



# DARKSHIP

By Gavriel Quiroga & Rodrigo Vega. A ...

CTHULHU  
DARK MOTHERSHIP hack

## JUEGO BÁSICO

Cada vez que intentes algo tira un d6.



Añade otro d6 si estás utilizando una de tus habilidades.



Añade el Dado de Estrés (d6) si quieres ponerte al límite.



### **PERJUICIOS:**

Siempre que te esfuerces y obtengas un 1 en una tarea en la que no eres hábil, O un 1-1 en una tarea en la que Sí eres hábil, puedes sufrir un PERJUICIO. Independientemente del fracaso o el éxito, un PERJUICIO implica un problema adicional presentado por el Guardián.

## CATEGORIAS DE DIFICULTAD

Cada tarea tiene una dificultad asignada por tu Guardián. Tienes que sacar igual o más en al menos uno de tus dados. Cada éxito obtenido aumenta el resultado global de la tarea.

- 4+ Media
- 5+ Difícil
- 6 Muy Difícil

*Sarah quiere piratear el manifiesto de la bodega de carga de la nave y sabe que contiene un producto químico de interés no especificado. Tiene la habilidad Informática, así que decide añadir un d6 a su tirada de dados normal. También decide que quiere llegar al límite, así que añade su dado de estrés (su estrés actual es 2). Eso es un total de 3 dados.*

*Su Guardiania establece que la dificultad de esta tarea es Difícil (5+).*

*Obtiene resultados de 1, 1 y su dado de Estrés muestra un 5. Tiene éxito en su pirateo pero también aumenta su estrés (ya que sacó un dado de estrés superior a 2) y un PERJUICIO (el 1,1).*

*La Guardiania describe cómo hackea con éxito el Programa de Navegación, borrando la ruta del registro de memoria de la compañía, ¡pero dañando su cibertérmino en el proceso! Lo arreglará más tarde, pero ahora tiene que comprobar una bodega de carga.*

# PÁNICO Y ESTRÉS

Tu Nivel de Estrés comenzará en 0. Siempre que el Dado de Estrés muestre un resultado superior a tu Nivel de Estrés, aumentalo en un punto.

Los Chequeos de Pánico requieren una única tirada de d6. Si el resultado es superior a tu Nivel de Estrés te controlas y mantienes el control de la situación mientras regulas tu respiración. Si tu Estrés es 0, súbelo a 1. Si el resultado es inferior a tu Nivel de Estrés compáralo con la Tabla de efectos del Pánico que aparece a continuación:

## Tabla de efectos de pánico

1	Subidón de adrenalina. Aumento de la dificultad de las tareas no violentas. Dura una escena.
2	Hiperventilación. Aumento de la dificultad de todas las tareas. Dura el resto de la escena.
3	Grito. Aumenta el Nivel de Estrés en uno. Los miembros de la tripulación cercanos hacen un Chequeo de Pánico.
4	Miedo paralizante. El personaje queda incapacitado durante el resto de la escena. 50% de posibilidades de adquirir una nueva fobia. Pesadillas recurrentes durante 1d6 días.
5	Psicótico. Ataca al tripulante más cercano, si no hay ninguno ataca al entorno. Dura una escena. 50% de probabilidad de adquirir un tic nervioso.
6	Gana dos efectos aleatorios. Vuelve a tirar en esta tabla y en cualquier 6.

Puedes reducir el estrés...

- DESCANSANDO DURANTE 6 HORAS
- SIENDO INDULGENTE EN VICIOS (aumenta los niveles de dificultad de las tareas durante 1d6hrs)
- ASISTENCIA PSICOLÓGICA O ESPIRITUAL DE UN PROFESIONAL

Cada intento sólo puede realizarse una vez al día y requiere tirar un d6. Si el resultado es igual o inferior a tu Nivel de Estrés lo reduces en 1.

*Sarah se dirige al hangar de carga para comprobar el contenido del producto químico no especificado. Se sorprende al encontrar una etiqueta que dice ADVERTENCIA: RESIDUOS NUCLEARES... La Guardiana le pide que haga un chequeo de pánico. Su Nivel de Estrés es 3. Tira un d6 y obtiene un 2. La Guardiana comprueba la Tabla de Efectos del Pánico y afirma que ella está hiperventilando, todas las dificultades de las tareas aumentarán durante el resto de la escena. Decide retirarse a la cocina de la nave e intentar conseguir algo de beber. Al encontrar algo de licor de contrabando, saca un 2 en su intento de calmar sus nervios. Su tensión era de 3, así que eso bajará su tensión a 2.*

## COMBATE

El combate se realiza como cualquier tarea tirando el nº apropiado de dados. Normalmente se utiliza una habilidad de combate que se ajuste a la descripción del arma del atacante.

La dificultad viene determinada por el tamaño del objetivo y el contexto del campo de batalla:

- Un objetivo cercano y expuesto es Dificultad Media.
- Un objetivo en movimiento, más pequeño o cubierto es Dificultad Difícil.
- Un objetivo distante, pequeño u oculto es Dificultad Muy Alta.

### El éxito significa infligir daño al objetivo:

- Las armas ligeras causan una herida.
  - Las armas medias causan dos heridas.
  - Las armas pesadas infligen tres heridas
- 
- Los personajes con una herida están magullados.
  - Los personajes con dos heridas están heridos. Aumenta la dificultad de todas las tareas físicas.
  - Los personajes con tres heridas quedan incapacitados y morirán al final de la escena a menos que sean estabilizados con éxito por un médico.

### La armadura otorga Niveles de Herida (daño) adicionales que se marcan antes que otras heridas.

Si surge la necesidad de dividir el combate en turnos, los miembros de la tripulación (y la mayoría de los PNJ) tienen 2 acciones significativas por turno. Moverse, atacar, recargar o activar un dispositivo.

*Justo cuando empieza a relajarse, Sarah oye algo en los pasillos. Algo más estaba escondido en ese contenedor nuclear. Una figura malformada se arrastra a la vista, lenta y expuesta. Sería un objetivo de dificultad media cuando Sarah coge su pistola, pero está ebria y tira con una dificultad aumentada. Tira Armas de Fuego y obtiene un 4 y un 6 en la tarea Difícil. Teniendo éxito en Herir al mutante, sin siquiera inmutarse a ella misma. Magullado por el arma ligera, se escabulle entre las sombras. Por ahora.*

# NAVES

Las naves utilizan casi las mismas reglas, pero a mayor escala. Normalmente, la tripulación intentará tareas relacionadas con diferentes habilidades para hacer uso de las capacidades propias de la nave.

Las capacidades de una nave vienen determinadas principalmente por su tamaño y su función:

<b>Lanzadera</b>		<b>Casco</b> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Tripulación de 6 personas para una semana. Bodegas de carga: 1		
Trabajo	Arma de abordaje (Arpón) (Arma ligera: Maquinaria Pes.)	
Batalla	Ametralladora pesada (Arma Ligera: Artillería)	
Ciencia	Escáneres de medio alcance (Sensores)	

<b>Fragata</b>		<b>Casco</b> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Tripulación de 12 personas para un mes. Bodegas de carga: 3		
Trabajo	Arma de abordaje (Arpón) y cortadora láser (Armas ligeras: Maquinaria Pes.)	Taller (Reparaciones/Ingeniería)
Batalla	Arma de abordaje(Arpón) y cañón automat. (Armas Medianas: Artillería)	Ordenador táctico (Informática / Tácticas de campo)
Ciencia	Escáneres de largo alcance (Sensores / Astronomía)	Laboratorio, enfermería y criocámaras (Medicina/Biología/Química/Criogenia)

<b>Crucero</b>		<b>Casco</b> <input type="checkbox"/>
Tripulación de 24 personas para un año. Bodegas de carga: 6		
Trabajo	Arma de abordaje (Arpón) y cortadora láser (Armas medias: Maquinaria Pes.)	Factorium (Maquinaria Pes./Ingeniería)
Batalla	Torpedos/Cañón de riel (Armas Pesadas: Artillería)	Superordenador (Cibernética / Mando)
Ciencia	Escáner de Largo Alcance (Sensores/Astronomía/Teología)	Laboratorio y Medbay (Medicina/Biología/Química)
		Sistema de Defensa Activa (Artillería/Ingeniería)
		Sistemas de ocultación (Informática / Infiltración)
		Motores de salto y criocámaras (Hiperespacio/Criogenia)

Algunas habilidades resultan útiles en cualquier nave. Pilotar para hacer maniobras complejas, Reparación Mecánica para hacer un arreglo rápido o Astrogración para encontrar la ruta. Además, todas las naves tienen ordenadores básicos (informática), comunicaciones (sensores) y motores (ingeniería) de los cuales los personajes pueden intentar un uso de sentido común bajo el arbitraje de la Guardiana.

Aunque las armas pesadas que portan los personajes pueden dañar componentes individuales de la nave, las naves sólo pueden ser dañadas seriamente por otras naves (o fuentes a su propia escala) y este daño es medido en Casco en lugar de en Heridas. Una nave que pierde todo su casco se convierte en un Pecio muerto.

1. Comienza con un Nombre y un Trasfondo

# DARKSHIP

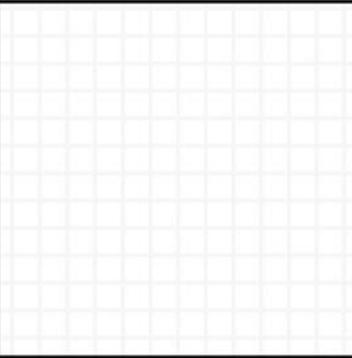
NOMBRE / APODO

TRASFONDO

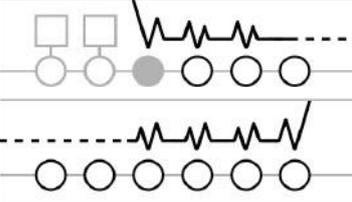


2. Escoge una Clase y sus Habilidades

<input type="radio"/> TRANSPORTISTA	Chatarrero	Conducir Vehiculos	Con. Borde Exterior	Reparaciones
	Melé	Maquinaria Pes.	Cero-G	Ingeniería
<input type="radio"/> MARINE	Atleticas	Pilotar	Tácticas de Campo	Infiltración
	Armas de Fuego	Artillería	Mando	Explosivos
<input type="radio"/> CIENTÍFICO	Medicina	Teología	Geología	Química
	Psicología	Arqueología	Astronomía	Biología
<input type="radio"/> ANDROIDE	Lingüística	Informática	Sensores	Hiperspacio
	Sofontología	Cibernética	Astrogración	Criogénia



Chequea ARMADURA/Marca tus HERIDAS...



Marca tu ESTRÉS...

Notas y Objetos:

3. Escoge otra habilidad relacionada con tu Trasnfo

4. Registra tu Equipo

- Dos Armas Ligeras
- Un Arma Media

Armadura Estándar

Traje

... Además tienes un...

- Kit Médico
- Bypass de Seguridad
- Sensor de Movimiento
- Bio-Escáner
- Cibertérmino
- Arnés de Sujeción

1. Comienza con un Nombre y un Trasnfo

# DARKSHIP

NOMBRE / APODO

TRASFONDO

*Sarah Larkin*

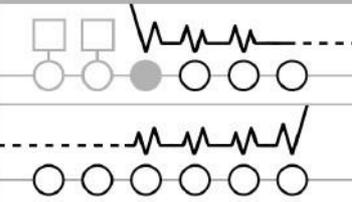
*Hacker de la Calle*

2. Escoge una Clase y sus Habilidades

<input type="radio"/> TRANSPORTISTA	Chatarrero	Conducir Vehiculos	Con. Borde Exterior	Reparaciones
	Melé	Maquinaria Pes.	Cero-G	Ingeniería
<input checked="" type="radio"/> MARINE	Atleticas	Pilotar	Tácticas de Campo	Infiltración
	Armas de Fuego	Artillería	Mando	Explosivos
<input type="radio"/> CIENTÍFICO	Medicina	Teología	Geología	Química
	Psicología	Arqueología	Astronomía	Biología
<input type="radio"/> ANDROIDE	Lingüística	Informática	Sensores	Hiperspacio
	Sofontología	Cibernética	Astrogración	Criogénia



Chequea ARMADURA/Marca tus HERIDAS...



Marca tu ESTRÉS...

Notas y Objetos:

3. Escoge otra habilidad relacionada con tu Trasnfo

4. Registra tu Equipo

- Dos Armas Ligeras *Porra/Pistola*
- Un Arma Media

Armadura Estándar

Traje *de Vacío*

... Además tienes un...

- Kit Médico
- Bypass de Seguridad
- Sensor de Movimiento
- Bio-Escáner
- Cibertérmino
- Arnés de Sujeción

## **EPÍLOGO**

Gracias por probar Darkship. Esperamos que lo hayáis disfrutado tanto como nosotros diseñándolo. También esperamos que esta colaboración sea la primera de muchas, con una segunda ya en camino. Estén atentos a STARSHIP: Un viaje de aventura y exploración de los años 70 al vacío insondable del espacio profundo. Y si te ha gustado, echa un vistazo a nuestro material a continuación.

Gavriel y Rodrigo

- Escritor principal, diseñador conceptual y producción de GAVRIEL QUIROGA

**<https://gavrielquiroya.wordpress.com/>**

- Escritor Asistente, diseñador y desarrollo visual por RODRIGO VEGA

**[www.deviantart.com/rodrigo-vega/gallery](http://www.deviantart.com/rodrigo-vega/gallery)**

- Traducido al español por OSCAR CASTELLANOS LOZANO

**<https://doorsundermountain.wordpress.com/>**

Cthulhu Dark es una creación de Graham Walmsley  
Mothership es una creación de Sean McCoy. Copyright por Tuesday Knight Games

# DARKSHIP

## UN HACK DE CTHULHU OSCURO PARA MOTHERSHIP

Bienvenido a DarkShip, un hack de Cthulhu Oscuro para el Juego de rol Mothership. Necesitarás 3 dados de 6 caras, uno de ellos de otro color al cual llamaremos dado de Estrés.

Armas	Tipo	Alcance	Disparos	Precio
Palanca/Escalpelo	Ligera	Melé	-	50cr
Pistola Clavos/Bengalas	Ligera	Corta	2	100cr
Pistola	Ligera	Corta	6	250cr
Subfusíl	Ligera	Corta	1(Arma de Fuego 10)	500cr
Hacha/Soldador	Media	Melé	-	100cr
Pistola Dardos/Espuma	Media	Corta	2(No letal)	250cr
Arma de Abordaje - Arpón	Media	Larga	1	500cr
Rifle de Pulsos	Media	Larga	1(Arma de Fuego 10)	2,000cr
Cortador Láser	Pesada	Melé	1	2,000cr
Granada	Pesada	Corta	1(Uso único)	100cr
Escopeta	Pesada	Corta	2	1,000cr
Lanza Llamas	Pesada	Corta	4	2,500cr
Rifle Inteligente	Pesada	Larga	1(Arma de Fuego 6)	5,000cr

Traje	Efecto	Coste
Traje de protección	Protección contra los efectos ambientales	750cr
Traje de Vacío	Protección contra el vacío del espacio.	1,000cr
Armadura Estándar	1 Nivel extra de Herida	2,000cr
Armadura Avanzada	2 Niveles extra de Heridas	5,000cr
Herramientas Especiales	Requeridas para distintas pruebas especializadas	500cr