Bar de Quark

Un hack para Spacegom

Por Alexander Rodriguez @RodaMontana

QUARK es desbloqueado al completar la misión 31 Encontrar al Culpable de un crimen

A partir de ese momento Quark podrá ser visto en cualquier mundo que posea Depósitos de suministros. Quark es el camarero y propietario de Quarks Bar & Restaurant. Puedes interactuar con Quark siempre que estes en una estación con depósito de suministros. No siempre estará presente en el planeta pues Quark es un trotamundos y busca oportunidades en varios planetas buscando información y comerciando con ella. ***Tira 1D6 con un resultado PAR Quark está en el planeta. El límite de jugar al Dabo es 1 vez al mes y solamente 1 vez por planeta.*** *El Dabo es un negocio lucrativo pero lleno de riesgos y malos perdedores que amenazan al pobre Quark por amañar partidas...*

Interactuar con el bar de Quark

1) Sala de Hologramas
2)Jugar al Dabo
3)Tomarte algo con Quark



¡Bienvenido al QUARKS BAR & RESTAURANT Soy Quark, el mejor ferengi en esta parte de la galaxia. Estoy aquí para hacerte un ofrecimiento irresistible. Además de un delicioso elixir de sangre de la tierra, también puedes disfrutar de nuestra sala de hologramas, donde la diversión nunca termina.

Y si te gusta el juego, ¿qué tal una partida de Dabo? Para empezar, te ofrezco 30 monedas de latinum para probar tu suerte. Y si te va bien, la próxima vez podrás adquirir 50 monedas de latinum por solo 20. ¡Es una oferta que no querrás perderte! ¿Te interesa jugar?

1)SALA DE HOLOGRAMAS



"¡Ah, la sala de hologramas! Es un lugar donde la imaginación no tiene límites. Imagina esto: te sumerges en un universo completamente diferente, donde puedes vivir aventuras épicas, explorar mundos lejanos o incluso interactuar con personajes históricos de la galaxia.

Nuestra tecnología de hologramas de última generación te ofrece experiencias hiperrealistas. Puedes ser el héroe de tu propia historia, pilotar una nave estelar, o incluso jugar en un escenario de Dabo donde la emoción está en su punto máximo.

Además, la sala se adapta a tus preferencias. ¿Prefieres un desafío? Puedes enfrentarte a otros jugadores en competiciones de estrategia. ¿Quieres relajarte? Hay opciones de entretenimiento más ligeras, desde simulaciones de playa hasta fiestas en el espacio.

Y lo mejor de todo: ¡puedes disfrutar de un cocktail mientras juegas! Así que, ¿qué dices? ¿Te atreves a entrar y dejar que la diversión te envuelva? ¡No te arrepentirás!"

(Quark puede venderte su sala de Hologramas para utilizarla en tu nave. Para ello tendrás que ganar al Dabo 2 veces. Quark podrá regalarte tu sesión de Hologramas más reciente por ser un cliente muy querido por él. Pero si quieres sesiones nuevas o anteriores tendrás que hablar con él y llegar a un acuerdo tomándote algo con él. Siempre te cobrara 15$ por sesión cuando eso pase)

Si ganas al Dabo más de 3 veces podrás acceder a otras sesiones o a sesiones nuevas para la nave pero tendrán un límite de 1 uso por mes.

La sala de Hologramas es una buena propuesta para subir la moral de tu equipo. Pagando 5SC un miembro del equipo o hasta un máximo de 3 miembros que se apunte en la sala de hologramas gozará de una aventura de Rol en solitario hecha con las tablas de a continuación. Cada acción a tomar en la sala de hologramas se tirará 1d6 y esas serán las horas que estarán nuestros miembros en la sala de hologramas. Podemos extender la sesión todo lo que queramos o dejarla en stand by y poder retomarla más tarde. Apunta tu aventura en un cuaderno así tu trabajador podrá volver donde lo dejo. Podemos retomarla con otros

personajes a modo de juego Quark guarda todas las partidas de sus clientes y podríamos retomarla sobornando a Quark con 2SC EXTRA.

Primero elige el Género y el Tema que a tus personajes les gustaría jugar y sigue haciendo tiradas en el orden especifico. Todo te dará una idea de que está pasando. Cuando decidas dejar la sala de hologramas tira 1D6 por cada acción realizada con éxito por el trabajador y si acumula 2 tiradas PAR subirá 1 de Moral

1. Tabla de Género (1D6)

Primero, determinamos el género de la simulación.

1D6	Género
1	Era Prehistórica
2	Fantasía Épica
3	Horror
4	Aventura Histórica
5	Misterio/Noir
6	Western Espacial

2. Tabla de Marco Temporal (1D6)

Ahora, decidimos en qué época o marco temporal se ambienta la simulación.

1D6	Marco Temporal
1	Futuro Distante
2	Época Medieval
3	Era Victoriana
4	Futuro cercano
5	Siglo XXI
6	Edad Clásica (Grecia/Roma)

3. Tabla de Temas (6x6)

Definimos el tema central de la simulación, qué tipo de historia o concepto explora.

1D6	1	2	3	4	5	6
1	Supervivencia	Descubrimiento	Viaje en el tiempo	Colonización	Revolución	Misticismo
2	Exploración espacial	Traición	Identidad	Guerra	Justicia	Redención
3	Poder	Pérdida de	Tecnología	Diplomacia	Inteligencia	Libertad
4						
5						
6						

4. Tabla de Problemas (6x6)

Determina qué tipo de problema o desafío aparece en la simulación.

1D6	1	2	3	4	5	6
1	Falla masiva del sistema	Infiltración enemiga	Traición de un aliado	Corto de energía	Desastre natural	Virus descontrolado
2	Misión sabotaje	Rebelión en curso	Amenaza inminente	Contacto alienígena	Distorsión espacio-tiempo	Simulación hackeada
3	Cambio en las reglas	Comunicación fallida	Accidente peligroso	Fuga de datos	Guerra oculta	Inteligencia artificial hostil
4	Control manual bloqueado	Aliado traidor	Ambiente mortal	Destrucción del entorno	Personajes hostiles	Virus holográfico
5	Equipos dañados	Alianza rota	Deserción	Interferencia externa	Enemigo imprevisto	Pérdida de energía
6	Simulación colapsada	Emboscada	Rescate fallido	Entidad desconocida	Cambio irreversible	Fusión de realidades

5. Tabla de Personajes/Entidades dentro del holograma (6x6)

Determina quiénes serán los personajes clave que el equipo encontrará dentro de la simulación.

1D6	1	2	3	4	5	6
1	Científico brillante	Capitán de la Flota	Entidad alienígena	Rebelde traicionero	Simulación descontrolada	Personaje histórico
2	Civil inocente	Emperador autoritario	Android en misión	Guerrero Klingon	Romulano infiltrado	Extraterrestre amistoso
3	Alienígena poderoso	Oficial Vulcano	Espía encubierto	Holograma autómata	Rebelde Maquis	Holo-doctor en misión
4	Mercenario sin escrúpulos	Entidad omnipotente	Holograma fallido	Piloto holográfico	Científico holográfico	Diplomático holográfico
5	Guerrero holográfico	Comandante alienígena	Figura histórica	Coleccionista de artefactos	Oficial de seguridad	Personaje malicioso
6	Ser no-corpóreo	Tripulación alternativa	Intruso misterioso	Holograma gladiador	Táctico alienígena	Maestro de estrategia

6. Tabla de Objetos o Tecnologías Holográficas (6x6)

Determina qué tipo de objetos o tecnologías están disponibles en la simulación.

1D6	1	2	3	4	5	6
1	Tricorder holográfico	Sistema de escudos	Phaser holográfico	Panel de control	Registro holográfico	Simulador médico
2	Proyector portátil	Teleportador local	Computadora holográfica	Dron de exploración	Dispositivo de manipulación temporal	Sensor biométrico
3	Generador de energía	Dispositivo de sigilo	Escáner holográfico	Terminal de acceso	Detector de anomalías	Comunicador holográfico
4	Consola de batalla	Nave holográfica	Proyector de entornos	Cámara de seguridad	Sistema de camuflaje	Herramienta de investigación
5	Disruptor holográfico	Panel táctil holográfico	Barrera holográfica	Proyector de imagen	Generador de gravedad	Base de datos histórica
6	Proyector de combate	Deflector holográfico	Escudo personal	Transmisor holográfico	Generador de campos de fuerza	Unidad de replicación holográfica

7. Tabla de Fallos en la simulación (6x6)

Esta tabla indica qué tipo de fallo puede ocurrir en la simulación.

1D6	1	2	3	4	5	6
1	Desaparición de personajes	Objetos flotan sin razón	Cambios en la gravedad	Efectos visuales distorsionados	Pérdida de comunicación	Fallo completo
2	Desincronización temporal	Realidad simulada distorsionada	Objetos holográficos tangibles	Ilusiones ópticas peligrosas	Simulaciones entremezcladas	Transporte defectuoso
3	Anomalías temporales	Entidades holográficas duplicadas	Pérdida de control	Personajes actúan erráticamente	Campos de fuerza debilitados	Percepción alterada
4	Secuencias holográficas aleatorias	Imágenes duplicadas de personajes	Colapsos de las paredes	Períodos de oscuridad total	Datos corruptos	Pérdida de visibilidad
5	Personajes congelados	Ecos de conversaciones	Hologramas desaparecen	Cambios en la textura de objetos	Figuras fantasmales	Sonidos de alerta falsos
6	Repetición de eventos previos	Fluctuación de energía	Distorsión del entorno físico	Fallo en la reprogramación	Objetos desmaterializados	Control manual inaccesible

8. Tabla de Eventos en la sala de hologramas (6x6)

Esta tabla determina qué evento inesperado ocurre en la sala de hologramas.

2) JUGAR AL DABO

Quark posee en su bar salas de Dabo, un juego de apuestas al cual acuden gente de todas los cuadrantes y áreas disponibles y de toda la calaña posible. Si juegas al Dabo tendrás la oportunidad de si ganas llevarte una recompensa.

La primera vez que entras en una sala de Dabo de Quark será gratis. Quark te dará 30 de latinium para jugar. La próxima vez que quieras jugar serán 15 SC por cada 30 de latinium



<u>Tira 1D6 esos serán los jugadores presentes en el Dabo. Tira 1D6 Por cada uno de ellos.</u>

1-Miembro de Megacorporación (Baja el orden legal de un planeta a 0)
2- Un ciudadano normal.
3-Contrabandista de Suministros (Te da 3 suministros al azar)
4- Un Ferengi como Quark (No esperes favores de esta gente amigo)
5-Contrabandista de armas (Te da 3 suministros al azar)
6-Esclavista (Te dará un esclavo que será Novato y tendrá la Moral Baja. Tú eliges su profesión pero si lo aceptas tendrás REPUTACION-1)

1. **Objetivo del Juego:**
- Ganar la mayor cantidad de latinum posible al hacer apuestas y lanzar los dados.

2. **Materiales Necesarios:**
- 2 dados de seis caras.
- Fichas de latinum (puedes usar cualquier objeto pequeño como fichas, monedas o papel).

3. **Preparación:**

- Comienza con 30 fichas de latinum.
- Jugarás un total de 5 rondas.

4. **Selecciona tus Apuestas:**
- Antes de lanzar los dados, apuesta en qué rango crees que la suma de los dos dados caerá (Tira 1d6 por los demás jugadores si sale 1-2 bajo, 3-4 medio y 5-6 alto apostaran ahí)
  - **Bajo (2-6)**: gana 1.5x tu apuesta si aciertas.
  - **Medio (7-9)**: gana 2x tu apuesta si aciertas.
  - **Alto (10-12)**: gana 2.5x tu apuesta si aciertas.

5. **Lanzamiento de los Dados:**
- Lanza los dos dados y suma el resultado.

6. **Determina el Resultado:**
- Si aciertas, ganas la cantidad de latinum según tu apuesta.
- Si fallas, pierdes el doble de la cantidad apostada (por ejemplo, si apuestas 5 fichas, pierdes 10 fichas).

7. **Repite:**
- Juega tantas rondas como desees, manteniendo cuidado con tus apuestas.

8. **Fin del Juego:**
- Al final de las rondas, cuenta cuántas fichas de latinum tienes. Si has aumentado tu cantidad, ¡bien hecho podrás elegir a uno de tus oponentes para conocerle y este te dará la recompensa indicada arriba. Ahora cámbialo por SC

SI GANAS QUARK TE OFRECERA BEBER CON EL EN CUALQUIER MOMENTO QUE TENGAS LIBRE ESTO TE CONSUMIRA 1D6 DE DIAS PERO TE DARA UNA MISION GRATUITA QUE EFECTUAR PARA EL A CAMBIO DE UN 10% DE TUS GANANCIAS.

3) TOMARTE ALGO EN EL BAR DE QUARK

Quark te ofrece conversación sobre varios temas. Tira en el oráculo de acciones de Spacegom y consulta con Chatgpt de que te está hablando o interprétalo tú mismo. Esto no es más que una interacción de rol en solitario con Quark. Si consigues algo de información sobre algo apuntalo puede que sigas explorando esta información que te ha dado Quark y que puedas volver a hablar con el de ello en cuyo caso te pagara gustoso por la información 2D6 de SC

Siempre tiene que haber una ubicación donde dirija Quark sus rumores. Puedes tirar por área y en la columna y la fila de un cuadrante para interactuar con lo que te ha contado quark.