

# Bar de Quark

Un hack para Spacegom

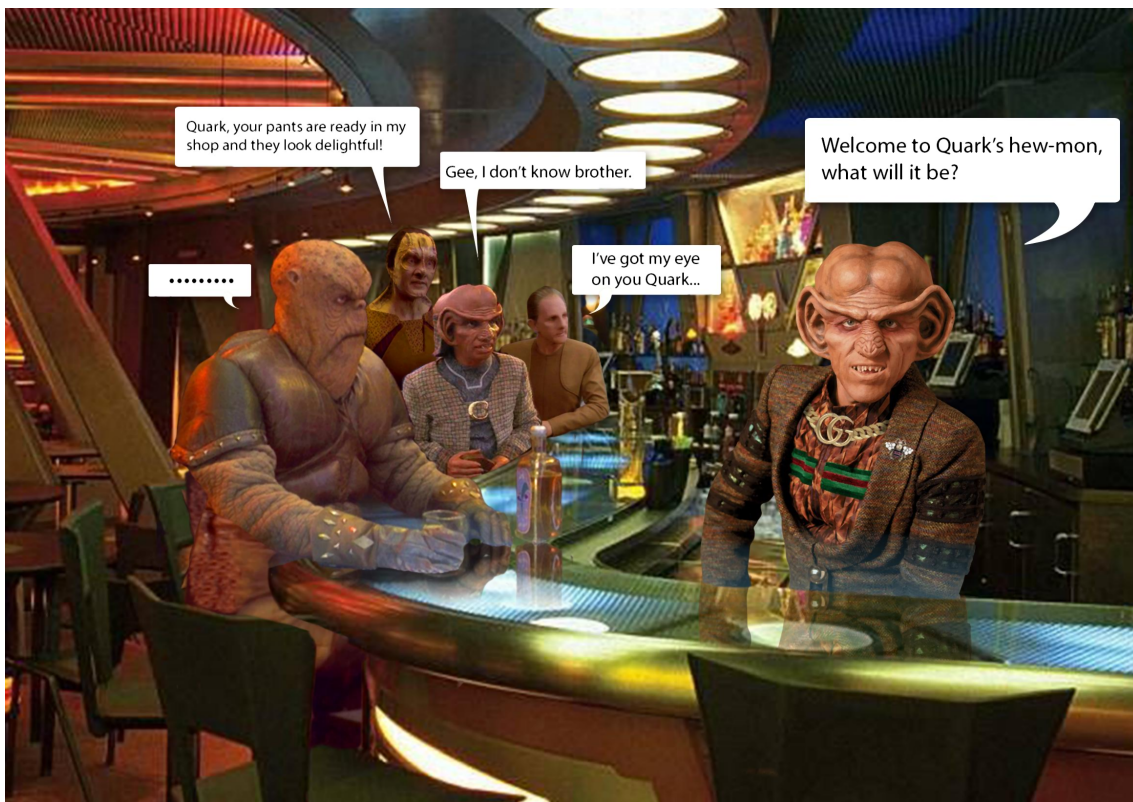
Por Alexander Rodriguez @RodaMontana

## 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 cobrará 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 dejes. 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 específico. 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   | Orden                | Pérdida de     | Tecnología         | Diplomacia   | Inteligencia | Libertad   |

### 4. Tabla de Problemas (6x6)

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

| 1D6 | 1 | 2                        | 3                    | 4                     | 5                       | 6                         |                                |
|-----|---|--------------------------|----------------------|-----------------------|-------------------------|---------------------------|--------------------------------|
| 5   | 1 | Falla masiva del sistema | Infiltración enemiga | Traición de un aliado | Corto de energía        | Desastre natural          | Virus descontrolado            |
| 6   | 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 autómatas         | 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



**Tira 1D6 esos serán los jugadores presentes en el Dabo. Tira 1D6 Por cada uno de ellos.**

- 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 latinium posible al hacer apuestas y lanzar los dados.

### 2. **\*\*Materiales Necesarios:\*\***

- 2 dados de seis caras.
- Fichas de latinium (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.

