

¿Tienes suficiente valor? ¿Puedes alcanzar el rango de Gran Almirante antes de que la burocracia banal de traje azul te obligue a retirarte? ¿O te hundirás heroicamente con tu Heavy Cruiser en medio de un infierno de torpedos de fotones plasma y estallidos de cañones? Todo lo que necesitas hacer es avanzar 11 rangos, recibir 11 asignaciones de Nave diferentes, mientras que participas en 22 diferentes Misiones y adquirir hasta 15 habilidades diferentes. Tú también puedes ser elegido para condecoraciones y los elogios del cargo más alto.

¿Suena a muchas cosas? ¡Disparates! Todo está contenido en UNA página. Tú tiras, tú escribes. Con suerte, te ascienden. . . o Al menos vive para pelear otro día. . .

Componentes:

1 Hoja de Cargo (actualmente, esto es un juego entero . . . excepto por los dados . . . oh, y un bolígrafo o lápiz)

7 Dados **Rojos** (Dados de **Combate**)

4 Dados **Azules** Dice (Dados de **Operaciones**)

3 Dados **Verdes** Dice (Dados de **Ciencia**)

Turno (Viaje):

- Objetivo: alcanzar al Gran Almirante antes del fin del juego (normalmente al final del Viaje 15)
- Habilidad de inicio: antes de tu primer recorrido (que comprende 4 años de tu carrera), lanza un dado en la tabla de Habilidad de inicio y agrega la nueva Habilidad (marca el nivel de habilidad)
 - Juego más fácil: elige tu carta de Habilidad inicial desde la carta de Habilidad inicial (de las seis opciones iniciales)
 - Más fácil aún: desplázate dos veces en el cuadro de habilidades de inicio (marcando 2 casillas de Nivel de habilidades)
 - Aún más fácil: elige dos habilidades iniciales de la tabla de habilidades iniciales
- Seleccionar misión: verifica la elección por rango (marca la casilla de la misión)
 - Mantenga un registro de la cantidad de Misiones ejecutadas durante el Viaje actual marcando la casilla que se encuentra sobre el Marcador del Viaje
- Lanza para el éxito (si corresponde)
- Si tiene éxito:
 - Marque los puntos de promoción
 - Agrega cualquier nueva habilidad (marca el cuadro de nivel de habilidad)
 - Lanza para la medalla (si corresponde)
 - Lanza para la supervivencia (si fallas ... bien, puede que no estés muerto, pero al menos has sido herido hasta el punto de ser forzado a la jubilación - JUEGO TERMINADO)
- Repite los Pasos # 2 al # 4 para cada Viaje y marca el Marcador de Viajes después de realizar el número asignado de Misiones
- Fin del juego:
 - Fallando una tirada de supervivencia
 - Marcando el último cuadro de Viaje
 - 7 turnos para juego corto
 - 15 turnos para el juego de Carrera de Cargos
 - No hay misiones disponibles basadas en tu rango actual
- Puntuación final:
 - Bono de viaje: agrega / resta los puntos de bonificación debajo del marcador de viaje, si logras el rango de Gran Almirante al final del juego
 - Seguimiento de promoción: agrega el número de seguimiento de promoción más alto (multiplicado por 2)
 - Bono de rango: agrega 15 puntos de bono, si logras el rango de Gran Almirante al final del juego
 - Misiones ejecutadas: agrega los puntos dentro de cada casilla de misión ejecutada marcada
 - Habilidades adquiridas: agrega / resta los puntos dentro de cada casilla de Nivel de habilidad marcada
 - Medallas otorgadas: suma / resta los puntos por cada medalla otorgada (o medidas disciplinarias recibidas)
 - Distinción: +1 punto (redondeado hacia abajo) por cada 4 medallas de distinción
 - Gallardía: +2 puntos por cada medalla.
 - Valor: +3 puntos por cada medalla.
 - Estrella Estallada: +4 puntos por cada medalla.
 - Acción disciplinaria: -3 puntos por cada acción disciplinaria.

Misiones:

- Número de Misión: Solo puedes intentar 2 Misiones en cada Viaje; sin embargo, por cada Nivel habilidad de eficiencia puedes intentar otra misión.

Ejemplo: el teniente Dan tiene un nivel de habilidad de eficiencia 1 (1 casilla marcada) y puede intentar 3 misiones durante un recorrido.

- Dados disponibles: la asignación de envío determina el dado / dados disponibles.

Ejemplo: el rango actual es de teniente, la asignación del Nave es de Cruzero Ligero, los dados disponibles son 1 azul , 2 verdes y 1 rojo

o Ejecutando Misiones:

- Marca la casilla de Misión ejecutada, ya sea éxito o fracaso
- Tirada de éxito
 - a . Tiras todos los dados disponibles de la reserva de dados **una vez** .
 - o . Los números que figuran a la derecha de la Misión son los que necesitas para obtener (o mayor)
 - o . Si se enumera más de un número, entonces **todos los números son necesarios** para tener éxito
 - Si es azul , entonces debe tirar ese número o mayor en el dado azul (Dado de operaciones)
 - Si es verde , entonces necesitas lanzar ese número o mayor en el dado verde (dado de ciencia)
 - Si es rojo , entonces necesita tirar ese número o mayor en el dado rojo (dado de Combate)
 - Si es negro, entonces debes tirar ese número o mayor en cualquier dado
- Puntos de promoción: marca el número de casillas de promoción según los puntos de promoción otorgados por Lanzamiento de Misión exitosa.
- La falta de entrenamiento o las misiones de ayuda dan como resultado acciones disciplinarias: realiza un seguimiento del número de acciones disciplinarias recibidas marcando la casilla a la derecha de Disciplina

Ejemplo: el teniente Dan, mientras realiza una misión científica, deberá tirar 5 o mayor en un dado verde y 4 o mayor en un dado azul Y 3 o mayor o cualquier otro dado lanzado para tener una misión exitosa.

- Nivel de habilidad: marca el nivel de habilidad de la habilidad enumerada
 - o . Habilidad Numerada: la Habilidad ahora está disponible para su uso en los lanzamientos posteriores.
 - o . Nivel de habilidad: te permite usar una habilidad muchas veces
 - o . Uso: obtienes el uso de la Habilidad inmediatamente (por ejemplo, puedes usar Aptitud para tu Cuadro de supervivencia)

Ejemplo: el teniente Dan tiene un nivel de habilidad informática 3 (3 casillas marcadas) y puede volver a tirar 1 dado hasta 3 veces (1 dado o 3 dados diferentes o cualquier combinación)

- Tirada de medallas: el número necesario al Tiro más alto para otorgar una Medalla
 - o . Mantén un registro del número de Medallas otorgadas marcando la casilla a la derecha de esa Medalla
 - o Para algunas Misiones, se te otorga **automáticamente** una Medalla, incluso si no pasas la tirada de Medalla
 - o Medallas
 - Distinción meritoria en la línea del deber
 - Elogio por la gallantría conspicua
 - Medalla de Valor por encima y más allá del llamado del deber
 - Explosión de estrellas por actos extremos de heroísmo (FSF Highest Honor)
- Tirada de supervivencia: el número necesario para tirar o mayor en **1 dado** para continuar con el próximo viaje

Habilidades

- Aptitud Puedes +1 a la supervivencia de tirada para cada nivel de habilidad
- Eficiencia Puedes +1 a la misión por viaje para cada nivel de habilidad
- Ordenador Relanza 1 dado por cada Nivel de habilidad cada vez que necesites tirar los dados para tener éxito (por ejemplo, Misiones, Medallas, Supervivencia)
- Coraje Puedes +1 al Tiro de medallas para cada nivel de habilidad
- Ingeniería Puedes +1 al dado de Ciencia (Dado Verde) por cada nivel de habilidad solo durante una misión (no medallas ni tiradas de supervivencia)
- Administración Puedes +1 al dado de Operaciones (Dado Azul) por cada nivel de habilidad durante una misión (no medallas ni tiradas de supervivencia)
- Artillería Puedes +1 al dado de Combatir (Dado Rojo) por cada nivel de habilidad solo durante una misión (no medallas ni tiradas de supervivencia)
- Liderazgo Puedes +1 a cualquier dado por cada nivel de habilidad solo durante una misión (no medallas ni tiradas de supervivencia)
- Navegación Voltea 1 dado a su lado opuesto solo durante una misión (no medallas ni tiradas de supervivencia)
- Comando Ahora puedes Tirar +1 dado de Operaciones (Dado Azul) solo durante cada misión (no medallas ni tiradas de supervivencia)
- Tecnología Alienígena Ahora puedes Tirar +1 dado de Ciencia (Dado Verde) solo durante cada Misión (no Medallas ni tiradas de Supervivencia)
- Tácticas Ahora puedes tirar +1 dado de Combate (Dado Rojo) solo durante cada Misión (no medallas ni tiradas de Supervivencia)
- Clonación Ignora la tirada de supervivencia fallida para cada nivel de habilidad (máximo 2 veces durante la carrera)

- > Coordinación Supervivencia) Puedes usar cualquier color de Dado para 1 solo color requerido en cada Misión (no en medallas ni en rollos de)
- > Estrategia Puedes lanzar 1 dado del lado "6" solo durante cada misión (no medallas ni tiradas de supervivencia)

Clasificaciones de puntuación

- 0 a 50 **Fracaso** - ¿Cómo llegaste tan lejos? ¿En la vida?
- 50 a 75 **Esclavo** - Debería haberse alistado en la Fuerza Planetaria
- 76 a 100 **Viajero** - Claro que sé cómo volar esta cosa. . . Es el acoplamiento que de alguna manera siempre parece escapar de mí. . .
- 101 a 125 **Aventurero** - Podrías haber sido alguien. . . un verdadero contendiente. . . Si no fuera por esa falta de aptitud. . .
- 126 a 175 **Campeón** : sí, pero ¿eres realmente tú un clon?
- 176 a 199 **Salvador** - Te saludamos. . . o tu clon . .
- 200+ **Emperador** - No somos dignos de estar en tu presencia. . .

Ejemplo: **1 Hoja en una vida . . . en la Federation Stellar Force**

Nombre: Glyks

Viaje 1: Cadete Glyks puedes intentar 2 misiones

El cadete Glyks, asignado a un Nave explorador, selecciona el entrenamiento como su primera misión (según el rango actual de cadete OC, es elegible para Misiones de formación, seguridad y comunicaciones)

- > Marca una de las cuatro casillas que se encuentran sobre el Marcador del Viaje para indicar las Misiones intentadas durante ese Viaje
- > Marca la primera casilla de Entrenamiento y tira **1 dado azul** (Scout Ship) con un resultado de "2" (se necesita un 2+) = ÉXITO
- > Marca la primera casilla de Promoción, debido a 1 Punto de Promoción recibido de una Misión de Capacitación exitosa
- > Marca la primera casilla del nivel de habilidad física debido a una misión de entrenamiento exitosa (justo a tiempo para la tirada de supervivencia)
- > Las Misiones de Entrenamiento no califican para las Medallas, por lo que no hay Tirada de Medalla
- > Finalmente, Glyks tira 1 dado para Supervivencia con un resultado de "2" y sumando su nivel de habilidad física de +1, tiene un total final de "3" (se necesita un 1+) = EXITO

El cadete Glyks, asignado a un Nave Scout, selecciona a Seguridad como su segunda misión.

- > Marca una segunda casilla encima del Marcador de Viaje para indicar las Misiones intentadas durante ese Viaje
- > Marca la primera casilla de Seguridad y tira **1 dado azul** (Nave Scout) con un resultado de "2" (se necesita un 3+ en **el dado azul**) = FALLO
- > No se han recibido puntos de promoción.
- > No se recibió nivel de habilidad
- > Glyks tira 1 dado para Supervivencia con un resultado de "1" y sumando su nivel de habilidad física de +1, tiene un total final de "2" (se necesita un 2+) = EXITO

Esto termina el primer Viaje de Glyks y marca la casilla 1 del Marcador de Viaje.

Viaje 2: Cadete Glyks puedes intentar 2 misiones

El cadete Glyks, asignado a un Nave Scout, selecciona a Seguridad como su primera misión del Viaje 2

- > Marca una de las cuatro casillas que se encuentran sobre el Marcador de Viaje para indicar las Misiones intentadas durante ese Viaje
- > Marca la segunda casilla de Seguridad y tira **1 dado azul** (Nave Scout) con un resultado de "3" (se necesita un 3+ en **el dado azul**) = EXITO
- > Marca la segunda casilla de promoción, debido a 1 punto de promoción recibido de la misión de seguridad exitosa
- > Marca la primera casilla del Nivel de habilidad de eficiencia debido a una misión de seguridad exitosa (ahora puede intentar una misión extra por Viaje)
- > Las Misiones de seguridad no califican para las Medallas, por lo que no hay Tirada de Medalla
- > Glyks tira 1 dado para Supervivencia con un resultado de "3" y sumando su nivel de habilidad física de +1, tiene un total final de "4" (se necesita un 2+) = EXITO

El cadete Glyks, asignado a un Nave Scout, selecciona a Seguridad como su segunda Misión del Viaje 2

- > Marca una segunda casilla encima del Marcador de Viaje para indicar las Misiones intentadas durante ese Viaje
- > Marca la tercera casilla de Seguridad y tira **1 dado azul** (Nave Scout) con un resultado de "5" (se necesita un 3+ en **el dado azul**) = EXITO
- > Marca la tercera casilla de promoción, debido a 1 punto de promoción recibido de la misión de seguridad exitosa (promovido a Alférez)
- > Marca la segunda casilla del Nivel de habilidad de eficiencia debido a una misión de seguridad exitosa (ahora puede intentar dos misiones adicionales por Viaje y también recibirá 1 punto de bonificación en Puntuación final debido al +1 dentro del cuadro Nivel de habilidad)
- > Las Misiones de seguridad no califican para las Medallas, por lo que no hay Tirada de Medalla
- > Glyks tira 1 dado para supervivencia con un resultado de "6" y sumando su nivel de habilidad física de +1, tiene un total final de "7" (se necesita un 2+) = EXITO

El alférez Glyks, asignado a una Nave Light Escort selecciona a Seguridad como su tercera Misión del Tour 2 (basado en el Rango actual de Alférez O-1, es elegible para Misiones de Capacitación, Seguridad, Comunicaciones, Encuestas y Ayuda)

- Marca una tercera casilla encima del Marcador de Viaje para indicar Misiones intentadas durante ese Viaje
- Marca la cuarta casilla de Seguridad y tira 2 dados = 1 dado azul y 1 dado verde (Nave Light Escort) con el resultado de " Verde 2 " y " Azul 4 " (se necesita un 3+ en el dado azul) = ÉXITO
- Marca la cuarta casilla de promoción, debido a 1 punto de promoción recibido de la misión de seguridad exitosa
- Como se alcanzó el nivel máximo de habilidad para la eficiencia, no se agregó ningún nivel de habilidad
- Las Misiones de seguridad no califican para las Medallas, por lo que no hay Tirada de Medalla
- Glyks tira 1 dado para Supervivencia con un resultado de "3" y sumando su nivel de habilidad física de +1, tiene un total final de "4" (se necesita un 2+) = EXITO

El alférez Dan, asignado a una Nave Light Escort, selecciona Entrenamiento como su cuarta Misión del Viaje 2

- Marca una cuarta casilla encima del Marcador de Viaje para indicar Misiones intentadas durante ese Viaje
- Marca la segunda casilla de Entrenamiento y tira 2 dados = 1 dado azul y 1 dado verde (Nave Light Escort) con el resultado de " Verde 1 " y " Azul 1 " (se necesita un 3+ en el dado azul) = FALLO
- No se han recibido puntos de promoción.
- No se recibió nivel de habilidad
- Cuando Glyks falló en la misión de entrenamiento, recibió una acción disciplinaria al marcar una casilla junto a Disciplina bajo la Sección de medallas (restará 3 puntos por cada disciplina de su puntuación final)
- Glyks tira 1 dado para Supervivencia con un resultado de "4" y al agregar su nivel de habilidad física de +1, tiene un total final de "5" (se necesita un 1+) = EXITO

Esto termina el segundo Viaje de Glyks y marca la casilla 2 del Marcador de Viajes.

Viaje 3: El alférez Glyks puede intentar 4 misiones (según su eficiencia de nivel 2)

El alférez Glyks, asignado a una Nave Light Escort, selecciona Comunicaciones como su primera Misión del Viaje 3

- Marca una de las cuatro casillas que se encuentran sobre el Marcador de Viaje para indicar las Misiones intentadas durante ese Viaje
- Marca la primera casilla de Comunicaciones y lanza 2 dados = 1 dado azul y 1 dado verde (Nave Light Escort) con un resultado de " Verde 2 " y " Azul 4 " (se necesita un 3+ en cada dado) = ÉXITO
- Marca la quinta casilla de Promoción, debido a 1 Punto de Promoción recibido de una Misión de Comunicaciones exitosa
- Marca la primera casilla del Nivel de habilidad informática debido a una misión de comunicaciones exitosa (ahora puede volver a tirar 1 dado cada vez que necesita hacer una tirada de éxito, es decir, Misión, Medallas, Supervivencia)
- Las misiones de comunicaciones no califican para las medallas, por lo que no hay Tirada de Medalla.
- Dan tira 1 dado para Supervivencia con un resultado de "1" y sumando su nivel de habilidad física de +1, tiene un total final de "2" (se necesita un 2+) = EXITO

El alférez Dan, asignado a una Nave Light Escort, selecciona Comunicaciones como su segunda Misión del Viaje 3

- Marca una de las cuatro casillas que se encuentran sobre el Marcador de Viaje para indicar las Misiones intentadas durante ese Viaje
- Marca la segunda casilla de Comunicaciones y lanza 2 dados = 1 dado azul y 1 dado verde (Nave Light Escort) con un resultado de " Verde 2 " y " Azul 2 " = FALLO; sin embargo, usa su habilidad de computadora para volver a tirar el dado azul con un resultado de " Azul 5 " (se necesita un 3+ en cada dado) = ÉXITO
- Marca la sexta casilla de Promoción, debido a 1 Punto de Promoción recibido de una Misión de Comunicaciones exitosa
- Marca la segunda casilla del Nivel de habilidad de ordenador debido a una misión de comunicaciones exitosa (ahora puede volver a tirar 2 dados cada vez que necesita para hacer una tirada de éxito, es decir, Misión, Medallas, Supervivencia)
- Las misiones de comunicaciones no califican para las medallas, por lo que no hay Tirada de Medalla.
- Dan tira 1 dado para Supervivencia con un resultado de "5" y al agregar su nivel de habilidad física de +1, tiene un total final de "6" (se necesita un 2+) = EXITO

El alférez Dan, asignado a una Nave Light Escort, selecciona a Ayuda como su tercera misión del Viaje 3

- Marca una de las cuatro casillas que se encuentran sobre el Marcador de Viaje para indicar las Misiones intentadas durante ese Viaje
- Marca la primera casilla de Ayuda y lanza 2 dados = 1 dado azul y 1 dado verde (Nave Light Escort) con un resultado de " Verde 3 " y " Azul 3 " (se necesita un dado 4+ y 4+ verde) = FALLO; sin embargo, usa su habilidad de computadora de nivel 2 para volver a tirar el dado azul. y 1 dado verde con un resultado de " Azul 5 " y " Verde 4 " = ÉXITO
- Marca la séptima casilla de Promoción, debido a 1 Punto de Promoción recibido de una Misión de Comunicaciones exitosa
- Marca la primera casilla de Nivel de habilidad de liderazgo debido a la misión de ayuda exitosa (ahora puede agregar +1 a cualquier tirada de 1 dado para la misión de éxito, no para las tiradas de Medalla o Supervivencia y también recibirá 1 punto de bonificación en Puntuación final debido al +1 dentro del Cuadro de misión ejecutada)
- Las Misiones de Ayuda no califican para las Medallas, por lo que no hay Tirada de Medalla.
- Dan tira 1 dado para Supervivencia con un resultado de "3" y sumando su nivel de habilidad física de +1, tiene un total final de "4" (se necesita un 2+) = EXITO

El alférez Dan, asignado a una Nave Light Escort, selecciona a Ayuda como su cuarta Misión del Viaje 3

- Marca una de las cuatro casillas que se encuentran sobre el Marcador de Viaje para indicar las Misiones intentadas durante ese Viaje
- Marca la segunda casilla de Ayuda y lanza 2 dados = 1 dado azul y 1 dado verde (Nave Light Escort) con el resultado de " Verde 2 " y " Azul 1 " (se necesita un dado 4+ y 4+ verde) = FALLO; sin embargo, usa su habilidad de ordenador de nivel 2 para volver a tirar el 1 dado azul y 1 dado verde con un resultado de " Azul 2 " y " Verde 4 " = FALLO (incluso si él usó su Liderazgo de Nivel 1 para sumar 1 el dado azul , todavía será solo "3" y no será igual o mayor que el "4" necesario)
- No se han recibido puntos de promoción.
- No se recibió nivel de habilidad
- Cuando Dan fracasó en la misión de ayuda, recibió una acción disciplinaria al marcar una casilla junto a la disciplina bajo la sección de medallas (restará 3 puntos por cada Disciplina de su puntuación final)

- Dan tira 1 dado para Supervivencia con un resultado de "2" y al agregar su nivel de habilidad física de +1, tiene un total final de "3" (se necesita un 2+) = EXITO

Esto termina el segundo Viaje de Glyks y marca la casilla 3 del Marcador de Viajes.

Esto te proporciona una idea de cómo funciona el juego. Como ejemplo de puntuación, la puntuación actual de Dan al final de su tercer Viaje sería:

Bono de Viajes = 0 (solo si logras Gran Almirante)

Promoción final = 14 (séptimo recuadro multiplicado por 2)

Bono de Rango = 0 (solo si logras Gran Almirante)

Las misiones = 1 (Primera Caja de la Misión de Ayuda)

Habilidades = 1 (Segunda Caja de Eficiencia)

Medallas = -6 (2 acciones disciplinarias)

Total = 10 (Fracaso)

©2019 Robert M. Carroll, V 2.0
Traducción: Sergi Sànchez

FEDERATION STELLAR FORCE

VIAJES

2 MISIONES POR VIAJE



NOMBRE: _____

CLON

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
GRANDADMIRAL BONUS +15							+10	+8	+6	+4	+2	+1	0	-5

RANGO	PROMOCION	NAVE ASIGNADA	PILA DE DADOS
CADETE	O-C	SCOUT	B
ALFEREZ	O-1	LIGHTESCORT	B G
SUBTENIENTE	O-2	SCIENCE VESSEL	B G G
TENIENTE	O-3	LIGHT CRUISER	B G G R
TENIENTE COMANDANTE	O-4	TACTICAL ESCORT	B G G R R
COMANDANTE	O-5	STELLAR CRUISER	B B G G R R
CAPITAN	O-6	HEAVY CRUISER	B B G G R R R
COMODORO	O-7	BATTLE CRUISER	B B G R R R R
CONTRA ALMIRANTE	O-8	DREADNOUGHT	B B R R R R R R
VICE ALMIRANT	O-9	FLEET CARRIER	B B B R R R R R
ALMIRANTE GENERAL	O-10	FEDERATION COMMAND	

MISIONES	RANGO MINIMO	EJECUTADO	TIRADA	EXITO PROMOCION	HABILIDAD	TIRADA DE MEDALLAS	TIRADA DE SUPERVIVENCIA
ENTRENAMIENTO	O-C	0 0 0 0 0 +1	2+	1	APTITUD	FALLO	1+
SEGURIDAD	O-C	0 0 0 0 0	3+	1	EFICIENCIA		2+
COMUNICACIONES	O-C	0 0 0 0 +1	3+	1	INFORMATICA		2+
SUPERVISION	O-1	0 0 0 0 +1	3+ 3+	1	INGENIERIA		2+
AYUDA	O-1	+1 +1 +1 +1	4+ 4+	1	LIDERAZGO	FALLO	2+
COMERCIO	O-2	0 0 0 +1	4+ 5+	1	ADMINISTRACION		2+
CIENCIA	O-2	0 0 +1 +1	3+ 4+ 5+	2	INGENIERIA		2+
DEFENSA PLANETARIA	O-2	0 0 +1 +2	4+ 4+ 5+	1	VALOR	4+ 4+	4+
EXPLORACION	O-2	0 +1 +1 +1	4+ 4+ 6+	2	TECNO ALIENIGENA	5+ 3+	3+
ESCOLTA	O-3	0 0 +1 +1	3+ 4+ 5+	1	NAVEGACION	6+ 3+	3+
PATRULLA	O-3	+1 +1 +1 +1	4+ 4+ 6+	1	LIDERAZGO	5+ 4+	4+
SISTEMA DE DEFENSA	O-3	+1 +1 +1 +2	3+ 4+ 4+ 6+	1	ARTILLERIA	4+ 4+	4+
PILOTO DE COMBATE	O-4	+1 +2 +2 +3	4+ 5+ 5+ 6+	2	TACTICAS	3+ 5+	5+
INVESTIGACION AVANZADA	O-4	+1 +1 +2	4+ 4+ 5+ 5+ 6+	2	CLONACION		3+
ASEDIO	O-5	+1 +2 +2	4+ 5+ 5+ 5+ 6+	2	APTITUD	6+ 4+	4+
DIPLOMACIA	O-5	+1 +1 +2	4+ 5+ 5+ 5+ 6+	2	MANDO		3+
ATAQUE	O-5	+2 +2 +2	4+ 5+ 5+ 5+ 6+ 6+	3	ARTILLERIA	6+ 5+	5+
CONTACTAR CIVILIZACION	O-6	+1 +2 +2	4+ 5+ 5+ 5+ 6+ 6+	3	COORDINACION	9+ 3+	3+
BATALLA	O-6	+2 +2 +3	4+ 5+ 5+ 5+ 6+ 6+ 6+	3	APTITUD	5+ 6+	6+
ESTABLECER BASE ESTELAR	O-7	+2 +2	5+ 5+ 5+ 6+ 6+ 6+ 6+	4	ESTRATEGIA		4+
MANDO DEL SECTOR	O-8	+3 +3	5+ 5+ 5+ 6+ 6+ 6+ 7+	4	LIDERAZGO	8+ 4+	4+
MANDO DE GUERRA	O-8	+4	5+ 5+ 6+ 6+ 6+ 7+ 8+	5		7+ 4+	4+

HABILIDADES	DESCRIPCION	TIRADA INICIAL	NIVEL DE HABILIDAD	MEDALLAS	PUNTUACION FINAL
APTITUD	+1 TIRO SUPERVIVENCIA	1	0 0 +1	DISTINCION	
EFICIENCIA	+1 MISION/VIAJE	2	0 +1	GALANTERIA	
INFORMATICA	RELANZAR 1 DADO	3	0 0 0 +1	VALOR	
VALOR	+1 TIRO DE MEDALLA	4	0 0 +1 +1	ROMPESTRELLA	
INGENIERIA	+1 DADO DE CIENCIA	5	0 +1	DISCIPLINA	
ADMINISTRACION	+1 DADO DE OPERACIONES	6	0 +1		
ARTILLERIA	+1 DADO DE COMBATE		0 +1		
LIDERAZGO	+1 CUALQUIER DADO		0 +1		
NAVEGACION	VOLTEA 1 DADO AL LADO OPUESTO		0 0 +1 +1		
MANDO	+1 DADO DE OPERACIONES		0 +1		
TECNO ALIENIGENA	+1 DADO DE OPERACIONES		0 +1		
TACTICAS	+1 DADO DE CIENCIAS		+1		
CLONACION	+1 DADO DE COMBATE		+1		
COORDINACION	IGNORA TIRADA FALLADA SUPERVIVENCIA		+1		
ESTRATEGIA	USA CUALQUIER DADO DE COLOR COMO OTRO COLOR		-3 -3		
	MUEVE UN DADO A LA CARA 6		+1		
			+1		