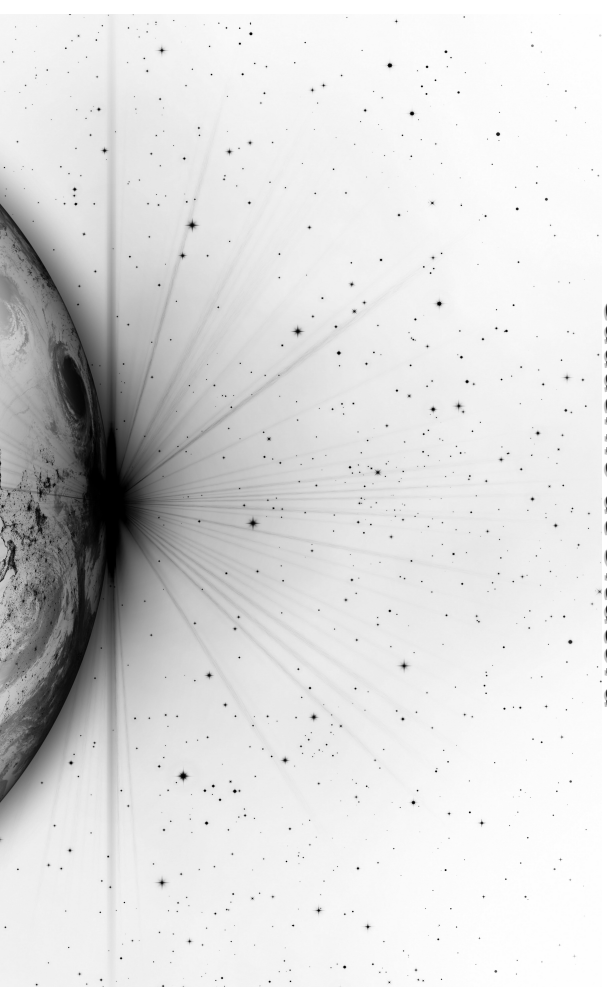
Long Haul



XIA

UN NUEVO AMANECEER

Cuaderno de bitácora



Escenario 1: Inara

Fecha estelar:

Mercado de cosmonaves:	Nivel I /	Nivel II /	Nivel III /
<i>(para TODA la campaña)</i>						

Naves en propiedad:

.....

.....

.....

Equipos actuales:

.....

.....

.....

Mejoras permanentes:

.....

.....

.....

Tripulación permanente:

.....

.....

.....

Títulos conseguidos:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Créditos al finalizar el escenario:

Ronda en la que se completa la historia (R_d):

Puntos del escenario 1 (P1): (10- R_d)x5=

Intentos fallidos de superar los escenarios:

● Escenario 1:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	= F1
● Escenario 2:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	= F2
● Escenario 3:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	= F3
● Escenario 4:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	= F4
● Escenario 5:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	= F5

Créditos al final del escenario 5: /1.000 = C5

Puntuación final de la campaña (P.Final):

$$P.Final=C5+P1+P2+P3+P4+P5-F1-F2-F3-F4-F5$$

Escenario 5: Nuevo Orden

Fecha estelar:

Naves en propiedad:

.....

Equipos actuales:

.....

Mejoras permanentes:

.....

Tripulación permanente:

.....

Títulos conseguidos:

.....

.....

.....

Créditos al finalizar el escenario: ⚠

Ronda en la que se completa la historia (R_d):

Puntos del escenario 5 (P5): (14- R_d)x5=

Escenario 2: Xenomorfo

Fecha estelar:

Naves en propiedad:

.....

Equipos actuales:

.....

Mejoras permanentes:

.....

Tripulación permanente:

.....

Títulos conseguidos:

.....

.....

.....

Créditos al finalizar el escenario: ⚠

Ronda en la que se completa la historia (R_d):

Puntos del escenario 2 (P2): (13- R_d)x5=

Escenario 3: Edward T. Head

Fecha estelar:

Naves en propiedad:

.....

Equipos actuales:

.....

Mejoras permanentes:

.....

Tripulación permanente:

.....

Títulos conseguidos:

.....

.....

.....

Créditos al finalizar el escenario: ⚠

Ronda en la que se completa el Objetivo C (R_d):

Puntos del escenario 3 (P3): (12- R_d)x5=

Escenario 4: Renacer

Fecha estelar:

Naves en propiedad:

.....

Equipos actuales:

.....

Mejoras permanentes:

.....

Tripulación permanente:

.....

Títulos conseguidos:

.....

.....

.....

Créditos al finalizar el escenario: ⚠

Ronda en la que se completa la historia (R_d):

Puntos del escenario 4 (P4): (15- R_d)x5=