

# JUGANDO EN SOLITARIO A ASOMBROSAS AVENTURAS INTERPLANETARIAS

Buenos días. Lo que sigue a continuación, simplemente es un esbozo de tablas y oráculos para jugar en solitario a **Asombrosas Aventuras Interplanetarias**. No son definitivas, son un borrador para hacer un playtest.

Emplearemos las reglas del juego tal y como vienen escritas; en los combates según iniciativas llevaremos tanto a los PJs como a los PNJs; para resolver cuestiones y preguntas que haríamos a nuestro DJ usaremos los dos primeros Oráculos; y las demás tablas para generar Misiones, Enemigos, Planetas, etc.



## Oráculo de Preguntas (1d6)

- 1 – No, y además...
- 2 – No
- 3 – No, Pero...
- 4 – Si, pero...
- 5 – Si
- 6 – Si, y además...

## Oráculo de intensidad, calidad, cantidad... (1d6)

Cuanto más alto es el número, mayor es, cuanto menor, menor, más pequeño, menor intensidad, etc.

Combina las dos tablas de misión para definir misiones, y tal vez los objetivos de algunos pnjs.

## Misión I (d66)

- 11 – Atacar
- 12 – Evitar
- 13 – Luchar
- 14 – Capturar
- 15 – Competir
- 16 – Conquistar
- 21 – Contactar
- 22 – Corromper
- 23 – Crear
- 24 – Descifrar
- 25 – Defender
- 26 – Entregar
- 31 – Destruir
- 32 – Descubrir
- 33 – Eliminar
- 34 – Escapar

- 35 – Expulsar
- 36 – Explotar
- 41 – Enfrentar
- 42 – Encontrar
- 43 – Invadir
- 44 – Investigar
- 45 – Matar
- 46 – Negociar
- 51 – Superar
- 52 – Proteger
- 53 – Persuadir
- 54 – Recuperar
- 55 – Rescatar
- 56 – Resistir
- 61 – Revelar
- 62 – Salvar
- 63 – Espiar
- 64 – Robar
- 65 – Fortalecer
- 66 – Sobrevivir

## Misión II (d66)

- 11 – 12 – Aliado
- 13 – 14 – Criatura
- 15 – 16 – Dignatario
- 21 – 22 – Entorno
- 23 – 24 – Acontecimiento
- 25 – 26 – Grupo
- 31 – 32 – Idea
- 33 – 34 – Información
- 35 – 36 – Inocente
- 41 – 42 – Objeto
- 43 – 44 – Organización
- 45 – 46 – Fenómeno
- 51 – 52 – Lugar
- 53 – 54 – Poder
- 55 – 56 – Relación
- 61 – 62 – Recurso
- 63 – 64 – Tecnología
- 65 – 66 – Enemigo

Emplea esta tabla si no es obvio como reaccionará una criatura o pnj.

## Reacciones/encuentros (1d6)

- 1 – Hostil
- 2-3 – Cauteloso
- 4-5 – Amistoso
- 6 – Servicial

## Encuentros, Especies (3d6)

- 3 – Hormiga de plutonio
- 4 – Persona Pájaro
- 5 – Catthin
- 6 – Dron
- 7 – Eeek
- 8 – Fidon
- 9 – Gurk gigante
- 10 – Guerrero Huuk
- 11 – Juju
- 12 – Krillian
- 13 – Poderoso Zor
- 14 – Nebulode
- 15 – Octon
- 16 – Zombie Cósmico
- 17 – Terrícola
- 18 – Elige

## Planetas (2d6)

- 2 – Otro planeta, Luna, Asteroide, etc
- 3 – Otro planeta, Luna, Asteroide, etc
- 4 – Vartan
- 5 – Carnan

- 6 – Fang
- 7 – Avarania
- 8 – Al Quan
- 9 – Brost
- 10 – Minerla
- 11 – Tungo
- 12 – Elige

## Generador de planetas

### Terreno (1d6)

1. Bosque,
2. Hielo,
3. Desierto,
4. Metrópolis,
5. Agua,
6. Montañas.

### Gente (1d6)

1. Guerreros,
2. Ingenieros,
3. Ecologistas,
4. Religiosos,
5. Hedonistas,
6. Trabajadores.

### Gobierno (1d6)

1. Dictadura,
2. Teocracia,
3. Anarquía,
4. Democracia,
5. Aristocracia,
6. Monarquía.

### Tema (1d6)

1. Peste,
2. Sublevación,
3. Desastre natural,
4. Gobernante maniaco,
5. Pocos recursos naturales,
6. Invasores.

## Generador De ideas

Finalmente como Originador de ideas usaré los Story Cubes (Astro), que son muy apropiados para una ambientación de ci-fi retro.