



CDB

MANUAL DEL D.J.

CACERÍA DE BICHOS

JUEGO DE ROL DE ACCIÓN Y CIENCIA FICCIÓN

Open Game License Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

Fudge System Reference Document Copyright 2005, Grey Ghost Press, Inc.; Authors Steffan O'Sullivan and Ann Dupuis, with additional material by Peter Bonney, Deirdre Brooks, Reimer Behrends, Shawn Garbett, Steven Hammond, Ed Heil, Bernard Hsiung, Sedge Lewis, Gordon McCormick, Kent Matthewson, Peter Mikelsons, Anthony Roberson, Andy Skinner, Stephan Szabo, John Ughrin., Dmitri Zagidulin

FATE (Fantastic Adventures in Tabletop Entertainment) copyright 2003 by Evil Hat Productions; Authors Robert Donoghue and Fred Hicks

eFudge 1999 Translated by: Santi Martínez "Yago", José Antonio Estarellas, Enrique M. González, Xoota y Rodabilsa.

Fudge DS revised by Pablo Jaime Conill Querol. All FUDGE DS text boxes are written by Pablo Jaime Conill Querol and considered Open Game License, except for the manoeuvres "Bloqueo", "Golpe en el Aire" and "Asfixiar", written by Ryback; the manoeuvre "fintar", written by Jon "Bandido" Perojo and the rules for "Niveles de Fatiga", written by Jorge Arredondo..

CdB: Cacería de Bichos by Pablo Jaime Conill Querol. All text considered Open Content. All Images are property of Ángel "Aregal" López (119), Francisco Picazo (66, 149), Jon "Bandido" Perojo Gutierrez (Main Page, 7, 8, 12, 19, 20, 42, 47, 59, 93, 96, 98, 101, 105, 130, 134, 163, 178, 198, 203, 210, 221, 231, 239, 242, 243, 257, 259, 262), Jose "Valver" Valverde (75, 78, 83, 95), Juan F "Dogi Imura" Hidalgo Galán (35, 36, 38, 85, 90, 96, 155, 168, 172, 175, 176, 180, 186, 192), Pablo "Cirtheru" Fernandez (26, 51, 70, 72), Pablo Jaime "Zonk-PJ" Conill Querol (96, 100, 108, 125, 145, 226, 227, 237) and are used with permission.

"The Fudge logo is a Trademark of Grey Ghost Press, Inc., and is used under license. Logo design by Daniel M. Davis, www.agrys.net"

Demonio Sonriente
se enorgullece de presentar:

CdB: Cacería de Bichos Manual del DJ de Zonk-PJ

Escrito y Maquetado: Pablo Jaime "Zonk-PJ" Conill Querol.

Diseño de Maquetación: Pablo Jaime "Zonk-PJ" Conill Querol y Jon "Bandido" Perojo Gutierrez.

Dibujos: Ángel "Aregal" López, Antonio José Manzanedo, Francisco Picazo, Jon "Bandido" Perojo Gutierrez, Jose "Valver" Valverde, Juan F "Dogi Imura" Hidalgo Galán, Manu "Strawdog" Saez, Pablo "Cirtheru" Fernandez y Pablo Jaime "Zonk-PJ" Conill Querol.

Corrección y revisión de textos: Erekipeon y Pablo Jaime "Zonk-PJ" Conill Querol.

Playtesters: Alfonso "Starkmad" Carrillo, Antonio "Alca" Alcañiz Jover, Daniel "Eldaniel" Lorrente Rodríguez, David Barreiro Garcia, David "Davidoff" Usó, Ivan Rodriguez Tena, Javier "Boling" D'Amato Casado, Federico "Pocho", Jon "Bandido" Perojo Gutierrez, Jesus "RexTerminus" Calero Fernandez, Johansolo, Jorge "Dungeonero" Arredondo, Juan Ventura Breva, Luis Alfonso "Cifu" Cifuentes Josa, Luis Felipe "Lucho" Garcia Arcaya, Pablo Lara Ortiz, Ricardo Valls, Ryback, Sergi Martinez Oliver y Victor Sos Rochera. Junto a los cientos de personas que han participado en partidas a lo largo de los dos años que he estado desarrollando este juego, por desgracia no tengo sus nombres y no puedo listarlos, pero su colaboración ha sido igual de inestimable.

Agradecimiento Especial a: Alfonso "Starkmad" Carrillo, Jon "Bandido" Perojo Gutierrez, Jesus "RexTerminus" Calero Fernandez, Luis Alfonso "Cifu" Cifuentes Josa, Ryback y a mi mesa de juego habitual. Este juego es lo que es gracias a ellos, y su colaboración en el mismo ha sido mucho más que esencial. **En el fondo en el juego hay tanto de ellos como mío.**

Dedicado a *Marc W. Miller* y a *Carlos Alós Ferrer*. Ellos dos son los auténticos culpables de que este juego exista...



**DEMONIO
SONRIENTE**
Juegos de Rol en PDF

Índice

CAPÍTULO 7: Dirigiendo Cacería de Bichos 9

Cazar o Ser Cazado	9
No hay Cacería	10
NIVELES DE PODER	10
Nivel de Poder Mediocre	10
Nivel de Poder Normal	11
Nivel de Poder Grande	11
Nivel de Poder Legendario	12
LA LABOR DEL DIRECTOR DE JUEGO	13
ESCOGIENDO UNA AMBIENTACIÓN	15
Tipos de Ambientaciones	15
Creando una Ambientación	21
Elementos de las Campañas	22
PREPARANDO UNA PARTIDA	25
CONTAR HISTORIAS	27
TÉCNICAS NARRATIVAS	28
MECANISMOS DE JUEGO	30
Cómo Crear Dones y Limitaciones	30
Cómo Crear Equipo	31
Cómo Crear Plantillas	33
Cómo Crear Venenos y Drogas	34
Reglas de Terror	36

CAPÍTULO 8: Criaturas 43

CREACIÓN DE CRIATURAS	44
Paso 0: Concepto general de la Criatura.	45
1er Paso: ¿Qué respiran?	47
2º Paso: ¿Cuál es su hábitat y su nicho alimentario?	48
3er Paso: ¿Cómo se desplazan?	52
4º Paso: ¿Qué tamaño tienen?	54
5º Paso: ¿Cuál es la forma de su cuerpo?	55
6º Paso: ¿Cómo son sus sentidos?	59
7º Paso: ¿Son inteligentes?	61
8º Paso: ¿Cómo se comunican?	62
9º Paso: ¿Cómo se reproducen?	62
10º Paso: Detalles finales	63
EJEMPLOS DE CRIATURAS	63
ELURTUR (<i>Mens potestas</i>)	65
Ejemplo de Elurtur	66
INSECTOIDES (<i>Cimex communitas</i>)	67
JEXXER'NUS (<i>Chitōn insectus</i>)	71
Ejemplo de Jexxer'nus	73
KUZAAR (<i>Proelatoris excolo</i>)	74

Ejemplos de Kuzaar	75
LA PLAGA (<i>Funus pestis</i>)	77
TERRORES TECNOLÓGICOS (<i>Horrificus machina</i>)	79
Proyecto Robosoldier	79
Ejemplo de Robosoldier	81
Mike, Inteligencias Artificiales Independientes	81
ULUSHTHR (<i>Antiquus aversabilis</i>)	84
VYRASWARG (<i>Mutantur praedator</i>)	86
Ejemplo de Vyraswarg	87
WHIL'LË (<i>Metus noctis</i>)	89
Ejemplos de Whil'lë	89
XENOS (<i>Quattuor lacertus xenopradatorius</i>)	91
Ejemplos de Xenos	95

CAPÍTULO 9: Ambientaciones.....99

CREACIÓN DE SISTEMAS SOLARES	99
Paso 0: Creando sectores espaciales.	99
1 ^{er} Paso: Generando el Sistema Solar	101
2 ^o Paso: Creando Órbitas	102
3 ^{er} Paso: Planetas Enanos	103
4 ^o Paso: Anillos de Asteroides	104
5 ^o Paso: Gigantes de Gas	104
6 ^o Paso: Planetas Pequeños, Medianos y Grandes	106
7 ^o Paso: Otros Datos de un Planeta	111
8 ^o Paso: Decidiendo que está habitado	112
9 ^o Paso: Población, Tipo de Gobierno, Nivel Legal y Nivel Tecnológico	113
10 ^o Paso: Toques Finales	119
FUTURO CERCANO	120
Tecnología	120
Historia	121
Espacio Conocido:	135
Organizaciones	140
Criaturas y Bichos Típicos	141
Secretos dentro de Secretos	143
Jugando en un Futuro Cercano	147
Reglas Especiales	149
LA PRIMERA COLONIZACIÓN	150
Tecnología	150
Historia	151
Espacio Conocido	159
Organizaciones	163
Criaturas y Bichos Típicos	164
Secretos dentro de Secretos	173
Jugando durante la Primera Colonización	176
Reglas Especiales	177

CAPÍTULO 10: Poderes Psiónicos.....179

TÉRMINOS DE LOS PODERES PSIÓNICOS	179
HABILIDADES PSIÓNICAS	180

Una Habilidad que controla todos los Poderes	181
Un pequeño número de Habilidades que controlan los Poderes que el personaje conoce	181
Cada Habilidad controla un Poder distinto	181
DONES PSIÓNICOS	182
Una Habilidad que controla todos los Poderes	182
Un pequeño número de Habilidades controla los Poderes que el personaje conoce	183
Cada Habilidad controla un Poder distinto	183
PODERES PSIÓNICOS	184
Uso de los Poderes Psiónicos:	184
Uso Continuo de Poderes Psiónicos	185
ANTIPSI	186
CONTROL CORPORAL	187
CONTROL DE MAQUINARIA	189
CONTROL MENTAL	191
CURACIÓN PSIÓNICA	194
PERCEPCIÓN EXTRASENSORIAL (PES)	195
PSICOQUINESIS	196
PIROQUINESIS	199
TELEPATÍA	200
TELEPORTACIÓN	201
SANGUIJUELA	202

CAPÍTULO II: **Vehículos, Naves y Bases.....211**

RASGOS DE LOS VEHÍCULOS Y LAS NAVES	211
Características de los Vehículos	211
Atributos de los vehículos	213
RASGOS DE LAS BASES	218
Características de las Bases	218
Atributos de las Bases	220
DONES Y LIMITACIONES DE VEHÍCULOS Y BASES	224
Dones	224
Limitaciones	227
ARMAMENTO	228
Armas Pesadas usadas como Armas Montadas:	228
Armas Montadas:	229
CREACIÓN DE VEHÍCULOS Y BASES	233
Naves espaciales y motores lumínicos:	234
Esquema de la Creación de Bases:	238
Esquema de la Creación de Vehículos:	238
COMBATE DE VEHÍCULOS Y BASES	242
Términos del Combate de Vehículos	242
Habilidades más usadas en el Combate de Vehículos	244
Secuencia de Combate	244
Iniciativa	244
Acciones de Combate	245
Movimiento de Vehículos	248
Maniobras de Movimiento	252
Disparando	254
Maniobras de Combate	256
Modificadores de Combate: Sistema Simplificado	259

Índice de Tablas

TABLA 7.1: Impacto de los Dones y Limitaciones	30	TABLA 9.7: Gravedad, Atmósfera e Hidrosfera de Planetas Pequeños, Medianos y Grandes	107
TABLA 7.2: Costes en Terror de Ejemplo	39	TABLA 9.8: Población, Gobierno, Nivel Legal y Nivel Tecnológico de Planetas Habitados	113
TABLA 7.3: Efectos del Terror	40	TABLA 9.9: Tiempos medios de viaje en el Espacio Conocido	135
TABLA 7.3: Efectos del Terror	41	TABLA 10.1: Modificadores de Distancia para Poderes Psiónicos	185
TABLA 8.1: Atmósfera de Origen	46	TABLA 11.1: Escala y Escala de Vehículos (EV)	214
TABLA 8.2: Hábitat y Nicho Alimentario	48	TABLA 11.2: Escala y Escala de las Bases (EB)	222
TABLA 8.3: Medios de Locomoción de las Criaturas	53	TABLA 11.3: Ejemplos de Vehículos	240
TABLA 8.4: Tamaño de las Criaturas	54	TABLA 11.4: Coste en AC en Combates de Vehículos	246
TABLA 8.5: Miembros, Manipuladores y Colas	56	TABLA 11.5: Puntos de Movimiento (PMOV)	251
TABLA 8.6: Piel de las Criaturas	57	TABLA 11.6.1: Grandes Distancias y Rangos de Alcance	255
TABLA 8.7: Sentidos de las Criaturas	60	TABLA 11.6.2: PMOV y Rangos de Alcance	255
TABLA 8.8: Inteligencia de las Criaturas	61	Modificadores del Combate de Vehículos	258
TABLA 8.9: Métodos de Comunicación	62	TABLA 11.7: Rastreo de Combate de Vehículos	260
TABLA 8.10: Métodos de Reproducción	63	TABLA 11.8: Puntos de Resistencia	260
TABLA 9.1: Generando el Sistema Solar	101		
TABLA 9.2: Creando Órbitas	103		
TABLA 9.3: Planetas Enanos	104		
TABLA 9.4: Anillos de Asteroides	104		
TABLA 9.5: Gigantes de Gas	105		
TABLA 9.6: Tamaño de Planetas Pequeños, Medianos y Grandes	106		





CAPÍTULO 7: Dirigiendo Cacería de Bichos

“El futuro no está establecido, solo existe el que nosotros hacemos”.

“Terminator 2: El Juicio Final” de James Cameron

Cacería de Bichos es un juego diseñado para contar una clase de historias, pero estas historias se pueden dar en ambientes y localizaciones muy distintas. El mito de Beowulf (en concreto la parte en la que lucha contra Grendel) podría considerarse una Cacería de Bichos, y de ahí hasta, por ejemplo, la novela Starship Troopers de Robert A. Heinlein hay una gran cantidad de posibles ambientaciones. CdB se concentra con más intensidad en las futuristas, pues son la clase de Cacerías que serán más comunes, pero aun así ofrece las herramientas necesarias para poder desarrollar una Cacería de Bichos en cualquier mundo y en cualquier época.

Pero estas herramientas son inútiles sin un buen Director de Juego. Nuestra intención con este capítulo no es convertirte en un buen DJ. Eso solo se consigue jugando mucho. El objetivo de este capítulo, por el contrario, es proporcionar herramientas para que el DJ cuente la historia que desea contar aprovechando al máximo el CdB. Intenta proporcionar herramientas y consejos para que la labor del DJ sea más productiva y que transmita aquello que quiere contar de la manera más adecuada.

Primero vamos a considerar una par de conceptos que será útil tener en la cabeza a la hora de leer el resto del capítulo.

Cazar o Ser Cazado

Que a los jugadores se les llame Cazadores es principalmente una cuestión de estilo, ya que en gran cantidad de ocasiones los jugadores serán más presas que cazadores. Pero decidir el rol que adoptarán los jugadores en la partida es una de las decisiones más importantes que debe tomar el DJ antes de ésta.

Si se trata de una partida que va a durar una o dos sesiones esa decisión es muy importante, ya que en esa clase de partidas lo más común es que los Cazadores tengan uno de los dos papeles (el de cazador o el de presa) y se mantengan en él (casi) toda la partida.

Sin embargo en las campañas (esto es, las partidas cuya trama dura bastantes sesiones, pudiendo llegar a durar años) esa decisión no es tan importante, ya que de hecho es posible que los jugadores cambien de rol a lo largo de la campaña en numerosas ocasiones.

Pero el DJ debería tener en cuenta esa decisión, ya que marca considerablemente el tono narrativo de una partida, como vemos a continuación.

Si los jugadores interpretan a cazadores se tratará probablemente de un grupo de militares, policías, o simplemente aguerridos aventureros que no se amilanan ante ninguna clase de bestia y que consideran su deber acabar con ella para que deje de aterrorizar a (inserte aquello que desee proteger). Esto no quiere decir que vayan a tener éxito en su caza. Aliens es una película de Cazadores, ya que los marines coloniales responden al prototipo (por no decir que son el prototipo), y aun así salen muy mal parados (solo sobrevive uno, y quemado por ácido).

En las partidas de cazadores predomina la acción, aunque no necesariamente la presa debe ser un Bicho, y no es necesario que sean cazadores durante toda la historia. Es perfectamente posible una historia en la que los personajes tengan que enfrentarse inicialmente a un grupo de humanos a los que deben capturar / eliminar, para que a mitad

de misión aparezca un Bicho, convirtiéndolos temporalmente en presas hasta que sean capaces de recuperar la iniciativa y adoptar de nuevo el papel de cazadores.

En las partidas de cazadores los personajes suelen estar seguros de sí mismos, y aunque la situación sea desesperada y se pueda caer en momentos de flaqueza y nerviosismo, por lo general los personajes estarán bajo control. Es la clase de partidas que suele dar las situaciones más claramente heroicas, y es también la clase de partidas en las que los problemas se podrán solucionar muchas veces (que no todas) por la fuerza bruta.

Por otro lado si los jugadores interpretan el papel de presas se tratará de partidas mucho más orientadas a la investigación, en las que el Bicho será mucho más poderoso que los personajes, y en las que por lo general la manera de derrotarlo no se encontrará en la fuerza bruta, sino más bien en el ingenio y la buena planificación. Aunque también es posible contar una historia de presas en la que la victoria es imposible, y aunque se consiga una victoria esta solo es temporal, ya que de alguna forma un oscuro final es inevitable. Este es el tono de las historias de Lovecraft, y se podría tomar como ejemplo de este tipo de cacerías.

Como puedes ver, ser cazador o presa es más que nada una cuestión de actitud; y aunque esto no tenga efectos directos en el juego, a nivel de reglas lo exponemos para que el DJ lo tenga en cuenta a la hora de diseñar sus ambientaciones y las partidas que haga en éstas: para que escoja el nivel de poder adecuado a sus partidas, un correcto uso de las Tiradas de Terror, si es que decide utilizarlas, etc.

Si sabe de antemano la clase de actitud psicológica que requiere de sus jugadores sabrá también qué clase de mecanismos utilizar para ayudar a llevar y mantener la narración en ese nivel psicológico.

No hay Cacería

¿Y si no hay Cacería?. El mecanismo del CdB es muy potente, y puede simular cualquier tipo de partida de rol. Durante el playtest se ha utilizado para muchas cosas distintas, desde las clásicas Cacerías a partidas de Star Trek que nada tienen que ver con el tono y espíritu de las Cacerías de Bichos. Y el sistema ha respondido a la perfección en todas las ambientaciones en que se ha jugado. Hemos escogido las Cacerías como tema unificador del juego, pero realmente es capaz de hacer lo que te propongamos. Solo tienes que intentar no hacer cacerías...

NIVELES DE PODER

Como hemos visto en el **Capítulo 2: Creación de Personajes** el DJ debe escoger un Nivel de Poder para su campaña. A continuación describimos los distintos Niveles de Poder, incluyendo al principio las limitaciones correspondientes a cada nivel

Nivel de Poder Mediocre

Se reciben **30 Puntos de Desarrollo**. Se pueden gastar hasta:

- *12 PD en Atributos* con un nivel de Atributo máximo: *Bueno*, y un nivel de Atributos mínimo *Terrible*.
- Se pueden gastar hasta *12 PD en Dones*.
- Se puede adquirir un *máximo de 3 limitaciones*.
- Se pueden gastar hasta *30 PD en Habilidades* (no se puede tener ninguna Habilidad a *Excelente* o superior).

El Nivel de Poder Mediocre (pese a las connotaciones negativas de la palabra mediocre) es el nivel adecuado para partidas de personajes más normales y mundanos, el tendero de la esquina, tu profesor de matemáticas, el conductor de autobús que te lleva al trabajo, etc. que por algún motivo se ven abocados a realizar el papel de héroes (o simplemente morir miserablemente).

Si el DJ decide que los Cazadores sean de este nivel debe tener claro que los juga-

dores no serán personajes excesivamente capaces. Si quiere que los personajes sean gente normal que en una situación desesperada responde heroicamente y salva la situación (más o menos, y probablemente tras la muerte de algún compañero) lo adecuado es crear personajes de este nivel y darles una cantidad de Puntos Fudge mayor de la habitual, pero que no pueden cambiarse por Puntos de Desarrollo. Si el DJ quiere que la campaña acabe siendo muy heroica es posible que incluso le interese encarecer el cambio entre Puntos Fudge y Puntos de Desarrollo para promover que los jugadores gasten muchos Puntos Fudge al no resultar tan rentable cambiarlos por Experiencia...

La mayoría de los personajes de la película **Pitch Black** serían de este nivel, excepto Riddick y William J. Johns, que serían de Nivel de Poder Grande. Los protagonistas de **Temblores** también tienen este nivel.

Este nivel es perfecto para contar historias de presas, ya que los jugadores no podrán confiar en su habilidad para acabar con los problemas a los que se enfrenten, sino que tendrá que ser su astucia la que les permita superarlos (si es que pueden hacerlo).

Nivel de Poder Normal

Se reciben **50 Puntos de Desarrollo**. Se pueden gastar hasta:

- 18 PD en Atributos con un nivel de Atributo máximo: *Grande*, y un nivel de Atributos mínimo *Terrible*.
- Se pueden gastar hasta *18 PD en Dones*
- Se puede adquirir un máximo de 3 limitaciones
- Se pueden gastar hasta *36 PD en Habilidades* (se puede tener una Habilidad a *Excelente*).

Este es el nivel de poder por defecto de muchas partidas de rol, en el que los personajes tienen el potencial para crecer y convertirse en auténticos héroes con el paso de tiempo (o tienen el potencial para resistir un poco más las hordas de Bichos que les atacan, para acabar muriendo gloriosamente).

Este es el nivel adecuado para personajes por encima de la media, pero con suficiente capacidad para la mejora y el aprendizaje. Esto los convierte en ideales para partidas en las que el DJ quiere que haya una considerable evolución (en sus capacidades) en los personajes, pero empezando un poco por encima de la media.

Un DJ que quiera conseguir personajes similares a los que aparecen en la película **Depredador 2** podría escoger este nivel perfectamente, ya que no solo sirve para representar esa clase de personaje, sino que al tener bastante espacio para mejorar permite hacer con ellos una serie de partidas bastante larga.

Nivel de Poder Grande

Se reciben **75 Puntos de Desarrollo**. Se pueden gastar hasta:

- 30 PD en Atributos con un nivel de Atributo máximo: *Grande*, y un nivel de Atributos mínimo *Pobre*.
- *No hay límite* al número que se pueden gastar en *Dones*
- Se puede adquirir un máximo de 3 limitaciones
- Se pueden gastar hasta *48 PD en Habilidades* (se puede tener 2 Habilidades a *Excelente*).

Este es el Nivel de Poder adecuado para representar a los miembros del mejor ejército, a unidades de operaciones especiales o en general a gente sobresaliente, que tienen todos los ingredientes para convertirse en héroes (o villanos); aunque existen Bichos que les presentarían unos cuantos quebraderos de cabeza, si no una muerte segura. De todas formas, aunque puedan acabar con facilidad con algunos Bichos, siempre puedes enfrentarles contra una horda de ellos, si es que quieres verlos morir a todos.

Si el DJ quiere hacer una partida que consiguiese la atmósfera de la película **Aliens** podría enfrentar a una escuadra militar de unos 16 personajes (para un grupo de, digamos 5 o 6 jugadores) contra unos 40 -50

Xenos. A medida que los jugadores fuesen muriendo podrían ir cogiendo los distintos personajes que hay libres, o incluso puede hacer que cada jugador lleve a dos personajes desde el principio. Al final, si sobrevive algún jugador (probablemente tras haber aplicado algún tipo de solución nuclear) serán uno o dos. Un ejemplo de este tipo de partida basada en la ambientación de próxima aparición **Espacioscuro** es la aventura promocional **Gritar, tal vez morir**.

Para representar un estilo similar al de la película **Depredador** los Cazadores serían de este nivel, y el enemigo podría ser algo como un Kuzaar experimentado (de 15-17 PD, o incluso puede que más).

Este es el nivel ideal para representar a cazadores experimentados (lo que no quiere decir que no puedan convertirse en presas ante el Bicho adecuado, o de la cantidad de Bichos adecuada).

Nivel de Poder Legendario

Se reciben **100 Puntos de Desarrollo**. Se pueden gastar hasta:

- 42 PD en Atributos con un nivel de Atributo máximo *Excelente*, y un nivel de Atributos mínimo *Mediocre*
- *No hay límite* al número que se pueden gastar en *Dones*
- Se puede adquirir un máximo de 2 limitaciones
- No hay límite al gasto en Habilidades (se puede tener 3 Habilidades a Excelente, y 1 a Asombroso).

Este Nivel de Poder es el propio de personajes muy heroicos, o simplemente líderes planetarios e incluso de organismos interestelares (que gastan muchos puntos en Contactos y Rango). Es ideal para contar historias que afecten a todo el universo conocido (e incluso más allá) o protagonizadas por personajes muy heroicos.



Un ejemplo de este tipo de Cacerías de Bichos, es, por extraño que pueda parecer a aquellos que no lo hayan leído, el comic **Star Trek Deuda de Honor** (en el que Kirk y Kor se unen para parar una raza alienígena que es un Bicho por derecho propio; de Chris Claremont y Adam Hughes). Otro ejemplo de este tipo de Cacería sería el **Star Trek** de la película **Star Trek Primer Contacto**, sobre todo las escenas a bordo de la nave; los Borg son, de hecho, un ejemplo de *Terror Tecnológico* muy interesante.

Este nivel es el recomendado para representar a cazadores experimentados en historias altamente cinematográficas y heroicas, aunque generalmente cortas.

LA LABOR DEL DIRECTOR DE JUEGO

El Director de Juego es quien prepara y desarrolla la historia que los Cazadores van a jugar, aunque es posible que la improvise. Podríamos haberle llamado narrador, ya que su función es preparar la historia que va a ser contada en la partida, pero como pensamos que la función de la narración recae tanto en el DJ como en el resto de jugadores, hemos decidido que el término Director se asemeja más al papel que desempeña, ya que dirige y conduce la partida, la trama.

Como si de un Director de Cine se tratase, escoge qué escenas se narran y cuándo, marcando el ritmo narrativo; aunque los Cazadores tienen mucho que decir en eso, igual que los actores de la película influyen en el ritmo narrativo de ésta con su interpretación. Pero al igual que los Directores de Cine él tiene la última palabra en qué pueden y no pueden hacer los Cazadores. También tiene una parte importante de guionista, pero los juegos de rol utilizan estructuras narrativas no lineales, a diferencia del cine, que utiliza estructuras lineales (esto se explica y se trata en mayor profundidad en la sección **Contar Historias** más abajo), con lo que los Cazadores tienen mucho que decir en “el guión”.

La labor principal del DJ es preparar la historia y desarrollarla. El principal objetivo que debe tener en mente al preparar una historia es que todos los jugadores (él incluido) se diviertan. Esto es un juego, y si los participantes no lo pasan bien no tiene sentido que jueguen. Para esto debe tener ciertas cuestiones presentes a la hora de desarrollar la partida:

- Si los Cazadores están ya creados a la hora de diseñar la partida, el DJ debe asegurarse que todos los Cazadores tengan algo que hacer en la trama, algo que aportar. Si conoce a las personas que interpretarán a esos Cazadores, deberá además, en la medida de lo posible, ajustar lo que cada uno de los Cazadores puede hacer a los gustos del jugador que lo interpreta. La labor de DJ es más divertida y satisfactoria cuando los demás lo pasan bien. Pero esto no quiere decir que el DJ deba ser un Director mamá que proteja de todo mal a los Cazadores, todo lo contrario, ya que si no los pone en peligro no hay emoción y por lo tanto diversión.
- Si los Cazadores no están creados a la hora de diseñar la historia que se quiere contar, el DJ deberá entonces supervisar la creación de los Cazadores, para que todos tengan algo que hacer en la historia y así disfruten más de la partida, tal como se ha indicado más arriba.
- Debe hablar con el resto de jugadores, preferiblemente antes de crear los personajes, qué clase de historia están interesados en jugar. Una cacería clásica de pocos supervivientes, una historia en la que un grupo de aguerridos militares encuentran más de lo que pueden manejar y al final deben sacrificarse para salvar al mundo del peligro que han encontrado, una historia heroica en la que los personajes son tan poderosos como los Bichos, una campaña militar contra un invasor alienígena, un grupo de colonos que encuentran una malvada entidad dormida en el planeta que están colonizando, etc. Muchas son las posibilidades narrativas de las

Cacerías de Bichos, pero si el DJ y los Cazadores no quieren contar la misma clase de historia la diversión de alguna de las partes se verá considerablemente resentida, por lo que es recomendable que se establezca el tema y tono de la partida de antemano. Los Directores que conozcan mucho a sus jugadores quizá no necesiten hablar esto, pero de todas formas lo recomendamos pues puede proporcionar ideas muy interesantes de por dónde llevar las cosas.

- **Estar siempre dispuesto a variar la trama.** El cine, la literatura y el cómic son estructuras narrativas lineales, en las que una acción lleva a la siguiente, que lleva a la siguiente. Muchas veces las partidas de rol se estructuran de esa manera, de tal forma que si no se hace algo o se consigue una pista concreta la partida no puede avanzar. Luego existen directores que quieren contar una historia concreta, y tienen en su cabeza cómo deben suceder las cosas y no dejan que los jugadores exploren otras posibles soluciones al problema. Nosotros creemos que esas maneras de dirigir (la narrativa lineal y la “mano divina que reconduce a los jugadores al camino correcto”) aprovechan poco las posibilidades narrativas de los juegos de rol, ya que éstos son estructuran narrativas no lineales (como muchos videojuegos, los libro-juegos en menor medida, y aunque pueda parecerle extraño a alguno, las páginas web), esto es, son estructuras narrativas no preestablecidas en las que existen distintas formas de resolver una trama dependiendo de la interacción con el receptor de la obra. Esto es tan importante para nosotros que hemos decidido darle una sección completa (**Contar Historias**), donde se explica con mayor profundidad.
- **No olvidar nunca que los juegos de rol son colaborativos.** Con esto no queremos decir que los Cazadores colaboren para lograr un objetivo concreto (algo habitual, pero no

necesario), sino que los jugadores (DJ incluido) colaboran para contar una historia. El DJ creemos que no debe adquirir la pose de “entidad divina que controla firmemente todo lo que sucede en la partida”, sino que más bien debe ser un organizador, un árbitro, capaz de mediar entre lo que quiere contar, lo que los jugadores quieren contar y lo que el azar dictamina. El DJ debe ser capaz de encontrar un equilibrio entre estos tres factores, evitando en la tiranía de los dados (que por culpa de una tirada pasen cosas que no sean divertidas), la tiranía de los jugadores (evitar que los jugadores se salgan con la suya siempre sin esfuerzo; en muchas ocasiones deben salirse con la suya, pero no siempre, y cuando lo hagan debe haberles costado, para que así valoren más la victoria) y para evitar su propia tiranía (la más difícil de evitar, y la mejor manera de hacerlo es hablar con el resto de jugadores para asegurarse que la historia que se está contando es lo que tenían en mente, y fijarse en los pequeños detalles que le dicen al DJ si sus jugadores lo pasan bien o no).

- **El DJ debe esforzarse en actuar, en interpretar.** Si quiere que los jugadores entren en situación e interpreten la mejor manera que hay es interpretar él. Es interesante desarrollar distintas maneras de hablar para los personajes importantes. Para los secundarios y para aquellos que se vea obligado a improvisar puede escribir en una hoja una lista de tics o manías (carraspear, pasarse la lengua entre los dientes, decir “mmm” antes de cada frase, acabar las frases en las que sea pertinente con “creo yo”, que cada vez que alguien diga algo su primera respuesta sea “¿Siiiiii?” o “¿Cómo?”, etc.) que un personaje puede tener, y cuando interprete a personajes improvisados escoger una manía de la lista y aplicarla a ese personaje. Si el DJ se esfuerza en interpretar de manera diferente a sus personajes, intentando dotarlos de personalidad propia, el resto

de jugadores no tardarán en seguir su ejemplo.

Es posible que todo esto que te estamos diciendo te parezca muy difícil, pero tranquilo, ser Director de Juego es una habilidad que se aprende por medio de la práctica, así que no debe desanimarte no lograr lo que aquí decimos en las primeras partidas. Continúa intentándolo y ya verás cómo resultas gratamente recompensado.

La labor del DJ es la más difícil, y es la que más trabajo y preparación requiere, pero a la larga es con diferencia la más satisfactoria. Simplemente hay que insistir y no dejarse derrotar si las primeras partidas no salen como uno quiere. En la perseverancia está la clave, y como si de un héroe luchando contra un Bicho se tratase, aquel que quiera dirigir una partida de Cacería de Bichos no debe desanimarse si no consigue lo que quiere al principio. Debe perseverar, pues, como ya se ha dicho, son las victorias que cuesta alcanzar las que más satisfacen, las que mejor saben...

ESCOGIENDO UNA AMBIENTACIÓN

Aparte de desarrollar las cacerías en las que el resto de jugadores van a participar, una de las misiones fundamentales del Director de Juego es escoger o desarrollar en qué ambientación sucederán sus partidas.

En este libro proporcionamos 2 ambientaciones ya desarrolladas en las que el DJ puede empezar a jugar inmediatamente. Estas ambientaciones contienen una serie de consejos sobre las partidas que se pueden desarrollar en ellas y proporcionan detalles sobre los distintos tipos de Bichos que se pueden encontrar en cada ambientación.

A continuación proporcionamos una serie de consejos sobre distintas ambientaciones que pueden resultar útiles a aquellos que vayan a utilizar las ambientaciones incluidas en este libro o vayan a desarrollar sus propias ambientaciones.

Tipos de Ambientaciones

Existen muchos tipos de ambientaciones entre los que escoger, y siempre se pueden mezclar conceptos de distintos tipos de ambientaciones. A continuación presentamos una pequeña lista de tipos de ambientaciones, aunque, como hemos dicho, estas pueden combinarse y modificarse para obtener un nuevo tipo de ambientación. En estos ejemplos utilizamos el término “suspensión de la realidad”. Esto es el esfuerzo (generalmente inconsciente) que hacen los jugadores para aceptar una realidad distinta y creerse lo que se está contando en ésta, aceptando muchas veces cosas ilógicas por motivos narrativos.

Actualidad

Una ambientación actual es ideal para una Cacería de Bichos. Los jugadores conocerán perfectamente la ambientación y los papeles que pueden asumir en ésta, ya que al fin y al cabo solo es una variación del mundo real. No requieren tanta preparación como las ambientaciones futuristas, pero, por otro lado, al no requerir tanta suspensión de la realidad como otras ambientaciones para resultar más creíble, el DJ debe tener cuidado con cómo introduce a las criaturas y cómo reaccionan las autoridades y la población a los Bichos, ya que si no resulta creíble la partida se resentirá mucho más de eso que una partida futurista. Al ser un tipo de ambientación que requiere una menor suspensión de la realidad, cualquier reacción fuera de lugar desentona más que en una ambientación en la que la suspensión de la realidad sea mayor. Por otro lado esa baja suspensión de la realidad puede hacer mucho más creíbles e impactantes las partidas...

Las partidas ambientadas en la actualidad, pese a estar muy limitadas en lo que a exploración espacial se refiere (y por lo tanto la clase de peligros provenientes de esto desaparece o se limita efectivamente) tienen una gran cantidad de posibilidades. Desde un Bicho solitario de cacería por la Tierra (como un Kuzaar pasando su ritual de mayoría de edad) hasta invasiones alienígenas (sea de

los Insectoides, los Kuzaar o los Elurtur) pasando por malformaciones genéticas (como *John Madmane* en la ambientación **Futuro Cercano**, solo que ubicándolo en la Tierra en lugar de en Marte), terrores tecnológicos (Mike y el Proyecto Robosoldier), plagas con extraños efectos secundarios (la Plaga), etc. las posibilidades solo están limitadas por la imaginación del DJ.

Uno de los problemas que plantean las ambientaciones actuales es la dificultad de desarrollar historias largas en ellas. Salvo que la trama gire en torno a una invasión en toda regla, las partidas corren el riesgo de convertirse en el Bicho de la Semana, lo que al final puede resultar aburrido para algunas personas. Una opción para solucionar esto es que los Cazadores sean parte de una organización militar o gubernamental secreta que se encarga de eliminar amenazas “especiales”. Esto no solo justifica el que los Cazadores estén siempre enfrentándose a Bichos, sino que proporciona un trasfondo estupendo para introducir otros elementos que no sean propiamente la cacería pero que le dan mayor variedad a la partida. Traiciones, espionaje, el riesgo de que los medios de comunicación descubran lo que hacen, superiores incompetentes o enfrentados a los Cazadores por algún motivo, que el líder de la organización sea un Elurtur o un Whil'lë, y que tenga su propia agenda e intereses, etc. Muchas son las posibilidades en este sentido para evitar que la partida se convierta en un “Bicho de la Semana”, y el DJ haría bien en evitarlo, proporcionando más profundidad así a las Cacerías.

Ciberpunk

El género ciberpunk es perfecto para Cacerías de Bichos. No solo proporciona un ambiente oscuro y lleno de secretos, perfecto para cierto tipo de cacerías, sino que por lo general presenta también el principio de la exploración espacial, por lo que provee muchas más posibilidades.

Cualquier Megacorporación puede estar detrás de experimentos que den lugar a varios Bichos (mutaciones, terrores tecnológi-

cos, plagas, etc.), algunas corporaciones o sociedades secretas pueden haberse vendido a oscuras entidades espaciales (como los Ulushthr o los Whil'lë) y los Elurtur tienen un caldo de cultivo perfecto en el reducido, aislado y lleno de secretos mundo de las Megacorporaciones (y si adquieren el control de las Megacorporaciones dominan el mundo; quizás ya lo hayan hecho, y están esperando a que lleguen más naves para imponer abiertamente el Domino Elurtur, pero quizá los Cazadores se den cuenta de lo que sucede, y en sus manos está formar una Resistencia antes de que sea demasiado tarde...).

¿Y quién sabe qué encontrará la especie humana en el sistema solar? Desde un Elurtur dormido a un Ulushthr aprisionado, pasando por una grupo de exploración Insectoide o partidas de caza Kuzaar que ven en las reducidas y poco armadas colonias espaciales objetivos perfectos para capturar ganado que llevar a sus Territorios de Caza.

Los personajes de partidas ciberpunk suelen ser perdedores, gente de baja clase social, pero esto no implica que suelen ser personajes de un Nivel de Poder bajo, sobre todo si los implantes cibernéticos son comunes. Los Niveles de Poder más comunes en partidas ciberpunk son **Normal** y **Grande**. El Nivel de Poder Normal se utilizará principalmente para campañas, ya que permiten crear personajes relativamente poderosos pero dejando espacio para la evolución. El Nivel de Poder Grande será común en partidas cortas, de una a tres sesiones de duración. De todas formas algunos Directores de Juego (aquellos que quieran hacer partidas mucho más ciber que punk) preferirán hacer campañas de Nivel de Poder Grande (los personajes de las novelas ciberpunk no son perdedores porque sus habilidades sean bajas, sino más bien por una mezcla de circunstancias sociales y factores psicológicos).

Espionaje

El espionaje, aparte de poder ser un género en sí mismo, es un elemento que puede encontrarse en cualquier otra ambientación.

Pero en este caso nos referimos al espionaje como género. En éste las posibilidades son muy grandes, desde una campaña centrada en una agencia de información que está siendo infiltrada por los Elurtur (o que los Cazadores descubren que se encuentra totalmente controlada ya por estos) hasta campañas de espionaje industrial con tecnologías como genética, robótica, estudio de inteligencia artificial, etc. que pueden salir mal (¿Quizás porque los Cazadores encargados de robar los datos no se hicieron con todos y sus superiores les encargan solucionar el producto de sus errores?) intentos de revertir tecnologías alienígenas encontradas que fallan, naciones enemigas que se alían con potencias extraterrestres, una conspiración interna para derrocar al gobierno interestelar de turno tras la que se encuentran los Whil'lë, etc.

Dependiendo del tono que se le quiera dar las partidas serán muy realistas o muy poco realistas. Pero no nos engañemos, la vida de los espías reales es mucho más aburrida de lo que nos imaginamos, así que por lo general se optará por un tono narrativo de acción y de secretos dentro de secretos, bastante poco realista y con gran influencia cinematográfica.

Creemos necesario recomendar que para poder lograr la atmósfera adecuada de Cacería se introduzcan algunas dosis de horror, y se traten temas relativamente oscuros y que se le añada un poco de gris a los típicos temas bien/mal del género de espionaje de acción.

Los cazadores de esta clase de ambientaciones tendrán como mínimo un Nivel de Poder **Normal**, y por lo general un Nivel de Poder **Grande**.

La ambientación **Espacioscuro** (de próxima aparición) tiene todo lo necesario para desarrollar partidas de espionaje en ellas. Los cazadores podrían ser miembros del Cuerpo Psiónico (incluso miembros de PsiNav y PsiPol) que descubren los oscuros secretos tras el Cuerpo, La Hermandad del Sello, Los Hijos de Hal, etc. o trabajar para

la Hermandad sin saberlo e ir descubriendo poco a poco quiénes son sus señores y qué es lo que han estado haciendo realmente...

Hard-Fiction

La Hard-Fiction (género destacado por intentar ser lo más rigurosamente científico posible, para la concepción científica de la época, claro) es un género ideal para hacer cacerías. El aspecto realista del género puede hacer a las criaturas más terroríficas aún. Alien, pese a ser calificada como una película de Horror tiene mucho de Hard-Fiction, sobre todo a nivel de decorados, trajes, y de los principios científicos de la película (que, pese a estar desfasados en algunas cosas ahora, en los 80 eran considerados "realistas para una película de ciencia ficción").

El estilo de la Hard-Fiction se consigue no violando las leyes de la física tal como las conocemos (esto es, que si hay viajes lumínicos sean coherentes con lo que sabemos ahora que podría funcionar), y sobre todo intentando ser lo más realista posible. Para que esto no entorpezca en el juego es necesario que la ambientación se desarrolle con considerable amplitud antes de la partida. Por ejemplo, teniendo listos datos de todos los planetas a los que pueden viajar. A partir de los datos generados con el sistema de **Creación de Sistemas Solares** se pueden obtener muchos más datos con facilidad: pese a que el sistema es genérico y no proporciona datos detallados sino tipos genéricos de atributos, en las descripciones se suministra la información necesaria para que con un poco de búsqueda en internet se obtengan datos más que suficientes.

Las historias que se cuentan en este tipo de ambientaciones son considerables, pero los temas de exploración, temas policiales y temas militares son comunes, y los tres son perfectos para Cacerías de Bichos.

Los Cazadores en esta clase de ambientación tendrán un Nivel de Poder **Mediocre**, y puede que **Normal**, pero no más alto; aunque nada les impide llegar a mejorar considerablemente con el tiempo.

El estilo con el que está escrita y desarrollada la ambientación **Futuro Cercano** tiene bastantes toques de Hard-Fiction, aunque también tiene elementos de Horror e incluso alguno de Space Opera.

Horror

En gran medida se podría decir que todas (o casi todas) las cacerías tienen un considerable componente de horror. En mayor o menor medida las cacerías deberían ser claustrofóbicas, oscuras, y tener una intención clara de asustar y poner nerviosos a los jugadores. Para un análisis profundo sobre el horror y los juegos de rol recomendamos el libro “**Nightmares of Mine**” (en inglés), escrito por el maestro **Kenneth Hite** y que analiza a lo largo de 178 páginas el papel del horror en los juegos de rol.

El terror y el horror no son un género en sí mismo, sino más bien un objetivo, y en concreto el objetivo de muchas películas y novelas en las que se presentan Cacerías de Bichos. Pero no debe ser únicamente el objetivo del DJ el asustar, sino que debe ser el objetivo de los Cazadores el ser asustado. Por ese motivo le recomendamos al DJ que les pregunte al resto de jugadores cuál es el nivel de horror hasta el que están dispuestos a llegar (y la clase de horror que quieren “sufrir”). Esto permitirá que todos los jugadores (DJ incluido) esperen lo mismo de una partida, y se evitará que ciertas sensibilidades puedan ser heridas.

El miedo y el horror se pueden implementar de distintas maneras. Desde sutiles detalles que van perfilando una atmósfera hasta la revelación final del horror en todo su esplendor, pasando por historias en las que el horror se suministra con cuentagotas (pero es realmente horrible cuando aparece) hasta las partidas más gores en las que la sangre abunda tanto como las descripciones macabras. Es aconsejable que el DJ hable con todos los jugadores para saber hasta dónde están dispuestos a llegar, qué es lo que les apetece jugar, etc. y que establezca el tipo de horror de la partida partiendo de lo que sus jugadores le han comunicado.

Una vez el DJ sepa el tipo de horror que quiere introducir en sus partidas debería mirar las Reglas de Terror (más abajo) para decidir cómo va a aplicarlas.

Debido a que la mayoría de géneros descritos tienen elementos horribles, el DJ puede utilizar los Niveles de Poder que considere corresponden según el tipo de ambientación. Las ambientaciones puramente de horror (en las que elementos como el período, la tecnología, etc no son importantes para la historia, sino solo el Horror) el DJ debería decidir con cuidado el Nivel de Poder adecuado, o no conseguirá el tono deseado.

La ambientación **Espacioscuro** tiene todos los elementos necesarios para ser una ambientación terrorífica de la intensidad que se decida.

Space Opera

La Space Opera, no nos engañemos, es un tipo de ambientación difícil para hacer Cacerías de Bichos; aunque esto no quiere decir que sea imposible, de hecho Star Trek (que pese a no ser Space Opera pura tiene muchos elementos de ésta, y los comics o las novelas muchos más que las series de televisión) tiene varios ejemplos de cacerías por derecho propio, como ya se ha comentado.

La Space Ópera como género se caracteriza por elementos como la lucha de bien contra mal, uso común de armas de rayos, robots, viajes y comunicaciones espaciales relativamente rápidos (para hacerse a la idea, una nave de Star Trek que vaya a una velocidad de Warp 9 está viajando a 729 veces la velocidad de la luz), batallas espaciales, apariencia relativamente humanoide de muchas razas (no de todas, claro), etc.

Las Cacerías de Bichos en ambientaciones Space Opera deberían tener un cierto componente de bien contra mal; o la lucha de los Cazadores para detener a los Bichos debería ser muy relevante para el universo conocido, probablemente el destino de éste dependa de los Cazadores.

Como puede verse, el estilo narrativo de la Space Opera suele ser más “luminoso” que el del resto de ambientaciones. Las Cacerías suelen ser historias oscuras y muchas veces terroríficas, y nada impide que una Space Opera tenga ese tono ocasionalmente; o mantener un cierto tono general más oscuro pero en el que los personajes se esfuerzan por ser la fuerza del bien, pese a todos sus fallos (como es el caso de **Star Trek Deep Space Nine**, la serie de Star Trek más oscura y probablemente la más Space Opera al mismo tiempo).

Escoger contar una cacería en una ambientación de este tipo, cómo puede verse, exige más del DJ (pues conseguir mantener el equilibrio entre la “luminosidad” típica de las Space Opera y la “oscuridad” típica de muchas cacerías es difícil, y requiere una continua atención), pero al mismo tiempo pueden ser muy divertidas, ya que serán con diferencia las cacerías más épicas de todas, y la lucha del bien contra el mal es un tema universal con el que es fácil identificarse.

Los Cazadores de ambientaciones Space Opera tendrán un Nivel de Poder **Grande** o **Legendario**. Son héroes por derecho propio, e incluso alguno de ellos con reputación a lo largo y ancho del espacio conocido.

La ambientación **La Primera Colonización** tiene elementos de Space Opera, aunque tiene elementos también de una ambientación de Horror, así como de una ambientación Hard-Fiction. La Campaña **Ecos del Espacioscuro**, en la que se introduce la ambientación **Espacioscuro** tiene toques de Space Opera y de Horror.

Tranhumanista

El Transhumanismo es, en un sentido tecnológico, la evolución del ciberpunk en el tiempo. La tecnología tranhumanista modifica al ser humano mucho más allá de los implantes del ciberpunk, rediseñándolo y adaptándolo a vivir en otros mundos en lugar de adaptar esos mundos al ser humano.



Aunque el ser humano ha cambiado mucho, y la línea que separaba a humanos de máquinas está difuminada (los Cazadores podrían ser perfectamente Inteligencias Artificiales, Robots, Bioroides o Ciborgs), la que separa los humanos de los animales posiblemente también (a media que los humanos van dotando de inteligencia y capacidad de comunicación a algunas especies como perros, delfines o simios), e incluso la definición de ser humano es algo que no está muy claro (con la mejora de la genética pocos humanos hay que no hayan recibido un tratamiento genético al ser fecundado para tener ciertos rasgos y eliminar ciertos defectos, o que hayan sido diseñados desde cero para poder sobrevivir en otros planetas con otras atmósferas).

En estas ambientaciones la línea que separa a Bichos de humanos es muy borrosa, y es posible que muchas de las amenazas con las que se enfrenten los Cazadores sean o hayan sido humanas en algún momento. Aunque es posible introducir Bichos alienígenas en la ambientación (con más o menos los mismos métodos que en una ambientación ciberpunk), pero no es necesario, ya que muchos humanos son Bichos por derecho propio. Por no hablar de todas las posibilidades a nivel de mutaciones, plagas, terrores tecnológicos, e incluso nano-tecnológicos que pueden aparecer perfectamente en una ambientación Transhumanista.

Las Cacerías de Bichos en ambientaciones Transhumanistas tendrán un Nivel de Poder **Grande** y en muchas ocasiones será **Legendario**.

La ambientación **Espacioscuro** tiene algunos pequeños toques de Transhumanismo, aunque se trata principalmente de una ambientación de Horror.

Viajes en el Tiempo

Los viajes en el tiempo son una “ambientación” posible, aunque al igual que el Espionaje es habitual encontrarlo como un elemento de otro tipo de ambientaciones. Puede que los alienígenas (Insectoides, Elurtur, etc.), ante la imposibilidad de conquistar a los humanos, consigan viajar al pasado para intentar hacerlo entonces.. Los Cazadores podrían entonces pertenecer al pasado, o ser agentes del presente enviados para evitar la conquista (como por ejemplo pasa en **Star Trek Primer Contacto**). Otra opción es que sean los Cazadores quienes viajen en el tiempo y se encuentren con Bichos. Los dinosaurios serían unos bichos estupendos, sirviendo tanto de cazadores como de presas. Asimismo, un grupo de cazadores puede viajar al futuro para encontrar que la especie humana se ha convertido en ganado para los Kuzaar, y averiguan que lo que ha permitido esto sucede en su época ¿deberían volver y cambiar lo sucedido para que los Kuzaar no conquisten a los humanos o quedarse en el futuro luchando por el destino de la humanidad?

Los cazadores que viajen en el tiempo por lo general serán individuos considerablemente capacitados (sobre todo si el viaje en el tiempo está controlado por empresas o gobiernos), por lo que tendrán un Nivel de Poder **Grande** o **Legendario**, pero también pueden ser gente **Normal**.

No se incluye ninguna tecnología que viaje por el tiempo, así que el DJ tendrá que desarrollarla, pero nuestro consejo es que no se preocupe demasiado, que le proporcione dos o tres normas en cuanto al funcionamiento del viaje temporal, y que lo utilice más como herramienta narrativa que como una pieza de equipo.



Creando una Ambientación

Quizás al DJ no le gusten ninguna de las ambientaciones que proporcionamos, o simplemente prefiere utilizar una ambientación propia. En los capítulos 8 y 9 se encuentra todo lo necesario para crear criaturas (sean Bichos o no) y sistemas solares. Además, en el capítulo 11 están las reglas de creación de vehículos. Con todas esas herramientas el DJ puede generar toda la información que considere necesaria para su ambientación, aunque antes de ponerse a crearla debería hacerse estas preguntas (hasta desarrollar la ambientación al nivel de detalle que desee):

- ¿Se encuentra la ambientación en alguno de los géneros descritos o bebe de varios géneros? Si la ambientación tiene elementos de varios géneros ¿Cuáles son que elementos se coge de cada género?
- Si transcurre en el pasado ¿en qué época transcurre? ¿Hay tecnologías divergentes?
- ¿Qué tamaño cubre el “universo conocido”? ¿Se tratará de un solo sistema solar (el de la Tierra u otro), tendrá el tamaño de un subsector o de un sector?
- ¿Cómo de comunes son los planetas habitables? ¿A qué distancias se encuentran entre sí?
- ¿Hay un estado que ocupa todo el espacio conocido o hay varios?
- Si hay varios estados interestelares ¿Qué clase de relaciones tienen entre ellos? ¿Son imperios, alianzas, etc.? ¿Existen estados claramente expansionistas? ¿Existen estados interestelares compuestos completamente por Bichos?
- ¿Cuál es la historia de las sociedades interestelares? ¿Han habido guerras entre ellas?
- ¿Quiénes fueron los primeros en viajar más rápido que la luz?
- ¿Cuáles son los Niveles Tecnológicos disponibles?
- ¿Qué clase de tecnología existe para viajar a velocidades lumínicas? ¿Cuándo aparece y cómo? ¿Es accesible para todo el mundo, o solo para unos pocos?
- ¿Existen comunicaciones lumínicas? ¿O la única manera de llevar mensajes de un

planeta a otro es por medio de naves que transporten el mensaje y lo transmitan en el sistema de destino?

- ¿Hay inteligencias artificiales? ¿Hay robots? ¿Cómo funcionan? ¿Hasta qué nivel de detalle se utilizan las reglas de **Informática y Robótica**?
- ¿Hay otras razas humanas en el espacio? Si es así ¿cómo y cuándo han llegado allí?
- ¿Hay razas alienígenas en el espacio? ¿Cómo interaccionan con los humanos? ¿Cuál es la posición de la especie humana en la sociedad interestelar?
- ¿Qué clase de Bichos existen en cada campaña?
- ¿Existe alguna trama de fondo en la ambientación, se involucren los Cazadores o no en ella? ¿Es una trama que tiene que ver únicamente con humanos, con bichos, con otras razas?
- ¿Existe una clara diferencia entre bien y mal en tu universo? Si existe ¿hay alguna criatura, idea, lugar, etc. que sea claro representante de una facción; y/o se trata de un bien y mal claros, pero repartidos por igual entre todos?
- ¿Cuál es el Nivel de Poder genérico de la ambientación? (esto es, el Nivel de Poder que utilizarán la mayoría de Cazadores en esa ambientación, aunque luego se puedan hacer partidas que tengan niveles superiores o inferiores).
- ¿Hay poderes psiónicos? Si es así ¿Cómo funcionan y cómo pueden ser adquiridos? ¿Se pueden entrenar? ¿Tienen algún efecto negativo? ¿Cómo están regulados? ¿Cómo reacciona cada sociedad ante ellos?
- ¿Se utilizan las Reglas de Terror? Si es así, ¿Con qué frecuencia se tira? ¿Qué efecto se pretende conseguir con las Tiradas de Terror?

Estas preguntas solo son una guía, intentando proporcionar elementos básicos que creemos que toda ambientación debe tener (desarrollados en mayor o menor profundidad), aunque para los Directores más detallistas eso solo será un comienzo.

Elementos de las Campañas

Una vez se ha escogido o definido la ambientación (esto es, el lugar en el que tendrán lugar las cacerías) es necesario definir el tipo de campaña que se va a jugar. Primero hay que tener claro si se va a jugar una sola aventura (como si de una película se tratase, que tiene una o dos tramas que por lo general se cierran al final de la misma) que dure una o pocas sesiones de juego, o si se va a jugar una campaña (cómo si de una serie de televisión se tratase, en la que cada episodio sería una sesión de juego).

En esta segunda opción puede haber una sola trama que afecte a prácticamente todo lo que sucede en las partidas, o puede haber una o varias tramas que se vayan desentrañando a lo largo de las sesiones, aunque cada una o pocas sesiones se cierre alguna trama o subtrama y se avance a la siguiente. La trama o tramas que afectan a toda la campaña reciben el nombre de metatramas, y muchas veces se configuran como si capas o pieles de una cebolla se tratase, de tal manera que cada vez que una subtrama se cierra se “pela” una capa de la cebolla, y se introduce más en el misterio central.

Otra opción es tener varias metatramas paralelas que se “acercan y alejan” una de otra a medida que avanza la campaña, teniendo subtramas que forman parte de una o varias de las metatramas, y subtramas independientes que no tienen nada que ver con las metatramas. Estas subtramas independientes sirven principalmente para proporcionar información o conocimientos útiles en un futuro, para desarrollar aspectos de la ambientación y darle así mas profundidad, e incluso quizás se trata de subtramas de interrelaciones entre los propios personajes.

Estas dos maneras de articular campañas utilizan muchos elementos extraídos del formato televisivo, del que pensamos se puede aprender mucho en cuestión de narrativa: llevan contando historias seriadas (de una manera similar a las distintas sesiones en las que se va desarrollando una campaña) más tiempo del que llevan existiendo los juegos de rol.

Pero aparte de estas opciones las campañas se pueden distinguir por distintos temas y elementos recurrentes, que se pueden dar en solitario o combinarse.

Horror

El horror es probablemente el elemento más común en todas las cacerías, ya que casi todas tienen un mayor o menor elemento de horror. Las campañas de horror tratan sobre el miedo. Este se puede conseguir de distintas maneras (y con distintos resultados): desde el horror de enfrentarse a un enemigo invencible e implacable (como una horda de Xenos); el horror de enfrentarse a alguien capaz de hacer aquello que la sociedad encuentra más repulsivo (como un asesino caníbal que resulta ser un Kuzaar que se ha quedado atrapado en la Tierra y espera rescate); el horror de ser poseído y obligado a matar a tus amigos; el horror cósmico que viene de comprobar que el universo está dominado por fuerzas del mal y de la destrucción y que lo poco que puede hacer uno solo conseguirá retrasar el momento de la derrota definitiva. Hay muchas maneras de introducir el horror, pero lo mejor es siempre hablar con todos los jugadores para saber hasta dónde quieren llegar, e incluso qué clase de horror es el que realmente les interesa, para hacer la campaña adecuada para todos los jugadores. De todas formas éstos también deberían ceder para acomodarse a la clase de historia que el DJ tiene en mente.

Militar

La Ciencia-Ficción militarista es una parte considerable del género, y las cacerías no son una excepción, y de hecho una buena parte de las campañas, si no son completamente militaristas, tendrán bastantes elementos militares.

Una de las opciones más clásicas es el grupo de marines espaciales (o unidad similar). Esta opción es interesante porque no solo proporciona un motivo para que los personajes se conozcan, sino que también permite introducir personajes nuevos que reemplacen a los caídos sin ningún proble-

ma. La campaña militar de marines espaciales se puede jugar tanto en tiempos de paz como en tiempos de guerra. En tiempos de paz las partidas girarán en torno a proteger convoyes, misiones de rescate, protección de planetas fronterizos, misiones a colonias con las que se ha perdido contacto, etc. En tiempos de guerra las misiones posibles son mayores, desde ataques directos, captura de prisioneros, misiones encubiertas de sabotaje, recuperación de información, limpieza de terrenos ya “liberados”, etc.

Una campaña militar de marines espaciales puede empezar en tiempos de paz (pero dando pistas de que algo se acerca) y tras varias sesiones empezar una guerra. De hecho si los cazadores son los primeros en enfrentarse al enemigo (posiblemente Bichos, aunque un tercer enemigo Bicho en el trasfondo de una guerra es también efectivo) eso da un motivo para que se les envíe a más misiones, y a medida que tengan éxito se irán convirtiendo en una unidad respetada, y les irán cayendo misiones más difíciles, hasta que al final puedan ser definitivos en la derrota del enemigo (sea invasor o se le esté atacando, que no hemos dicho que la guerra tenga que ser “justa”).

Otra opción clásica en las novelas y películas de Ciencia-Ficción militar son los pilotos de cazas espaciales (o mechas, o pilotos de cazas normales, o pilotos de tanques). En este caso puede parecer más difícil introducir Bichos, pero no es así. Por un lado puede que haya bichos equivalentes a cazas (o mechas o cazas espaciales) como parte de una fuerza invasora (por ejemplo en una invasión Insectoide).

Puede que la raza de humanoides que está atacando a los humanos realmente, y sin que nadie lo sepa, se encuentren bajo el dominio de controladores de mentes (como los Elurtur) y es más, puede que esos mismos controladores de mentes se estén introduciendo entre los gobernantes humanos, y que las consecutivas victorias que están obteniendo ante el invasor solo son una cortina de humo para ocultar la auténtica invasión. Pero entonces los cazadores descubren a los controladores de mentes...

O puede ser una trama en torno a una pequeña base militar en un planeta poco importante. Los cazadores son pilotos de cazas, pero desconocen que uno de ellos no es humano, y luego empiezan las muertes. En este caso podría tratarse de un Whil'lë que se va alimentando de los habitantes de la pequeña base, hasta que no quede nadie o los Cazadores le detengan.

Otra tipo de campañas militares son aquellas en las que los Cazadores interpretan a los altos mandos de una nave / estación espacial. Muchos son los problemas que un Bicho puede crear en una nave espacial, como cientos de episodios de series como Star Trek, Babylon 5, Farscape, Andrómeda, etc. nos han mostrado a lo largo de los años. Las posibilidades son prácticamente ilimitadas, aunque en este tipo de campañas es aconsejable desarrollar algún tipo de metatrama o herramienta que impida que la campaña se acabe convirtiendo en “el Bicho de la Semana” (salvo que se desee eso, claro).

Una de las ventajas de este último tipo de campañas sobre otro tipo de campañas militares es que pese a que los Cazadores siguen recibiendo órdenes de los mandos por encima de ellos, suelen encontrarse mucho más aislados que en el resto de historias militares, por lo que pueden conservar un mayor grado de independencia en sus acciones (lo que no quiere decir que luego no tengan que responder por sus actos, sobre todo si las cosas salen mal). Y una nave de exploración o una base en una encrucijada de agujeros de gusano o similar nunca sabe lo que puede encontrar, o lo que puede llegar a ella...

Y por último los personajes siempre pueden ser mercenarios. En tal caso la estructura militar suele ser más abierta, así como el tipo de misiones en las que se puede participar, sobre todo en cuanto empiezan a contratarte corporaciones para misiones secretas, guerras encubiertas, etc. ¿Y qué habrá en esa caja con soporte vital que han sido contratados para robar?

Psiónicos

La campaña psiónica es aquella en la que la gran mayoría de los cazadores son psiónicos y la metatrama por lo general gira alrededor de esto. Quizás los psiónicos hayan sido creados por entidades con oscuros y nefastos objetivos, y la existencia de psiónicos se utilizará para despertar/liberar a algo terrible; puede que un grupo de psiónicos haya llegado a un acuerdo con un tipo de Bichos para hacerse con el poder, y los cazadores pertenezcan a otro grupo que se les opone (o a ese mismo grupo y se enteran de lo que planean sus líderes); puede que las unidades de fuerzas especiales de esa ambientación estén compuestas únicamente de psiónicos (y nos encontraríamos con una campaña militar); o puede que los cazadores sean el resultado de experimentos para dotar a humanos de poderes psiónicos que se hayan escapado, y que el lugar en que se ocultan (por desgracia, o porque han sido guiados ahí) haya algo más; etc.

La campaña psiónica, como se ha visto, no tiene por qué ser el tema central de la historia, sino que puede tener otros elementos.

Rebeldes y Criminales

La campaña rebelde es aquella en la que los Cazadores son personas que por un motivo u otro se encuentran fuera del sistema.

Puede que sean auténticos rebeldes y revolucionarios que quieren acabar con el sistema establecido (que puede ser una democracia, una dictadura, o incluso el domino por parte de una raza de Bichos), y se dedican a hacer atentados, a sacar a la luz la auténtica naturaleza de los gobernantes (como la Resistencia en la serie televisiva *V*), o simplemente a destruir el sistema porque sí.

Puede por otro lado que sean personas fuera de la ley (tanto justa como injustamente) que se ven obligados a sobrevivir en los peores lugares de la galaxia, donde cualquier criatura puede decidir que eres comida (o algo peor).

Un grupo de criminales contratado para una entrega podría encontrarse con que lo que transportan no son drogas, sino un Bicho. O un grupo de piratas espaciales que cree haber hecho el negocio de su vida al encontrar una nave flotando en el espacio se llevará una sorpresa cuando tengan que lidiar con lo que acabó con la tripulación original.

O incluso puede que se trate de un grupo de utopistas que han decidido dejar el sistema y empezar desde cero en otro planeta con la idea de crear una sociedad ideal. El planeta escogido puede estar habitado por Bichos que no se encontraron en los análisis iniciales (o que los Kuzaar utilicen el planeta como terreno de caza) y puede que ellos mismos lleven algo al planeta.

Supervivencia

Las campañas con temas de supervivencia son muy típicas, y es posible que muchas historias acaben siendo partidas de supervivencia, aunque inicialmente tuviesen otro tema.

Por un lado tenemos las campañas con elementos de supervivencia pura, en las que los Cazadores no solo tendrán que sobrevivir a un entorno hostil, sino por lo general también a un Bicho (como por ejemplo, en **La Cosa** de John Carpenter). También tienen temas similares las historias de colonos, terraformar y explorar es peligroso de por sí. O pueden ser tramas en las que los Cazadores son únicamente presa de un Bicho; pero en este tipo de casos el Bicho es lo bastante poderoso como para resultar tan peligroso como la colonización en sí misma.

Y siempre puede tratarse de campañas en las que los Cazadores sean parte de los últimos restos de la civilización, intentando escapar de lo que ha acabado con ella y encontrar un nuevo lugar en el que prosperar; si es que no les encuentra lo que acabó con la civilización, y si el lugar al que llegan no tiene peligros propios, claro.

La serie de televisión **Tierra 2** tiene muchos elementos de Supervivencia.

PREPARANDO UNA PARTIDA

Lo primero es tener claro la duración que va a tener la partida. Puede que se trate de una partida de una tarde, o puede que los jugadores hayan decidido que quieren jugar una campaña larga, que pueda incluso durar años. Sea el caso que sea el DJ tendrá que seguir el mismo proceso de preparación.

Conoce las Reglas

EL DJ tiene que conocer las reglas. Y debería conocerlas mejor que los jugadores, y dominar todo aquello que afecta a las partidas: el diseño de vehículos, de planetas o de criaturas no hace falta conocerlo tan bien; pero sí es necesario que domine el sistema de resolución de acciones, el de combate, el de curación, el de experiencia y el de creación de personajes. De todas formas es recomendable (si no necesario) haberse leído todo el libro antes de Dirigir la primera partida.

Pero habrá situaciones que no estarán cubiertas por ninguna regla, o momentos en los que el DJ no recuerde una regla. En tales casos conocer bien el sistema es útil, ya que permite improvisar una regla momentánea para salir del paso y no interrumpir la narración buscando en este libro. Luego, cuando haya un momento de tranquilidad, podrás ver si hay algo que hayas hecho mal y corregirlo, o modificarlo y utilizar la regla que has improvisado si te gusta más.

Preparación Previa

Salvo que al DJ se le dé muy bien improvisar tramas, personajes y localizaciones, las partidas requerirán preparación. Desde un leve esquema general de las cosas que pueden pasar (y cómo las acciones de los Cazadores pueden cambiar las cosas) hasta una historia completamente detallada en la que se cubren cientos de personajes secundarios y localizaciones. Cada Director tiene unas necesidades de preparación, y en gran medida el arte de la preparación consiste en saber qué nivel de preparación requiere uno.

Pero preparar no es solo escribir aquello que puede pasar. Como se ha dicho cada Director prepara de una manera. He aquí algunas posibilidades: Preparar tics nerviosos y expresiones para los distintos personajes secundarios; desarrollar con profundidad a los villanos, no solo actuando y preparando la voz, sino también desarrollando la postura y expresiones típicas (tanto verbales como faciales), preparar un diagrama de flujo en el que se indican todos los eventos importantes y los distintos resultados de las acciones de los cazadores en cada evento; etc.

Documentate

Antes de empezar la partida el DJ debería documentarse sobre aquellos temas que no domine y que vayan a aparecer en la trama; así, si otro jugador sabe más de un tema que el Director, este podrá haber pensado posibles soluciones a las reacciones del jugador (o simplemente no le pillaré por sorpresa lo que intente el jugador).

Si estableces la partida en el presente o en el pasado la cantidad de información que encontrarás será abundante, pero si la estableces en el futuro la información que podrás encontrar serán principalmente teorías, pero también puedes aprovecharte de ellas para especular tú cómo será ese planeta en el que quieres hacer la partida, o qué fenómeno puede crear el campo gravitatorio que necesitas que afecte a la nave de los cazadores en un momento concreto.

Material adicional (mapas, música, imágenes, sonidos)

Aparte en las partidas de rol se pueden utilizar muchos elementos adicionales que ayuden a mejorar la experiencia y pasarlo mejor.

Los mapas, aparte de los usos que se les pueda dar en combate, tienen la capacidad de establecer el mismo marco de actuación en la mente de los jugadores (DJ incluido), lo que no solo facilita dirigir la partida (porque las explicaciones hacen referencia al marco en común que proporciona el mapa),

sino que además son un elemento para proporcionar sensación de realismo en la partida (si les entregas el mapa cuando lo consigas en la partida), e incluso un motor de la misma (si los Cazadores tienen que hacerse con el mapa).

Otro elemento importante es la música. Al igual que en las películas la música sirve para reforzar sentimientos o producir un contraste con lo que se ve (y creando otro tipo de sentimientos y sirviendo para reforzar contradicciones de un personaje, o la ironía de una escena). La música tiene el mismo valor y efecto narrativo que en el cine y las series de televisión. Es una herramienta estupenda para generar o promover un cierto tipo de experiencias, pero requiere ser elegida de antemano (o conocer muy bien las canciones a las que se tiene acceso) para no perder tiempo luego buscando la música interrumpiendo así la narración.

Además de la música, los sonidos son un elemento a tener en cuenta. Desde sonidos de ordenador a sonidos de armas, tener acceso a una buena batería de sonidos ayuda a aumentar la sensación de realismo y la verosimilitud de la partida.

Otro elemento que ayuda considerablemente a colocar en situación son las imágenes. Ahora, gracias a internet, podemos encontrar imágenes prácticamente de todo

en cuestión de segundos. Descargar imágenes para mostrarles a los jugadores cuando llegan a un sitio tiene un efecto considerable a la hora de marcar un tono en una partida, además de proporcionar un apoyo estupendo para la imaginación de los jugadores.

Cómo puedes darte cuenta muchos de estos materiales adicionales se manejan con mucha más facilidad si tienes un ordenador a mano. Nosotros, recomendamos si es posible jugar con un portátil. No solo permite acceder rápidamente a mapas e información que se tenga escrita, a música, a sonidos, etc. sino que permite tener muchos más elementos (como generadores de nombres, de planetas, de mapas, etc.) al alcance de un dedo, y aunque al principio se pueden ralentizar las partidas, en cuanto el DJ le coja el tranquilo se acelerarán considerablemente.

De todas formas no es imprescindible, pero tenerlo facilita mucho administrar y acceder al material de la partida. Además existen programas profesionales de escritura que organizan textos en árboles y pestañas, permitiendo desplazar esos árboles y pestañas y reorganizar la información de la partida para ajustarse a acciones de los jugadores. A este respecto recomendamos el gratuito **KeyNote**, aunque hay muchos más, y cada DJ debería encontrar el programa con el que se encuentre más cómodo trabajando...



CONTAR HISTORIAS

Uno de los objetivos de jugar a rol (aparte de pasarlo bien) es contar historias. La manera de contar historias no ha cambiado mucho durante siglos, y el esquema PlanTEAMIENTO / Nudo / Desenlace se sigue utilizando en literatura. El cine lo ha variado un poco, convirtiéndolo en Planteamiento-Punto de Giro-Planteamiento / Nudo-Crisis Dramática Central-Nudo / Desenlace-Punto de Giro-Desenlace. O sea, el cine utiliza un Punto de Giro en mitad del Planteamiento (que generalmente sirve para encauzar la narración hacia el Nudo) y otro durante el Desenlace (por lo general al final del mismo y suele preceder a la resolución definitiva de la historia; así como el resto de Puntos de Giro suelen ser cambios a peor para los protagonistas, éste casi siempre es un cambio a mejor), y además una Crisis Dramática Central (que por lo general incluye un Punto de Giro, y que sirve para impulsar al personaje a la segunda mitad del Nudo).

Estos esquemas son utilizados por una buena parte de las novelas y películas existentes. Hay obras que los han roto, pero no suele ser lo habitual.

Eso es lo que llamamos **Narrativa Lineal**, y es la manera tradicional y clásica de contar historias. Se podría decir que es la manera que utilizamos por defecto al hacer partidas de rol. No porque sea la mejor manera, sino porque es cómo hemos aprendido a contar historias, y es el formato que se ha reforzado en muchos juegos de rol.

Pero hay otra forma de contar historias. Una forma muy reciente, que proviene de videojuegos y de páginas web, pero que proporciona herramientas mucho más adecuadas que la narrativa lineal. Es la conocida como **Narrativa No Lineal**

Narrativa No Lineal

La Narrativa No Lineal es básicamente la forma de contar historias que subyace detrás de muchos juegos de ordenador, en concreto de aquellos en que las distintas elecciones

de los jugadores produzcan resultados finales distintos. Los Juegos de Rol de ordenador utilizan esta clase de elementos, así como muchas aventuras gráficas, y cada vez más tipos de juegos.

Lo curioso es que, así como se ha estudiado (por especialistas de la comunicación) la narrativa no lineal en los juegos de ordenador, y en especial en los juegos de rol de ordenador, a ningún estudioso se le ha ocurrido aplicarlo a los juegos de rol normales, cuando esto sería lo lógico, ya que esa forma de narrar historias (en la que no hay un final definido, ya que éste puede cambiar considerablemente dependiendo de las decisiones de los jugadores) es originaria, y propia, de los juegos de rol de mesa.

Nosotros vamos a intentar aplicar algunos de los principios que se han postulado hasta la fecha, pero eso sí, teniendo claro que se trata de un área de conocimiento muy reciente, y en la que no hay nada definitivo aún.

En la Narrativa No Lineal la historia, a diferencia de en la Narrativa Lineal, permanece completamente abierta. No hay un final posible, sino que hay muchos posibles finales, que se irán definiendo a medida que las acciones de los jugadores las delimiten, aunque es posible que esas mismas acciones permitan acceso a posibles soluciones que en un principio estaban cerradas.

Esto plantea el desafío de poner en manos de los jugadores cierto grado de control de la historia (aunque sea algo totalmente inconsciente por su parte) para que resulte “interactiva” (esto es, que cambie según las acciones de los jugadores), al mismo tiempo que se debe mantener una mínima coherencia en la narración (y por lo tanto mantener también la lógica interna del universo de juego).

La mejor manera de crear guiones no lineales es utilizar programas de diagramas de flujo, o programas de escritura profesional (que utilizan estructuras de árboles en la que cada rama puede contener cantidades ilimitadas de texto, y que se pueden mover

y administrar a voluntad). Nosotros de hecho recomendamos utilizar una mezcla de ambos. Los diagramas para desarrollar los esquemas de la aventura (y poder modificarlos fácilmente cuando sea necesario) y un programa de escritura profesional (como el gratuito **KeyNote**) en el que desarrollar el grueso de la historia, introducir mapas, características de los diferentes personajes secundarios, etc. (así además se tiene la ventaja de tenerlo todo en un archivo, con lo que es más fácil consultar información).

Una vez se tiene una aventura estructurada de forma no lineal, cambiar los sucesos o introducir repercusiones de las acciones de los cazadores se vuelve una tarea muy sencilla (sobre todo entre sesiones, aunque con el tiempo se desarrolla la habilidad de hacer estas modificaciones y se pueden hacer incluso en mitad de partida), y además, al disponer de toda la trama estructurada en un diagrama de flujo, resulta muy visual y es mucho más fácil realizar cambios en la misma, al fin y al cabo solo se trata de mover cajas con texto de un lado a otro, y modificar en algunos casos el texto.

Un consejo práctico cuando se escriban tramas con diagramas de flujo es dejar cajas sin texto como parte del diagrama, para cuando los jugadores hagan algo inesperado poder incluirlo en el diagrama y hacer las modificaciones pertinentes.

Existen varias formas de disponer las estructuras Narrativas No Lineales:

Modelos Estructurales en la Narrativa No Lineal

La Narrativa No Lineal puede tomar formas distintas que pueden utilizarse independientemente, o combinarse entre sí.

- **Narrativa No Lineal Ramificada:** Se trata básicamente de una estructura Narrativa Lineal como la de cine, pero cada Punto de Giro y la Crisis Dramática Central permiten pasar a rutas lineales alternativas. Es ideal para representar cacerías desesperadas en las que no hay

posible victoria, y en las que solo se puede escoger si la muerte servirá para algo o no. Al ser parcialmente lineales ayudan a proporcionar la sensación de que no hay escape al destino funesto, y que solo se puede elegir la manera más adecuada de morir (la que salve más gente, gane el tiempo necesario para otra cosa, mate a más enemigos, etc.).

- **Narrativa No Lineal Jerárquica:** Esta es una clásica estructura en árbol, en la que diferentes opciones van provocando diferentes resultados. Es la que más posibles finales plantea, y por lo tanto recomendamos que el DJ desarrolle un final “negativo”, otro “positivo” y otro “intermedio” y los modifique para reflejar cómo las acciones de los jugadores han llevado las cosas en un sentido o en otro.
- **Narrativa No Lineal Paralela:** Esta estructura no lineal está formada por varias líneas de argumento que se van cruzando en distintos puntos; ambas se desarrollan simultáneamente, pero no se cruzan en todo momento. Por esto los puntos de cruce son especialmente importantes, pues deben proporcionar la información necesaria para unificar las tramas y saber qué sucede realmente. Es especialmente útil en historias de espionaje. Se puede complicar bastante la trama añadiendo líneas argumentales paralelas adicionales.

Existen otras estructuras Narrativas No Lineales, pero consideramos que estas son las especialmente apropiadas para partidas de rol. Al que quiera profundizar en estos temas le recomendamos que empiece con *The Automatist Storytelling System* de **Michael Murtaugh** y el *Interactive Writer's Handbook* de **Jon Samsel** y **Darryl Wimberley**, y continúe con las bibliografías que estos libros ofrecen.

TÉCNICAS NARRATIVAS

Pero aunque la narrativa de las partidas de rol sea No-Lineal, a lo largo de los siglos se han desarrollado muchas técnicas narrativas Lineales que se pueden aplicar perfec-

tamente a partidas de rol. Vamos a ver unas cuantas de esas técnicas...

Apertura Narrada:

Una técnica clásica de empezar una historia es con una voz en off o con un texto escrito en pantalla. El ejemplo que todos habremos visto alguna vez es el comienzo de Star Wars. Esta clase de comienzo en una partida de rol es especialmente útil, pues sirve para situar a los jugadores en la partida, recordando lo sucedido en la última sesión (si la ha habido) e indicando la situación general. Los comienzos de series como Star Trek o Babylon 5 tienen intenciones similares, aunque más que recordar lo sucedido en la última sesión sirven para establecer un tono narrativo concreto al comenzar la partida.

Cliffhanger:

Un cliffhanger consiste en dejar una sesión en una situación de peligro para uno o varios de los Cazadores, una revelación que cambia sustancialmente lo que sucede en la trama, o similar. Usado en una partida de rol es una técnica interesante, pues deja a los jugadores con ganas de saber qué les sucede, o cómo afecta el cambio. Pero hay que tener cuidado, un uso excesivo de cliffhangers es peligroso, pues si todas las partidas acaban con los Cazadores en peligro los jugadores se acostumbrarán pronto a ello y el efecto del cliffhanger desaparecerá.

Flashback:

Un flashback es una técnica que consiste en narrar eventos que sucedieron antes del momento en que sucede la acción, por lo general ampliando el conocimiento del pasado de un personaje. En partidas de rol esto es especialmente útil para ampliar información de lo que sucede en la trama (tal vez el personaje vió o escuchó algo que no supo interpretar hasta ahora) y para dotar de mayor profundidad al personaje o personajes que aparecen en el flashback. Eso sí, usada con exceso es una herramienta peligrosa y que fácilmente puede volverse aburrida.

Flashforward:

Lo opuesto al flashback, nos cuenta algo que sucederá. En estructuras de narrativa No-Lineal es mucho más difícil de usar efectivamente, ya que las acciones de los Cazadores son imprevisibles, y pueden “cambiar el futuro“, por eso quizá el DJ quiera narrarlo como un sueño, una visión o similar que implique que no necesariamente tiene que suceder eso.

In Media Res:

Descrito por primera vez por Horacio, consiste en iniciar la narración por la mitad, o en medio de la acción. Es posible hacer un flashback para explicar cómo se ha llegado ahí, o una apertura narrada que ponga en situación. Este método es perfecto para centrar la atención de los jugadores en la partida desde el principio, pero también cansa si se reutiliza demasiado.

Mac Guffin:

Un Mac Guffin es aquel elemento que sirve para mover la trama, pero que aparte de eso no tiene otro uso. En una historia de ladrones sería el objeto a robar, pues la historia trata del robo en sí mismo, no del banco / diamante / cuadro que se robe. Un extraño medallón encontrado entre la herencia del abuelo sería un Mac Guffin si hace que al investigar sobre éste se descubran otras cosas sobre el abuelo mucho más interesantes que el medallón en sí mismo. Un objeto por el que luchas diversas facciones (como el Halcón Maltés en la película del mismo nombre) pero que una vez conseguido no tiene valor narrativo alguno también es un Mac Guffin ejemplar.

Si te interesan estas técnicas (y muchas otras que ha producido la ficción a lo largo de los años) te recomendamos que visites <http://tvtropes.org/> En esa página podrás encontrar (en inglés, eso sí) cientos, si no miles, de recursos narrativos que usar en las partidas, y con muchos, pero muchos ejemplos de los que sacar ideas.

MECANISMOS DE JUEGO

A continuación incluimos una serie de herramientas y mecanismos para el uso del Director de Juego. Desde un sistema para crear Dones y Limitaciones Normales (o la parte penalizadora de las Limitaciones Dobradas) hasta las Reglas de Terror, pasando por consejos sobre cómo crear venenos entre otras cosas.

Cómo Crear Dones y Limitaciones

Aunque este libro ofrece una cantidad considerable de Dones y Limitaciones resulta completamente imposible incluir todos los posibles. Por este motivo proporcionamos un sistema para crearlos de tal manera que estén equilibrados con la implementación de FUDGE que utilizamos en este manual.

Para calcular los Puntos de Desarrollo que consume un Don o Limitación determinada, es necesario aplicar la siguiente fórmula:

$$\text{Coste en PD} = \text{Valor} + \text{Impacto}$$

$$\text{Coste en PD} = \text{Impacto} + \text{Impacto}$$

Valor: En Dones o Limitaciones que proporcionen modificadores el Valor es igual al Modificador que dé el Don o la Limitación (el Don Garras, que da +2 al FO tiene un Valor 2, la Limitación Reputación da un -1 a las Tiradas de Reacción, por lo que su Valor es 1). En el caso de Dones y Limitaciones que no den modificadores, sino que otorgan alguna cualidad (como poder volar), o imponen una restricción (como no tener pier-nas) otorgar un Valor es más difícil, por lo que se utilizan 2 Impactos en lugar de un Valor y un Impacto para calcular el Coste..

Impacto: El Impacto sirve para medir cómo o cuánto afecta el Don o la Limitación al juego. En Dones o Limitaciones que proporcionen modificadores (esto es, que tengan un Valor concreto) el Impacto depende de a qué tipo de Rasgo o Rasgos afecta (o sea, se escogerá un Impacto de los que em-pieza con “Afecta a”).

En Dones o Limitaciones que no den modi-ficadores (esto es, que no tengan un Valor) se escogen dos Impactos, uno que refleje a qué afecta el Don o Limitación, y otro que mida el nivel de efecto sobre el juego o la cantidad de veces por partida que se utiliza durante una partida. El DJ es libre de añadir un tercer Im-pacto si cree que el Coste final es bajo.

TABLA 7.1: Impacto de los Dones y Limitaciones

Situación	Impacto	
Afecta a una sola Habilidad.	1	
Afecta a dos Habilidades	2	
Afecta a 3 Habilidades	3	
Afecta a 4 o más Habilidades	4	
Afecta a un Atributo Principal	5	
Afecta a un Atributo Secundario (que no sea EH ni EF)	2	
Afecta a más de 1 Atributo Secundario (que no sea EH ni EF)	3	
Afecta a la EH y/o a la EF	3	
Proporciona una capacidad que no afecta a Atributos ni a Habilidades, y que tendrá un coste según el efecto relativo sobre el juego.	Leve	1
	Moderado	3
	Poderoso	5
Se utiliza solo una vez por partida, o menos.	1	
Se utiliza entre 2 y 4 veces por partida.	2	
Se utiliza continuamente.	3	

Es necesario indicar que hay Dones o Limitaciones que proporcionan más de un beneficio o inconveniente; en tal caso se suma el Valor de cada Don o Limitación, pero no el del Impacto (que se calcula de manera general para todos los efectos del Don o la Limitación, salvo si tiene niveles). Pero si los distintos beneficios se adquieren en diferentes niveles de Don o Limitación los Impactos sí se suman para cada nivel.

Si el DJ se pone a comprobar los costes de los Dones y Limitaciones de este libro se dará cuenta que no todos siguen estas reglas a rajatabla. Esto es así porque consideramos que no se puede hacer un sistema completamente homogéneo para todos los Dones y Limitaciones posibles, y siempre hay excepciones a toda regla (como por ejemplo el beneficio adicional que proporciona GunFu si se tiene Ambidiestro, entre otros) que pueden alterar en un sentido u otro el coste definitivo. Son muchas las cosas que se pueden imaginar para crear un Don o Limitación, y ningún sistema puede cubrir todas las posibilidades, así que el DJ debería hacer los ajustes al coste definitivo que crea oportunos, tal como verá que hemos hecho nosotros con los Dones o Limitaciones más “abstractos” del juego.

Ejemplo: Vamos a analizar el coste del Don Infatigable. El Don se puede comprar 2 veces. La primera vez ignoras las penalizaciones de fatiga en Aturdido, y sólo tienes -1 en Gravemente Aturdido (tiene un Valor 2 por que en total ignora un -2). Con la segunda compra no sufres penalización por estar Aturdido o Gravemente Aturdido (por lo que tiene un Valor 1 al ignorar solo un -1 adicional). Los dos niveles tienen un Impacto de 3, pues afectan a la EF. El primer nivel cuesta 5 PD (2+3) y el segundo nivel cuesta 4 PD (1+3).

Ejemplo: Ahora vamos a analizar la Limitación Lento. Esa Limitación proporciona un -3 MOV. Esto es un Valor de 3, y como afecta a un Atributo Secundario que no es la EH ni la EF tiene un Impacto 2. Por lo tanto la Limitación proporciona 5 PD: (3+2)=5.

Las Limitaciones Dobladadas solo proporcionan PD por la parte que equivale a una Limitación Normal, la parte de Clave de las Limitaciones Dobladadas no se tiene en cuenta a la hora de diseñar una, aunque se debe ser muy cuidadoso para evitar desmanes por parte de jugadores “munchkin”, aquellos que leen y releen las reglas con la intención de encontrar la forma de ser más poderoso.

Cómo Crear Equipo

No importa lo largas que sean las listas de equipo, que para muchos Cazadores y Directores de Juego serán insuficiente. Hemos intentado incluir una considerable cantidad de equipo en este libro, pero al tratarse de un juego que cubre muy distintos Niveles Tecnológicos reflejar todo el material disponible en todos esos niveles es prácticamente imposible, salvo que se trate de un libro exclusivamente de equipo. Por lo tanto es lógico que en un momento u otro el DJ se vea en la necesidad de crear equipo.

Crear equipo es un asunto espinoso, ya que una pieza de tecnología colocada en el NT incorrecto puede desequilibrar por completo el sistema de juego. Y de hecho lo primero que debe hacer un DJ al crear una pieza de equipo es decidir a qué NT pertenece y mirar qué otros aparatos pueden encontrarse en ese NT. Es necesario comparar la pieza de equipo que se desea crear con el resto de equipo que se puede encontrar en ese NT, así se obtiene una idea aproximada de lo que se puede hacer.

*Ejemplo: El DJ quiere hacer un arma gravitatoria que haga caer el peso de varias gravedades sobre el enemigo, paralizándolo por el peso de la gravedad. No existe nada parecido en el **Capítulo 5: Equipo**, así que el DJ primero decide echarle un vistazo a la lista de Niveles Tecnológicos para ver a qué NT puede pertenecer. Según la Tabla 5.1.1: Niveles Tecnológicos por Grupos la Gravedad Artificial aparece en NT 2 (lo que quiere decir que se desarrolla en profundidad en NT 3). Teniendo eso en cuenta el DJ decide que hasta NT 3 no debería poder hacerse un arma gravitatoria, y que en ese*

NT es un rifle, pero va conectado a una mochila considerablemente pesada, y necesita que se dispare continuamente para producir la alteración de la gravedad (o sea, que con hacer un disparo no sirve, sino que si se quiere hacer que la gravedad afecte de manera continua a un enemigo el portador del rifle no puede dejar de apuntar a su objetivo). Y decide por último que el arma que quiere crear (una pistola que no lleve mochila y que no requiera apuntar continuamente al objetivo para alterar su gravedad, sino que la alteración de un disparo dura varios turnos) sería de NT 4. Lo que no es un problema, ya que su ambientación es principalmente de NT 4.

Una vez que se sabe el NT hay que tomar toda una serie de decisiones:

- Si necesita energía. qué batería llevará o si se podrá conectar a una fuente externa.
- Si se trata de un aparato que lleva un ordenador incorporado se deberán tomar las decisiones apropiadas sobre el diseño del mismo (si el DJ utiliza las reglas de Informática).
- El DJ tendrá que decidir también el tamaño del aparato. Como se ha visto en el ejemplo anterior, comparar lo que se quiere diseñar con otros objetos existentes puede servir de referencia, no solo para el NT, sino para el tamaño.
- Si se trata de una protección, el DJ deberá calcular lo que protegería esa misma armadura si cubriese todo el cuerpo y restarle el porcentaje equivalente a la parte del cuerpo que cubre.
- Si se trata de un arma, el DJ deberá decidir todos los rasgos de ésta. Comprender la “física” detrás de aquello que se quiere diseñar puede dar buenas pistas. Pero tampoco recomendamos seguirla a rajatabla. CdB es un juego realista, pero intenta que la diversión esté por encima del realismo; así que si una interpretación realista de un aparato no resulta divertida no seas tan realista. El ejemplo del arma gravitatoria no es realista, pero es divertido.

- El Alcance se puede elegir comparando con armas similares del NT apropiado. Por ejemplo comparando armas de proyectiles con las proporcionadas, las de energía con las proporcionadas, etc.
- El Daño asimismo se puede sacar comparándolo con las armas del mismo NT. Hasta cierto punto el NT de un arma y el daño que produce están relacionados, pero solo hasta cierto punto. A este respecto la mejor recomendación es que no crees un arma que tenga más FO que el arma que más daño hace a ese NT. Una opción es que en lugar de daño se hagan efectos distintos a éste (como la paralización del arma gravitatoria).
- La Cadencia de Fuego viene mucho más determinada por el tipo de arma que es (si es energética, de proyectiles o un arma de fuego).
- Las armas de área son peligrosas, por lo que al diseñarla es recomendable calcular correctamente el área de efecto que tendrá el arma. Es práctico representarla en un papel cuadrículado en el que un cuadrado = 1 metro para hacerse a la idea del tamaño que tendrá y el daño que provocará a cada distancia; y más práctico aún si se dibuja al lado las áreas de las armas que se incluyen en el juego, para compararlas.
- Y por último el Coste. Los precios del equipo que incluimos en el CdB sirven como ejemplo. Asimismo es bueno tener en cuenta lo legal que es un aparato para aumentar o disminuir su precio (a más ilegal más caro) y también tener en cuenta lo común que es (cuanto más raro más caro). El equipo que proporcione Dones debe tener en cuenta que cada Don debería “costar” 500 Cr. o más.

Tras tomar todas esas decisiones solo tienes que escribirlas y ya tienes una nueva pieza de equipo.

Ejemplo: continuemos con la pistola gravitatoria de NT 4. Necesita energía, y el DJ decide que será una batería Normal (que a NT 4 son bastante potentes). Él quiere que el tamaño sea similar al de una pistola

magnum actual. Compara los Alcances de las armas de NT 4 para decidir que el Alcance será similar al del Disruptor Neural, ya que le parece apropiado que el efecto gravitatorio no alcance más allá de los 50 metros. Decide darle un Alcance de 50 metros (Grande).

El Daño de la Pistola Gravitatoria será especial. El DJ lo piensa detenidamente y decide que el objetivo del arma debe hacer (si le impactan) una tirada de FUE dificultad Buena (restando a la tirada el Grado Relativo de Éxito del ataque) para evitar quedar paralizado. Si falla se queda paralizado un número de turnos igual a su grado de fracaso multiplicado por 2.

El DJ decide que la pistola tiene un CdF de 1, ya que piensa que la pistola tarda un par de segundos en recargarse entre disparo y disparo. Asimismo decide que la pistola afecta solo al objetivo y lo que éste lleve, pero no tiene efecto de área.

Por último decide que es un objeto legal, pero de lujo, por lo que le da el mismo Coste que al Blaster Pesado (un objeto ilegal en su ambientación, pero por desgracia considerablemente común). 5000 Cr.

Cómo Crear Plantillas

Más que unas reglas esto son una serie de consejos a la hora de crear Plantillas.

Antes de empezar debemos aclarar una cosa que puede llevar a confusiones. **Los costes en Puntos de Desarrollo que se indican en los Rasgos de las Plantillas son con respecto al Coste Total de la misma**, y ya están calculados en éste. Aunque a la hora de crear un personaje los Dones cuestan Puntos de Desarrollo y las Limitaciones proporcionan Puntos de Desarrollo, en las Plantillas los Dones se indican con valor positivo y las Limitaciones con valor negativo. Esto es así porque los Dones aumentan el Coste Total de la Plantilla (al costar PD, ya que el Coste Total es lo que tiene que pagar un personaje para tener esa Plantilla), mientras que las Limitaciones reducen el

Coste Total de la Plantilla (al proporcionar PD hacen que el Coste Total disminuya). Es importante que el DJ tenga esto claro a la hora de crear una Plantilla, o el Coste Total de ésta será incorrecto.

El DJ debe tener claro qué es lo que desea crear. Si se trata de una plantilla racial no es muy distinto de crear un personaje, y si se utilizan las reglas de **Creación de Criaturas** los Dones y Limitaciones entre los que escoger están ya señalados, por lo que resulta muy sencillo crear una raza que represente lo que se tiene en mente (aparte de la posibilidad de generar una aleatoriamente).

Pero crear Plantillas Profesionales puede plantear un mayor problema, porque a diferencia de las Plantillas Raciales (en las que se proporcionan prácticamente todo ya escogido para el jugador, y por lo general no es posible salirse de lo que la Plantilla indica) en las Plantillas Profesionales lo que se indica es una serie de opciones entre las que se puede escoger a la hora de hacer un personaje que responda a un perfil profesional. Como no todas las personas tienen los mismos conocimientos ni intereses, las Plantillas Profesionales no pueden ser algo fijo, sino que tienen que ser una serie de opciones entre las que escoger. Esto no quiere decir que haya ciertas profesiones que requieran tener un Don, Limitación (generalmente Clave, pero la historia nos da ejemplos de posiciones desempeñadas únicamente por gente con ciertas deficiencias físicas concretas, así que todo es posible) o Habilidad concretos para todos los que desempeñan esa profesión.

Debido a que se debe presentar una serie de opciones para escoger, otra cosa a considerar es la amplitud de la Plantilla. No presentará las mismas opciones una Plantilla llamada Académico, o Científico, que una llamada Biólogo, Químico o Bibliotecario. Las primeras Plantillas son mucho más amplias, y definen a personas que pueden tener conocimientos en campos muy variados, por lo que permitirán elegir entre muchas más opciones, y tienden a producir personajes que pese a estar especializados pueden y

suelen tener conocimientos en otras áreas; sin embargo las segundas representan campos profesionales mucho más concretos y permitirán elegir menos opciones, y tienden a producir personajes mucho más especializados. EL DJ debe tener muy claro la clase de Plantilla Profesional que quiere crear y la amplitud que quiere darle a ésta.

Otra cosa a tener en cuenta cuando se crea una Plantilla es el coste de la misma. Nosotros recomendamos que la mayoría de Plantillas Profesionales cuesten entre 20 y 50 Puntos de Desarrollo. Por un lado esto hace que estén disponibles a casi todos los Niveles de Poder. Por otro lado así se consigue que las Plantillas representen a individuos “normales” dentro de la profesión sobre los que los jugadores pueden construir y modificar.

De todas formas esta recomendación no es incompatible con Plantillas más caras; nosotros proporcionamos en el Capítulo 1 Plantillas de Ejército de Tierra, Explorador Espacial y Flota Estelar por 48 PD y la Plantilla de Marine por 60 PD, pero como te darás cuenta se trata de profesiones de mucho riesgo y en las que se supone que las personas que acceden a ellas son de lo mejor que se puede encontrar, por lo que es lógico que sea Plantillas más caras. Además, al ser profesiones muy comunes en las partidas, se proporcionan Plantillas tan completas para facilitar la creación de personajes de ese tipo con gran rapidez.

Un uso adecuado de los costes de las Plantillas Profesionales te puede servir también para marcar un tono narrativo. Por ejemplo, las Plantillas que presentamos en el libro están construidas para dar mayor énfasis a los personajes de acción, que son los que tienen los costes más elevados y la clase de Plantillas más abundantes. Si hubiésemos escogido poner Plantillas de personajes académicos y científicos principalmente habríamos proporcionado un tono de juego muy distinto, por eso las Plantillas que diseñe el DJ y las que permita en la partida pueden marcar mucho el estilo de la partida y la percepción de ésta que tienen los jugadores.

Cómo Crear Venenos y Drogas

No proporcionamos unas reglas concretas para la creación de venenos y drogas porque pensamos que un sistema “matemático” para hacer esto constreñiría la creación de las mismas. Por el contrario vamos a analizar con profundidad los distintos elementos que componen una droga o veneno (a nivel de reglas) para que el DJ tenga mayor conocimiento de cómo funcionan y así poder diseñarlas consiguiendo aquello que desea.

Los elementos de los que está compuesto una droga o un veneno son: *Dificultad*, *Efecto*, *Duración*, *Coste* y *Notas*. Vamos a ver cada uno de ellos:

Dificultad:

Es el número a superar en el Atributo indicado para evitar los efectos más graves del veneno (y en el caso de los venenos más débiles para no sufrir ningún efecto). La dificultad marca lo potente que va a ser, y la combinación del Efecto con la Dificultad es el núcleo de todo veneno o droga:

- Una dificultad baja con un efecto suave es un veneno que afectará pocas veces, y cuando lo haga no causará graves problemas.
- Una dificultad baja con un efecto potente sigue siendo un veneno que causa pocos problemas, pues la dificultad baja permite evitar los efectos la mayoría de las veces, pero es un veneno a respetar, pues cuando causa efecto puede ser muy dañino.
- Una dificultad alta con un efecto suave produce un veneno o droga que pese a ser difícil de resistir sus efectos son suaves y no muy peligrosos. Aunque si son venenos con una duración elevada se vuelven mucho más peligrosos, pues la acumulación de efectos suaves puede llegar a ser un gran problema.
- Los venenos de dificultad alta con efecto fuerte son los más peligrosos de todos, ya que no solo son difíciles de superar sino que además al fallar se sufren graves efectos. Hay que

tener mucho cuidado con este tipo de venenos y drogas, ya que no solo son peligrosos para los Cazadores, sino que son más peligrosos aún en manos de los Cazadores. Un veneno muy poderoso en manos de los jugadores puede servir para reventar una trama con facilidad, sobre todo aquellas en las que los jugadores tienen un papel de presa.

Efecto:

Que son las consecuencias de consumir o verse afectado de alguna manera por el veneno. Puede presentarse de 2 formas. Si se sufren efectos se pase o no la dificultad, los efectos se presentan así: *Efecto en caso de pasar la tirada / efecto en caso de fallar la tirada*; por ejemplo *-1 a la acción / -3 a la acción*. Si al superar la dificultad no se sufre ningún efecto se presentará de esta manera *- / -3 a la acción*. Si el efecto es un FO por lo general ignora el FD; un veneno puede infligir una herida directa.

Existen cientos de posibilidades a la hora de generar efectos. Desde efectos que hacen daño directo (por lo general ignorando FD) o daño de Fatiga, a efectos que proporcionan Limitaciones (temporal o definitivamente), efectos puramente físicos (como vomitar o sufrir una diarrea), e incluso efectos ventajosos (como un aumento temporal de un Atributo o la adquisición de un Don temporalmente).

Los efectos deben ser escogidos con mucho cuidado, evitando los efectos demasiado poderosos (sobre todo en el caso de efectos positivos) que podrían desequilibrar una partida. En el caso de las drogas o venenos que tienen efectos positivos, una solución para evitar que se descontrolen es proporcionar un efecto secundario negativo que tendría lugar después de finalizar el efecto beneficioso (incluso al mismo tiempo). De esta manera se puede conseguir que utilizar, por ejemplo, una droga que aumente temporalmente la FUE sea menos atractivo (y potente) si después del efecto positivo el personaje sufre de manera automática, por ejemplo, un estado de Gravemente Aturdido.

Duración:

Esto es el tiempo que dura un efecto concreto. Puede presentarse de 2 formas. Si se sufren efectos se pase o no la dificultad, la duración de estos se presenta así: *Duración en caso de pasar la tirada / duración en caso de fallar la tirada*; por ejemplo *1 hora / 1 día*. Si al superar la dificultad no se sufre ningún efecto se presentará de esta manera *- / 1 día*. Algunos venenos afectarán más de



una vez, en tal caso se indicaría el intervalo de repetición entre paréntesis, por ejemplo: *Duración en caso de pasar la tirada (intervalo en el que se repite el efecto) / duración en caso de fallar la tirada (intervalo en el que se repite el efecto)*, por ejemplo *6 horas (1 hora) / 3 días (diario)*. En ese caso si se fallase la tirada para evitar el efecto éste permanecería 3 días, y durante ese periodo el efecto se repetiría todos los días.

La duración de una droga o veneno es muy importante porque una duración larga puede convertir en peligroso el veneno más débil, así que el DJ debe tener cuidado cuando asigne las duraciones de los venenos y las drogas. Otra cosa que debe tener en cuenta son los intervalos de repetición. Cuanto más se repita un veneno más peligroso es, y un veneno débil y de corta duración que se repite muchas veces puede ser también muy peligroso; sobre todo si se trata de un efecto que proporciona daño directo, pues puede llegar a matar por acumulación de daño.

Coste (por dosis):

El coste en Créditos que cuesta cada dosis. Los costes que se dan son indicativos, pero por lo general las dosis no se venden sueltas, sino que se compra más de una dosis de golpe, sobre todo si se trata de una droga. El DJ es libre de aumentar esos precios para hacerlas más difíciles de comprar, pero pensamos que lo que realmente dificulta su compra, más que el precio, es la ilegalidad de la mayoría de

las drogas o venenos. Esta situación hace que querer comprar algo de esta índole sea costoso y requiera contactos en los bajos fondos.

Además, los Costes en Créditos que proporcionamos en la **Tabla 4.7: Ejemplos de Venenos y Drogas** indican también el Coste en PD de tener el Don *Veneno* que produzca ese veneno, así que los Costes en Cr. que proporcionamos deberían usarse como baremo para diseñar venenos similares.

Notas:

Más de un veneno o una droga tendrá anotaciones. Éstas sirven para muchas cosas, pudiendo indicar el método por el que la droga o veneno hacen efecto, distintos efectos para distintos métodos de consumirlos, o modificaciones a las reglas generales de los venenos (como permitir hacer tiradas de CON para resistir las repeticiones, reduciendo así la potencia del veneno).

Reglas de Terror

Las reglas de Terror pueden ser un mecanismo especialmente útil para algunos tipos de campañas, aunque bastante inútil en otras. Su uso puede cambiar considerablemente cómo los jugadores perciben el juego, y al ser un mecanismo que principalmente refuerza la narración hemos preferido incluirlo en el capítulo del Director de Juego. Además, así se mantienen un poco más alejadas de ojos curiosos.



Las Reglas de Terror sirven básicamente para ver si el encuentro con una escena macabra, un monstruo, una idea que no puede entender, o cualquier otro tipo de evento horrible y/o asqueroso tiene algún efecto mental e incluso físico en el Cazador. Esto se hace por medio de Tiradas de Terror, que son tiradas de VOL que es mejor no fallar.

Aunque en partidas Cyberpunk y Transhumanistas también pueden servir para medir cómo con cada Implante y Biomod el personaje va perdiendo humanidad, convirtiéndose y evolucionando. Éste es un elemento clásico de muchos juegos ciberpunk, y hemos querido adaptar esa idea al CdB para aquellos que quieran emular esos juegos.

Las Reglas de Terror hacen uso de dos elementos: las **Tiradas de Terror** y los **Contadores de Humanidad**. El sistema es sencillo. Cuando se sufre una situación en la que el DJ considere que se aplican las Reglas de Terror, se realiza una Tirada de Terror que, si se falla, provoca la pérdida de Humanidad, y cuanto más Humanidad se pierda menos cuerdo se está. A las pérdidas de Humanidad también se les llama **Coste en Terror**.

Cuándo usar las Reglas de Terror:

Hay varias maneras de orientar el uso de las Tiradas de Terror, dependiendo de lo que se quiera conseguir con ellas. No utilizar Tiradas de Terror, por muy horribles que sean algunas de las cosas que se encuentran o ven los Cazadores, marca por completo el tono de las partidas, dándole un cierto estilo heroico.

Por otro lado, si lo que se quiere es conseguir una cierta sensación de género lo ideal es realizar muchas tiradas de Terror, pero poniéndoles una dificultad baja, o utilizando únicamente los efectos suaves. Con esto se puede conseguir esa sensación del género de susto fácil y gritos exagerados.

Una tercera posibilidad es que se quiera conseguir infundir auténtico miedo (o por lo menos intentarlo); en tal caso lo ideal es utilizar Tiradas de Terror, pero solo de cuando

en cuando, en los momentos más terroríficos, o cuando se quiera incidir sobre un aspecto concreto. El uso cuidadoso y planificado de las Tiradas de Terror puede producir auténtico miedo en los Cazadores, y cuanto menos frecuentes y bien utilizadas estén, más miedo provocará pedir que se haga una Tirada de Terror. El DJ puede aumentar el Coste de Terror para que éstas sean mucho más peligrosas para los Cazadores.

Tiradas de Terror:

Las Tiradas de Terror son el mecanismo que utiliza el DJ para afectar a los Cazadores a nivel de reglas (afectar a los jugadores depende del buen hacer narrativo del DJ, de sus habilidades para crear tensión, etc.).

Las Tiradas de Terror son generalmente una Acción No Opuesta de VOL contra una dificultad establecida por el DJ. Decimos generalmente porque a lo mejor un DJ quiere que una criatura tenga la capacidad de infligir miedo, para esto tendría que adquirir el Don Especial *Terror* (ver más abajo). El Terror provocado por este Don se soluciona con una Acción Opuesta contra la VOL de la criatura que provoca la Tirada.

Cada Tirada de Terror lleva asociado un **Coste en Terror (CT)**, que es una cantidad escogida por el DJ basándose en las cantidades de ejemplo que proporcionamos en la **Tabla 7.2: Costes en Terror de Ejemplo**, y es lo que se restará a los **Contadores de Humanidad** del personaje.

Si se falla la Tirada de Terror (sea una Acción No Opuesta o un Acción Opuesta) *se suma el grado de fracaso de la tirada al Coste en Terror y se resta de los Contadores de Humanidad* del personaje, comprobando el número resultante en la **Tabla 7.3: Efectos del Terror**. El DJ escogerá entonces un efecto de entre los presentados (el que más se adecúe a la situación que ha provocado la Tirada de Terror) y el personaje sufrirá ese efecto.

La tabla está dividida en 3 columnas: **Shock Traumático, Efectos Psicológicos y Efectos Físicos**. El DJ debe escoger la columna en la que se va a tirar antes de que el Cazador haga la Tirada de Terror, y debe indicárselo (para que sepa a qué se arriesga y considere utilizar Puntos Fudge en caso de fallar la Tirada de Terror). Aunque un DJ que quiera conseguir una atmósfera de auténtico miedo debería considerar no decirlo, para aumentar el impacto psicológico de las Tiradas de Terror...

Cada vez que un personaje haga una Tirada de Terror recomendamos que el DJ la interprete y escoja la columna de Efectos de Terror adecuada, teniendo en cuenta la situación en la que se realiza la Tirada para describir el resultado de tal manera que se integre con fluidez con lo que sucede en la partida. La mejor forma de lograr esta integración es valorando cuidadosamente si la situación simplemente provocaría un shock traumático que se pasa en un rato, si puede provocar un efecto psicológico nocivo a largo plazo o si es algo tan fuerte que puede llegar a afectar al personaje físicamente (sea por efectos psicosomáticos varios o por que directamente se sufre un ataque al corazón).

Contadores de Humanidad (CH):

Los Contadores de Humanidad miden lo cuerdo que se encuentra un personaje, lo cerca o lejos que está de la Locura Absoluta. El Contador es un número que va de 99 (los personajes más cuerdos del mundo, algo raro de encontrar) a 0 (los más desquiciados e inhumanos).

Inicialmente todo personaje tiene **60 Contadores de Humanidad** más su valor de VOL multiplicado por 10 (con un máximo posible de 99).

$$\text{Contadores de Humanidad} = 60 + (\text{VOL} \times 10)$$

Adicionalmente se pueden gastar Puntos de Desarrollo para aumentar los CH que un personaje posee, a razón de 5 CH por cada Punto de Desarrollo que se invierta.

El DJ puede aumentar el CH de los personajes si éstos reciben tratamiento psiquiátrico en el Grado de Éxito de la tirada de **Conocimiento (Psicología)** de dicho tratamiento. Asimismo unas buenas vacaciones, situaciones de relax, o incluso **algunas** Tiradas de Terror exitosas pueden aumentar el CH en algunos puntos (a discreción del DJ).



Los Contadores de Humanidad también sirven como medidor de la humanidad que le queda a una persona que se coloca implantes o biomods (idea común a muchos juegos ciberpunk). Ponerse implantes proporciona Contadores de Humanidad **per-**

manentes. En la sección de **Cyborgs, Implantes y Biomods del Capítulo 5: Equipo** se encuentra listada la cantidad de **Coste en Terror** que proporciona cada implante y que será restado del CH.

DON OPCIONAL:

Terror ♦:

El personaje que posea este Don Especial (solo permitido si se utilizan las Reglas de Terror) provoca un efecto aterrador a quienes lo vean si el Don se encuentra activado. Los que vean al personaje **cuando éste decida aterrorizar** deberán hacer una Tirada de Terror cuya **dificultad** será el nivel al que se encuentre el Don Terror (*Buena [+1]* con Terror 1, *Grande [+2]* con Terror 2, *Excelente [+3]* con Terror 3, etc.). Si se falla la tirada se deben sufrir los efectos correspondientes a fallar una Tirada de Terror sumando el *Grado de Fracaso* a un **Coste en Terror** que dependerá del nivel del Don.

Con el primer nivel del Don se tienen un Coste en Terror de 5, y aumenta en 2 con cada nivel adicional que se adquiera (7 a nivel 2, 9 a nivel 3, etc.). Además es posible aumentar el CT sin aumentar el nivel del Don con un coste de 1 PD por cada +1 al CT. Este aumento solo se puede hacer al comprar el Don. Si luego se aumentan niveles del mismo no se puede adquirir más CT (aparte del que se obtiene por subir de nivel).

Cuesta 6 Puntos de Desarrollo por nivel, 1 PD por cada +1 al Coste en Terror.

TABLA 7.2: Costes en Terror de Ejemplo

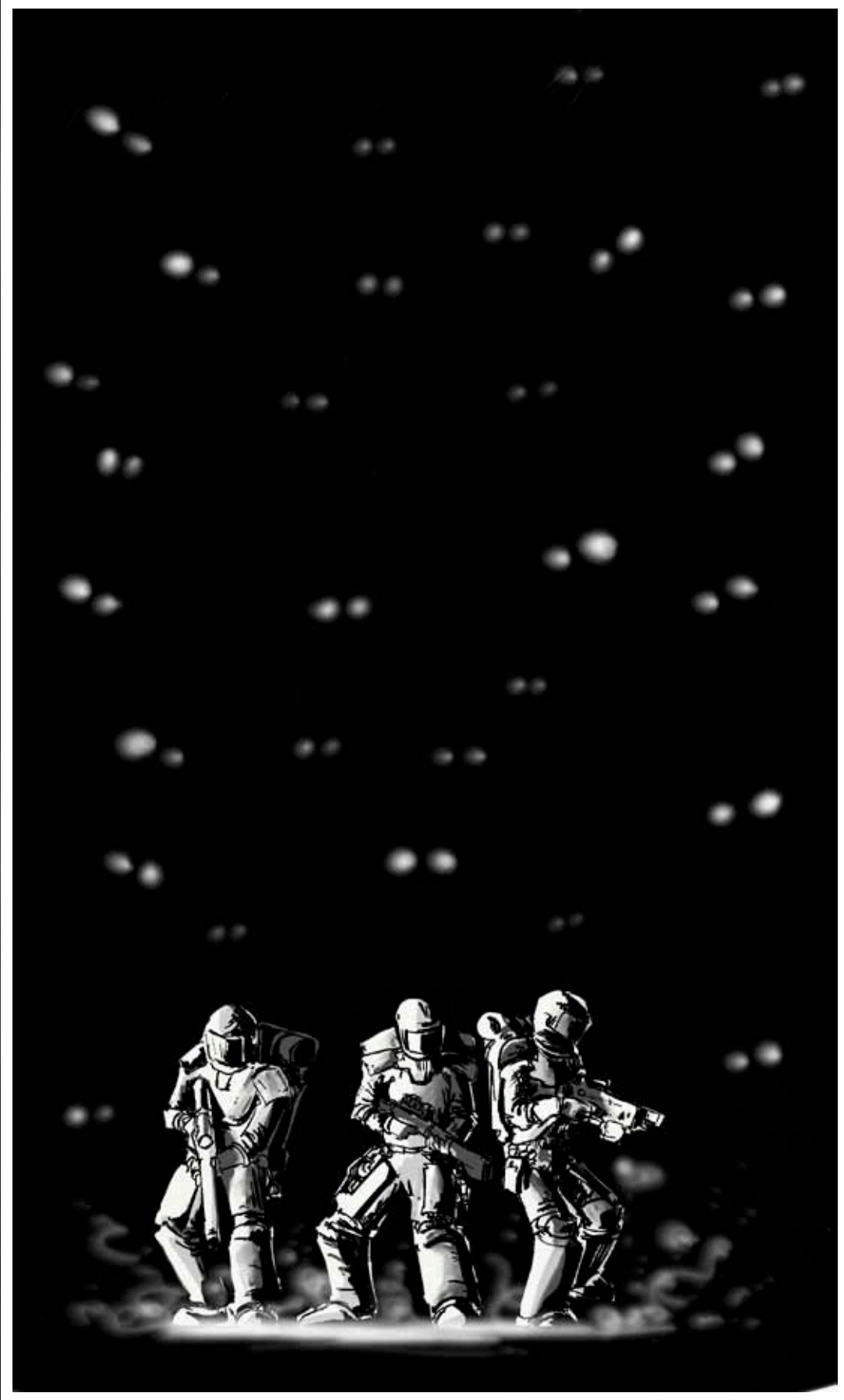
Situación	Coste en Terror
Ver un cadaver reciente o un asesinato.	1
Ver o participar en un accidente grave de vehículo	1
Ver cómo torturan a alguien y no intentar impedirlo	2
Ver un cadáver torturado, descuartizado o similar	2
Descubrir el cadáver de un ser querido, ver un Bicho	3
Descubrir el cadáver de un ser querido brutalmente asesinado	4
Ver muchos cadáveres, ver un campo de batalla, ver el resultado de un atentado terrorista con muchas víctimas	4
Ver asesinar o torturar a un ser querido, ver a un Bicho matar	5
Ser poseído (psiónicamente), ser violado	5
Torturar a alguien, ver a un Bicho matar a un ser querido	6
Ser poseído y realizar actos que van en contra de las creencias del personaje	6
Asesinar a un ser querido o a un amigo a sangre fría	7
Poder salvar a cientos o miles de personas y no hacerlo	7
Descubrir que se han cometido actos horribles bajo Posesión sin recordarlo	8
Ser responsable de la muerte de cientos de personas	8
Practicar el canibalismo o alimentarse de otra especie sentiente	9
Ser responsable de la muerte de miles o millones de personas	10

TABLA 7.3: Efectos del Terror

CH	Shcok Traumático	Efectos Psicológicos	Efectos Físicos
Entre 99 y 90	Aturdido por 1 turno.	Aturdido por 3 turnos y +3 Contadores de Fatiga.	Conmoción cerebral leve. Realiza una tirada de CON, si falla obtiene la Limita- ción Duro de Oído sin ob- tener Puntos de Desarrollo por ello.
Entre 89 y 80	Aturdido por 1 turno y +1 Contador de Fatiga.	Aturdido por 6 turnos y +6 Contadores de Fatiga.	El personaje se queda sin respiración durante 1 minu- to. Aplica un daño de FO 2 + el Grado de Fracaso de la Tirada de Terror (ignora FD).
Entre 79 y 70	Aturdido por 3 turnos y +1 Contador de Fatiga.	El personaje se encuentra totalmente desorientado. Gra- vemente Aturdido un número de turnos igual al Coste en Terror más el Grado de Fra- caso de la Tirada de Terror.	El personaje se queda sin respiración durante 2 minu- tos. Aplica un daño de FO 4 + el Coste en Terror más el Grado de Fracaso de la Ti- rada de Terror (ignora FD).
Entre 69 y 60	Aturdido por 3 turnos y +3 Contadores de Fatiga.	Aturdido 2 minutos y +9 Contadores de Fatiga. El personaje vomita.	El personaje sufre tal ataque de Terror que casi sufre una conmoción cerebral. Aplica un daño de FO 2+ el Coste en Terror más el Grado de Fracaso de la Tirada de Te- rror (ignora FD).
Entre 59 y 50	Aturdido por 6 turnos y +3 Contadores de Fatiga.	El Terror paraliza al perso- naje. Gravemente Aturdido un número de minutos igual al Coste en Terror más el Grado de Fracaso de la Ti- rada de Terror.	El Terror paraliza al perso- naje. Gravemente Aturdido un número de minutos igual al Coste en Terror más el Grado de Fracaso de la Ti- rada de Terror.
Entre 49 y 40	Aturdido por 6 turnos y +6 Contadores de Fatiga.	El personaje adquiere una Fobia.	El Terror paraliza al perso- naje. Incapacitado un nú- mero de minutos igual al Coste en Terror más el Gra- do de Fracaso de la Tirada de Terror.
Entre 39 y 35	Aturdido por 9 turnos y +6 Contadores de Fatiga.	El personaje se queda mudo por el Terror un nú- mero de horas igual al Cos- te en Terror más el Grado de Fracaso de la Tirada de Terror.	El Terror deja inconsciente al personaje. Incapacitado un número de horas igual al Coste en Terror más el Gra- do de Fracaso de la Tirada de Terror.

TABLA 7.3: Efectos del Terror

CH	Shcok Traumático	Efectos Psicológicos	Efectos Físicos
Entre 34 y 30	Aturdido 2 minutos y +6 Contadores de Fatiga. El personaje vomita.	El personaje adquiere una Fobia y una Delusión.	Conmoción cerebral media. Realiza una tirada de CON, si falla obtiene una Limitación de Sentido Deficiente sin obtener PD por ello.
Entre 29 y 25	Gravemente Aturdido 3 minutos y +6 Contadores de Fatiga. El personaje vomita y ve borroso durante 1 minuto.	El personaje se queda mudo por el Terror un número de días igual al Coste en Terror más el Grado de Fracaso de la Tirada de Terror.	Coma. El personaje cae en coma durante un número de días igual al doble del Coste en Terror más el Grado de Fracaso de la Tirada de Terror.
Entre 24 y 20	El Terror paraliza al personaje. Gravemente Aturdido un número de minutos igual al Coste en Terror más el Grado de Fracaso de la Tirada de Terror.	El personaje adquiere una Fobia, una Delusión y un Hábito Personal Odioso.	Conmoción cerebral media. Realiza una tirada de CON, si la falla pierde 1 nivel de INT sin obtener Puntos de Desarrollo por ello.
Entre 19 y 15	El Terror paraliza al personaje. Incapacitado un número de minutos igual al Coste en Terror más el Grado de Fracaso de la Tirada de Terror.	Catatonía. El personaje se queda mirando a la nada por un número de días igual a el Coste en Terror más el Grado de Fracaso de la Tirada de Terror.	Conmoción cerebral media. Realiza una tirada de CON, si la falla pierde 2 niveles de INT sin obtener Puntos de Desarrollo por ello.
Entre 14 y 10	El personaje se queda sin respiración durante 6 turnos. Aplica un daño de FO = el Coste en Terror más el Grado de Fracaso de la Tirada de Terror (ignora FD).	El personaje adquiere una Fobia, una Delusión, un ábito Personal Odioso y una Obsesión.	El personaje sufre una ataque de corazón debido al Terror. Realiza una tirada de CON. Si la falla el personaje muere en 6 turnos salvo que reciba ayuda médica.
Entre 9 y 5	Catatonía. El personaje se queda mirando a la nada por un número de días igual al Coste en Terror más el Grado de Fracaso de la Tirada de Terror.	Catatonía. El personaje se queda mirando a la nada por un número de semanas igual a el Coste en Terror más el Grado de Fracaso de la Tirada de Terror.	Conmoción cerebral media. Realiza una tirada de CON, si la falla pierde 2 niveles de INT y 1 nivel de VOL sin obtener Puntos de Desarrollo por ello.
Entre 4 y 0	Coma. El personaje cae en coma durante un número de días igual al Coste en Terror más el Grado de Fracaso de la Tirada de Terror.	El personaje adquiere Amnesia. Olvida todo su pasado y no tiene consciencia de sus capacidades (el DJ coge su Hoja de Personaje y le da una en blanco que se irá rellenando a medida que se usen los Rasgos y se sepa qué niveles se tiene).	El personaje sufre una ataque de corazón debido al Terror. Realiza una tirada de CON. Si la falla el personaje muere.



CAPÍTULO 8:

Criaturas

“Aún no habéis comprendido a qué os enfrentáis. Un perfecto organismo. Su perfección estructural sólo está igualada por su hostilidad. Yo admiro su pureza, es un superviviente al que no afecta la conciencia, los remordimientos ni las fantasías de moralidad... No tenéis ninguna posibilidad, pero... contáis con mi simpatía.”

“Alien, el Octavo Pasajero” de Ridley Scott

En la mayoría de novelas y películas de ciencia-ficción aparecen criaturas alienígenas de algún tipo. Este capítulo pretende ser una guía de cómo crear todo tipo de criaturas, dedicando especial interés en lo que llamaremos Bichos. Como se ha dicho, las criaturas alienígenas son comunes en la ciencia-ficción, pero, en aquellas historias o películas que nos interesan a nosotros, la idea del alien como monstruo es la más común y la más importante para el tipo de historias que Cacería de Bichos ha sido diseñando para contar, así que es en la idea de alien como monstruo en la que este capítulo hace hincapié. No solo proporcionando un sistema para crear esos monstruos, sino también proporcionando unos cuantos ejemplos.

La variedad de roles que tienen los aliens en la ciencia-ficción es considerable, aunque podemos fácilmente dividirlos en tres: Aliens que se comportan como “gente”, Cosas y Bichos.

Los Aliens que se comportan como “gente” son probablemente el tipo más común de alienígenas en la ciencia-ficción actual. Si enciendes la televisión y pones cualquier serie como Andromeda, Babylon 5, Farscape, Stargate o Star Trek encontrarás principalmente especies alienígenas que se comportan como “gente”. No tienen que parecer humanos, pero una apariencia humanoide (aunque distinta) ayuda a pensar en ellos como en “humanos”. No tienen que actuar como los humanos. Puede tratarse de una raza que coge un aspecto del comportamiento humano y lo transforma en su rasgo principal, como la clásica “Raza

de Guerreros” (Klingons, Jaffa y muchos otros), los que elevan la razón por encima de todo (Vulcanianos), la clásica especie pacifista y dedicada a la religión y/o la ciencia (Minbari), la raza movida sólo por motivos económicos (Ferengi), una especie de carroñeros tecnológicos (Jawas) y un largo etcétera. Otra posibilidad es crear una raza con los mismos intereses y filosofía en general, pero con algunos valores morales distintos o una exageración de valores humanos: como una especie que mata a aquellos que son deformes o imperfectos; una especie que considera no solo correcto, sino un deber comerse a sus muertos; o simplemente una especie que no considera maligno matar o morir por creencias religiosas.

Otra manera de enfocar las especies alienígenas y hacer que se comporten como “gente” es por similitud o diferencia con momentos de la historia humana: una especie que ha creado un enorme imperio (similar al Romano, por ejemplo) y que ahora está en decadencia (Centauri); una raza que está perseguida por creencias o simplemente por ser, que ha sufrido una diáspora y se encuentra ahora dispersa por todo el universo; una especie que ha decidido que las demás son inferiores y es su deber exterminarlas o tutelarlas, etc. Como puedes ver muchas son las posibilidades a la hora de crear criaturas alienígenas que tengan un marco común con los humanos. El hecho de que existan tantas razas de “similar manera de pensar” o de apariencia humanoide puede tener que ver con una raza que crease una buena parte de la vida inteligente del universo, o que cogiese a seres humanos, los modificase y los

distribuyese por la galaxia, o muchas otras posibilidades. O el DJ puede simplemente ignorar esta cuestión y suponer que la vida tiende a desarrollarse la mayoría de las veces siguiendo el mismo esquema.

Las Cosas son aquellas criaturas que no tienen ninguna similitud de aspecto con los seres humanos, como seres de plasma o energía; pulpos, amebas o rocas inteligentes, etc. No tienen por qué ser inicialmente hostiles, sino que se trata más bien de seres misteriosos o incomprensibles para la especie humana, con fisiologías y/o psicologías radicalmente distintas a la nuestra. Pueden ser seres horribles pero que piensan y sienten en términos similares a los humanos; o seres distintos tanto en cuerpo como en mente. El detalle importante es que no son inicialmente hostiles, y esto es lo que más los separa del tercer tipo de criaturas alienígenas, los Bichos. Pero esto no quiere decir que no sean hostiles, sino que su reacción dependerá de muchos factores y variará mucho de una especie a otra. Habrá razas que serán considerados como Cosas por unas especies y como Bichos por otras, por lo que esta división no es realista, simplemente es una herramienta de clasificación para el DJ.

Los Bichos son aquellas especies que responden, de alguna u otra manera, al papel de monstruos en la historia. Esto no quiere decir que no sean inteligentes, sino que sus acciones les caracterizan como criaturas monstruosas y por lo general “malvadas”. La historia de la ciencia-ficción está llena de ejemplos de criaturas monstruosas, desde los Marcianos invasores de H.G. Wells a los Aliens inspirados por H.R. Giger, pasando por cientos de novelas, películas y comics que narran los intentos de supervivencia ante mortales criaturas, sean exitosos o no.

Los bichos puramente animales serán depredadores, o tendrán alguna otra razón para atacar a los Cazadores. Sea que acaba de dar a luz y protege a sus hijos, que los confunde con otro ser o simplemente que se siente amenazado y su manera de responder es atacar.

Otras veces los Bichos serán inteligentes, lo que los hace mucho más peligrosos aún. Puede que se trate de una raza de cazadores, que viven única y exclusivamente para la caza, puede que se trate de una raza invasora que se alimenta de seres inteligentes y que invade planetas para aumentar sus reservas alimenticias (quizás no invada, sino que se dedique a hacer ataques para aprovisionarse). Y claro, siempre puede tratarse de una raza inherentemente malvada (desde un punto de vista narrativo, esto es, son los clásicos “malos”, sin mayor necesidad de motivo) cuyo objetivo es conquistar y dominar, o Seres del Espacio Exterior que odian todo lo que vive y se mueve y que llevan siglos esperando a ser despertados y continuar su cruzada contra todo lo que está vivo.

Esta clasificación es principalmente para el DJ, para que piense el rol que le va a proporcionar a las criaturas que diseñe. No tiene mayor uso en el juego que ayudar a orientar al DJ, y la creación de Criaturas es la misma independientemente de si la criatura es un Alien que se comporta como “gente”, una Cosa o un Bicho.

CREACIÓN DE CRIATURAS

Las Criaturas se crean siguiendo el mismo sistema utilizado para los personajes, sean animales procedentes de mundos extraños o razas alienígenas tan inteligentes como los humanos. Esta sección no incluye un nuevo sistema de creación de personajes, ya que eso sería complicar las cosas innecesariamente, sin embargo incluye una serie de pasos que son una útil guía para la creación de criaturas de cualquier tipo. Estos pasos contienen una serie de preguntas para el DJ acerca de la raza que desea crear, e incluyen consejos sobre que Dones y Limitaciones debe asignarles el Director de Juego según las respuestas que dé a las preguntas que se le hacen.

La intención de esta sección no es proporcionar unas reglas precisas de creación de criaturas, ni un sistema aleatorio de creación de razas (aunque está incluido para aquellos

Directores que se encuentren en un aprieto). La intención de esta sección es proporcionar las herramientas para que el DJ escoja aquellos Rasgos que mejor sirvan para definir a la Criatura que tiene en mente.

Lo primero que el DJ necesita es tener una buena idea. Si no se le ocurre ninguna siempre puede probar a generar una criatura de manera aleatoria para ver si el resultado despierta su imaginación, o generar algo y modificarlo para que se ajuste a sus intenciones. Pero lo ideal es que el DJ parta de alguna idea de la clase de Criatura que quiere crear. Como mínimo debería saber si se trata de una criatura inteligente o no, y la función que quiere que tenga en su ambientación: si va a ser una raza común en la ambientación, similar a los humanos pero con su propia sociedad (o integrada en una sociedad galáctica, etc.), si va a ser una raza de Bichos, cuya única función ser presentar un desafío considerable para sus Cazadores. Tener estos dos factores (inteligencia y lugar en la ambientación) claros es muy importante, ya que marcarán considerablemente las posteriores decisiones que debe tomar el DJ.

No hace falta decir que el DJ puede utilizar la Creación de Criaturas a su antojo, ignorando un paso si así lo desea o aplicando solo aquellos pasos que desee.

Paso 0: Concepto general de la Criatura.

Como ya se ha dicho, lo primero que se debe decidir es si la criatura es inteligente o no y la función que el DJ quiere para la criatura en la ambientación. Si solo se trata de un animal el trabajo es más sencillo, pues no hay que determinar rasgos sociales de la criatura (o no muchos).

Si se trata de un ser inteligente hay que determinar muchos más factores, en algún momento en la creación el DJ debería decidir qué papel quiere que tenga la criatura en la ambientación: ¿Va a ser una raza disponible a los personajes? En tal caso es probable que la raza forme parte de algún estado intergaláctico, aunque sea solo por medio de

vínculos comerciales. ¿De dónde es originaria? ¿Cuál es su papel en la ambientación? ¿Están aliados con otras razas o son independientes? ¿Son pacíficos o agresivos? ¿Su agresividad es económica o militar? ¿Qué tecnología tienen? ¿Han conseguido el viaje hiperespacial por cuenta propia? Y un largo etcétera.

No es necesario tener las respuestas a todas estas preguntas y las que de ellas se pueden derivar antes de crear la raza. Si no se tiene una idea aproximada de lo que se quiere, al generar la raza se irán determinando muchos de estos detalles, o como mínimo recibiendo ideas de qué papel puede llenar una raza en la ambientación. Sin embargo, si se tiene una idea clara de hacia dónde se va, las elecciones que se tienen que hacer estarán más claras.

Lo que sí es necesario elegir ahora es qué clase de forma de vida es. Nosotros como seres humanos tendemos a pensar que la vida debe ser similar a la de la Tierra, pero de hecho puede tener formas muy distintas, y la línea que separa lo que está vivo de lo que no es muy tenue. Las formas de vida que se pueden encontrar son muchas y muy variadas, dependiendo de la definición de vida que se tenga. Para el propósito de CdB definimos vida en su sentido más amplio posible, desde seres humanos hasta nubes de plasma inteligentes, pero también asumimos que las formas de vida basadas en el carbono son las más comunes, aunque solo sea por conveniencia narrativa. El sistema de creación de criaturas está pensado principalmente para criaturas como nosotros, pero incluimos algunas ideas para Directores de Juego que quieran incluir otro tipo de formas de vida.

Cuando se trate de una forma de vida basada en el carbono y el agua, como nosotros, no necesitará adquirir ningún Don o Limitación para representar su origen. El carbono tiene dos propiedades que lo hacen ideal para la vida; primero, es uno de los cuatro elementos más comunes del universo, lo que sin duda es una gran ventaja y explica por qué las formas de vida basadas en el carbono son las más comunes; segundo,

el carbono es capaz de formar estructuras moleculares largas y complejas mejor que ningún otro elemento conocido.

Pero el carbono no es el único elemento que podría generar vida, sino que hay otros. En la ciencia-ficción el más común probablemente sea el silicio. Las formas de vida basadas en el silicio se dan en planetas muy calientes con *Atmósferas Exóticas* de sulfuro o flúor. Su metabolismo sería muy rico en hierro, y se sentirían como en casa en medio de un volcán en erupción. Deberían tener *Tolerancia (Calor)*2 (pero con un coste de 0 PD por ser su estado natural y no poder sobrevivir en otros entornos). Las criaturas de silicio, cuando se encuentren en planetas que no contengan su *Atmósfera* nativa, necesitan llevar un sistema de *Soporte Vital*, por lo que si pertenecen activamente a una sociedad espacial que está formada por seres como nosotros deberán tener las Limitaciones *Soporte Vital* y *No Respira Oxígeno*, y su sistema de *Soporte Vital* debería proporcionar los *Dones No Respira* y *Tolerancia (Frio)* 2 (para “ajustar en dos niveles” su temperatura).

Otra posibilidad son las formas de vida basadas en el sulfuro, que utilizarían de la misma manera que nosotros usamos el agua y respirarían hidrógeno. O formas de vida basadas en el hidrógeno viviendo en las “islas flotantes” de los gigantes de gas. O formas de vida basadas en Hidrocarburos, que respirarían hidrógeno y tendrían cuerpos de plástico. Otra posibilidad serían formas de vida basadas en el Plasma, que vivirían en los soles, aunque las posibilidades de interactuar con estas formas de vida son casi nulas. Todas estas razas deberían tener la Limitación *Soporte Vital* si se adentran en planetas distintos a sus sistemas natales, y probablemente *Tolerancias al Frío* o al *Calor*, dependiendo de su planeta de origen. Pero este tipo de razas es difícil que interactúen con los humanos, ya que por lo general no estarán interesados en la misma clase de planetas, y si existe alguna serán probablemente consideradas criaturas de leyenda. Como ya se ha dicho, en *Cacería de Bichos* lo más probable es que las criaturas estén basadas en el carbono.

Pero no es estrictamente necesario. Los robots por ejemplo pueden considerarse seres vivos, y no están basados en el carbono. Y es muy probable que sean comunes en una ambientación. Aunque se trató en profundidad en la sección **Robótica** del **Capítulo 5: Equipo** no cuesta nada recordar que **todos** tendrán el *Don Mente Digital* y la Limitación *Cuerpo Sin Mente* (aunque si el DJ utiliza *Cerebros Positrónicos* no será así). Asimismo, los que no tengan el *Don Reactor Interno* deberán tener la Limitación *Duración Limitada*, y los que no tengan las Limitaciones *Dependencia (Mantenimiento)* y *Sin Curación Natural* será porque tienen algún nivel del *Don Regeneración*. Pero esto depende mucho del tipo de robots que quiera crear el DJ.

Para generar aleatoriamente el tipo de forma de vida: El DJ debe tirar 4dF, si el resultado se encuentra entre +2 y -2 se trata de una forma de vida basada en el carbono. Si el resultado es de +3 o -3 se trata de una forma de vida robótica. Si el resultado es de +4 o -4 se trata de otro tipo de forma de vida a escoger por el DJ.

TABLA 8.1: *Atmósfera de Origen*

Tirada	Atmósfera	Dones o Limitaciones
-5	Muy Corrosiva	Soporte Vital, No Respira Oxígeno
-4	Vacío	Sobrevive en el Vacío
-3	Muy Tenue	No Respira Oxígeno
-2	Tenue	
-1	Estándar	
0	Estándar	
1	Estándar	
2	Densa	
3	Densa (Enrarecida)	Necesitará equipo que le dé el Don Filtros
4	Exótica	No Respira Oxígeno
5+	Corrosiva	Soporte Vital, No Respira Oxígeno

1er Paso: ¿Qué respiran?

Una vez hayamos decidido el concepto general de la criatura tenemos que decidir qué respira. Si el DJ ha generado ya el planeta del que proviene la criatura puede que ya sepa qué respira, por lo que lo único que debe hacer es apuntar los Dones y Limitaciones que se tienen por ser nativo de ese tipo de atmósfera. Si el DJ no ha diseñado el planeta, o incluso si éste no es relevante porque no va a aparecer en la partida puede generarlo aleatoriamente, pero en tal caso deberá utilizar ese tipo de atmósfera si luego genera el planeta. De todas formas las atmósferas de los planetas no son uniformes, sino que pueden contener hábitats distintos, muchas veces antagónicos.

Para generar aleatoriamente la atmósfera: tira 4df (o 4dFd6) en la **Tabla 8.1: Atmósfera de Origen**. La columna de “Dones o Limitaciones” indica qué debe poseer una criatura nativa de esas atmósferas, o en el caso de la atmósfera Enrarecida, el equipo que necesitan para respirar en una atmósfera Estándar.

Los tipos de Atmósfera son: Vacío, Muy Tenue, Tenue, Estándar, Densa, Enrarecida, Exótica, Corrosiva y Muy Corrosiva. Están

explicados con detalle en el **Capítulo 9: Ambientaciones**. Y no debería parecer extraño que existan formas de vida basadas en el carbono que no respiren oxígeno, ya que en la Tierra podemos encontrar bacterias para las que el oxígeno es un veneno; obtienen la energía que nosotros obtenemos del oxígeno por medio de procesos de fermentación.

Los nativos de planetas con Atmósfera Muy Tenue y Exótica tendrán la Limitación *No Respira Oxígeno*. Y los nativos de planetas con Atmósfera Corrosiva o Muy Corrosiva tendrán las Limitaciones *SopORTE Vital* y *No Respira Oxígeno*. Los nativos de Atmósfera Enrarecida necesitarán alguna pieza de equipo que les proporcione el Don *Filtros* cuando se encuentren en planetas de Atmósfera Densa, Estándar o Tenue. Los Nativos de un mundo Vacío tienen el Don *Sobrevive en el Vacío*. Obviamente estos Dones y Limitaciones cuentan para calcular el coste el PD de la raza.

Las criaturas que vivan bajo el agua tendrán *Almacenador de Oxígeno* o *Branquias*. Si viven en un elemento líquido que no sea agua y respiran algo distinto al oxígeno tendrán también la Limitación *No Respira Oxígeno*.



2º Paso: ¿Cuál es su hábitat y su nicho alimentario?

A la hora de decidir qué es lo que comen las criaturas que estamos creando hay que decidir (o generar aleatoriamente) primero el entorno en el que viven. Los distintos entornos de CdB son: *bosques, ciudades, desiertos, espacio, junglas, llanuras, mares y océanos, montañas, pantanos, ríos y playas y zonas árticas*. Tras realizar esa elección tendremos que escoger (o generar) un nicho alimentario para la Criatura de entre los 7 existentes: *parásito, herbívoro apacentador, herbívoro recolector, omnívoro, carnívoro cazador, carnívoro carroñero, autótrofo*.

Hábitats:

Las criaturas nativas de Atmósfera Vacío pertenecen al entorno *espacio*, y las nativas de un *Gigante de Gas* no hace falta que tiren para hábitat, pero el resto de criaturas puede pertenecer a cualquier entorno excepto *ciudades*. El DJ puede escoger un tipo de entorno a voluntad o generarlo aleatoriamente. Los distintos entornos pueden afectar al personaje, proporcionándole Dones o Limitaciones por pertenecer a un hábitat concreto.

TABLA 8.2: Hábitat y Nicho Alimentario

Tirada	Hábitat	Nicho Alimentario
-4 o menos	Mares y Océanos	Autótrofo
-3	Ríos y Playas	Herbívoro Apacentador
-2	Pantanos	Herbívoro Recolector
-1	Zonas Árticas	Omnívoro
0	Junglas	Omnívoro
1	Bosques	Omnívoro
2	Llanuras	Carnívoro Cazador
3	Montañas	Carnívoro Carroñero
4+	Desiertos	Parásito

- **Bosques:** Los *bosques*, como las *junglas*, están llenos de vida, pero a diferencia de las *junglas* están sujetos a las variaciones climáticas de las estaciones. Debido a esto la comida será escasa en ciertas situaciones y abundante en otras, por lo que las criaturas que habiten en ese entorno deberán de ser capaces de sobrevivir a estos cambios (gracias a Dones como Consumo Disminuido, Estómago de Acero o Hibernación). En planetas que posean variaciones climáticas muy extremas no habrá *junglas*, solo *bosques*, aunque asimismo en planetas con pocas variaciones climáticas los *bosques* serán raros. Las posibilidades de desarrollo que ofrece un *bosque* son muy amplias. Sus habitantes podrían tener dones como: *Adherencia, Camaleón, Brazos Largos, Caes como un Gato, Equilibrio Perfecto, Nunca se Pierde 2* (aves) y *Volar* (aves).
- **Desiertos:** Todo aquel hábitat en el que los nutrientes necesarios para la vida son escasos es un *desierto*. Son lugares en los que la vida es difícil, y la competición dura. Los *desiertos* tienden hacia los extremos de temperatura, por lo que es posible que sus habitantes tengan los Dones *Tolerancia (Calor)* y/o *Tolerancia (Frío)*.
- **Espacio:** Las criaturas nativas del *espacio* tendrán todas de manera obligatoria el Don *Sobrevives en el Vacío*. También es muy probable que tengan el don *Nunca se Pierde 2*, y la versión de *Volar* que permite moverse a MOVx10 en el *espacio* e incluso la que permite moverse a la velocidad de la luz (aunque esto dependerá mucho de cómo sea el viaje lumínico en la ambientación).
- **Junglas:** Las *junglas* están llenas de vida y ofrecen muchas posibilidades para la especialización. Muchos tipos distintos de criaturas pueden aparecer en una jungla, por lo que no tienen Dones ni Limitaciones específicas por ser nativos de una *jungla*, sus habitantes

podrían tener Dones como: *Adherencia*, *Camaleón*, *Brazos Largos*, *Caes como un Gato*, *Equilibrio Perfecto*, *Nunca se Pierde 2* (aves) y *Volar* (aves). Las junglas no están sujetas a variaciones climáticas muy grandes.

- **Llanuras:** Se trata de entornos amplios en los que la hierba crece de manera abundante. Es un lugar habitual para encontrar a herbívoros apacentadores y a carnívoros de cualquier tipo. Como las *llanuras* son tan amplias las criaturas que viven aquí tienen mucha movilidad. Esto se puede traducir en Dones como: *Infatigable* (para criaturas capaces de aguantar muchas horas corriendo), *Reflejos Rápidos* o *Veloz*.
- **Mares y océanos:** Los habitantes de mares y océanos tendrán los Dones *Anfibio* (0 PD por no poder estar fuera del agua) y *Branquias* (o el Don *Almacenador de Oxígeno*, e incluso *No Respira*). En los mares y océanos podemos encontrar muchos tipos de ecosistemas, y de hecho algunas de las criaturas más extrañas de la Tierra (desde el punto de vista humano, claro) se encuentran en las profundidades abismales.
- **Montañas:** Las montañas pueden ser muy ricas o muy pobres en recursos, y todos los estados intermedios. Ofrecen un lugar estupendo para el desarrollo de distintos ecosistemas, por lo que muchas clases de seres pueden aparecer en este entorno. De todas formas las criaturas nativas de una montaña pueden tener Dones como: *Adherencia*, *Caes como un Gato*, *Filtros* (en montañas muy altas donde el oxígeno es escaso), *Equilibrio Perfecto*, *Nunca se Pierde 2* (aves), *Visión Telescópica* (aves) y *Volar* (aves).
- **Pantanos:** Son lugares de encuentro entre el agua y la tierra. Su mayor población suele ser de criaturas anfibias (que tendrían los Dones *Anfibio* y *Branquias*) o insectos, aunque se pueden encontrar muchos otros tipos de criaturas en ellos.

- **Ríos y Playas:** Los ríos y las playas son lugares de encuentro entre el agua y la tierra. Las playas pueden dar lugar a criaturas anfibias (que tendrían los Dones *Anfibio* y *Branquias*), aparte de marinas (que tendrían los Dones *Anfibio* [0 PD por no poder estar fuera del agua] y *Branquias*) y terrestres. Los ríos pueden llegar a tener distintos ecosistemas en su curso, dependiendo de las zonas por las que trascurran, y también pueden dar lugar a criaturas anfibias, acuáticas o terrestres.
- **Zonas árticas:** Las criaturas nativas de zonas árticas tendrán (generalmente) el Don *Tolerancia (Frío)* al nivel que sea apropiado para soportar las temperaturas existentes. Asimismo es posible que alguna de estas criaturas posean Dones como: *Almacenador de Oxígeno*, *Hibernación* o *Camaleón*.

Para generar aleatoriamente el entorno de origen de la criatura: Tira 4df (o 4dFd6) en la **Tabla 8.2: Hábitat y Nicho Alimentario**. Si el planeta tiene una *Atmósfera Vacío* no hace falta tirar, ya que el entorno es siempre *espacio*. Las criaturas nativas de un Gigante de Gas serán siempre voladoras, y no hace falta que tiren en la tabla para generar el hábitat de la criatura. La tirada puede ser modificada por la Hidrosfera del planeta si éste ha sido generado:

- Si la Hidrosfera es del 0% el entorno es siempre *espacio*.
- Si la Hidrosfera es del 10% o menos recibe un +2 a la tirada.
- Si la Hidrosfera es del 30% o menos recibe un +1 a la tirada.
- Si la Hidrosfera es del 50% o menos recibe un -1 a la tirada.
- Si la Hidrosfera es del 70% o menos recibe un -2 a la tirada.
- Si la Hidrosfera es del 90% o menos recibe un -3 a la tirada.
- Si la Hidrosfera es del 100% el entorno es siempre *mares y océanos*.

Nicho Alimentario:

El *nicho alimentario* no solo indica la fuente de sus nutrientes, sino que también nos indica el lugar que ocupa en la cadena alimentaria, aunque no lo hace con una exactitud propia de biólogos, sino como guía para el DJ. El DJ puede escoger un tipo de *nicho* a voluntad o generarlo aleatoriamente. Los distintos *nichos alimentarios* pueden afectar al personaje, proporcionándole Dones o Limitaciones por pertenecer a un *nicho* concreto.

Nótese que los términos carnívoro y herbívoro son relativos, sobre todo si existen plantas que se puedan mover. Cuando decimos carnívoros nos referimos a aquellas criaturas que consumen otras criaturas capaces de defenderse, y cuando decimos herbívoros nos referimos a aquellas criaturas que consumen a otras que son incapaces de hacerlo.

- **Autótrofo:** Los autótrofos son aquellas criaturas que utilizan fuentes de energía como el Sol (como las plantas y los árboles) o reacciones químicas (como los hongos). Las plantas utilizan luz para realizar la fotosíntesis. En un planeta con “tan poca” luz como el nuestro no pueden existir plantas capaces de moverse, pero sin embargo en un planeta mucho más cercano a su sol o con una Atmósfera más débil (*Tenue* o *Muy Tenue*) sí podrían existir plantas capaces de moverse, aunque solo podrían moverse de día, ya que es el momento que utilizarían para “recargarse”. Las plantas inmóviles tienen las Limitaciones *Sentido Deficiente (Ceguera)*, *Inmóvil* y *Nocturno* y los árboles probablemente tendrán el Don *Longevo*. Las plantas capaces de moverse tienen el Don *Visión Nocturna* (y posiblemente *Longevo*) y las Limitaciones *Sentido Deficiente (Ceguera)* y *Nocturno*. Los hongos extraen sus nutrientes y su energía de reacciones químicas. Son seres estáticos, ya que es muy difícil que con su sistema de alimentación acumulen la energía necesaria para moverse.

Los hongos tendrán las Limitaciones *Sentido Deficiente (Ceguera)*, *Consumo Incrementado 2* e *Inmóvil*. Los *autótrofos* son el primer peldaño de la escala alimentaria, del que se alimentan *herbívoros* y *omnívoros*.

- **Carnívoro carroñero:** Los *carroñeros* se alimentan de criaturas muertas. Devoran los restos dejados por otros predadores y las criaturas muertas por accidente o envenenadas. Algunos *carroñeros* son también *cazadores*, pero solo cuando están en grupo. Y otros son realmente *cazadores* tan grandes y poderosos que no necesitan cazar por sí mismos, sino que pueden limitarse a atacar a un *cazador* que tenga una presa para hacerlo huir y quedarse con la presa el mismo (aunque en tal caso la presa esté aún “fresca”). Los *carnívoros carroñeros* pueden tener a discreción del DJ algunos de estos Dones: *Cola*, *Cuernos*, *Escala (Positiva)* (poseído principalmente por los *carroñeros* que atacan a otros *cazadores* para robarles la presa), *Especializado en una Habilidad (Atención)*, *Estómago de Acero*, *Garras*, *Sentidos Agudos*, *Tolerancia (Enfermedades, Veneno)* o *Visión Nocturna*. Los *carroñeros* inteligentes que vivan en sociedad con otras razas probablemente tendrán la Limitación *Hábitos Personales Odiosos (Carroñero)*. Estos Rasgos se pueden adquirir luego en diferentes pasos de la Creación de Criaturas, pero el DJ puede decidir en este momento que los tienen y obviar esos pasos.
- **Carnívoro cazador:** Hay muchos tipos de *cazadores*. Desde los que van en busca de su presa, sea para cazarla con ataques rápidos o para perseguirla hasta que se derrumbe o se le dé caza, hasta los que trabajan en grupo hostigando a sus presas hasta que uno de ellos consigue matarla, etc. Luego están aquellos que se quedan quietos en un sitio hasta que su presa vaya hacia ellos; sean tanto maestros del mimetismo capaces de desaparecer de la vista, aquellos que construyen trampas para

sus presas (como las arañas), e incluso aquellos que son trampas en sí mismos, las plantas carnívoras (que pese a ser plantas por el nicho que ocupan irían aquí, aunque tendrán Rasgos como *Sentido Deficiente (Ceguera)*, *Inmóvil*, *Nocturno* o *Longevo*). Los *carnívoros cazadores* pueden tener a discreción del DJ algunos de estos Dones: *Brazos Extra*, *Brazos Largos*, *Caes como un Gato*, *Camaleón*, *Cola*, *Cuernos*, *Escala (Positiva)*, *Especializado en una Habilidad (Atención)*, *Estómago de Acero*, *Garras*, *Rapidez*, *Reflejos Rápidos*, *Sentidos Agudos*, *Tolerancia (Enfermedades, Veneno)*, *Veloz*, *Visión Nocturna*, *Visión Periférica*, *Visión Telescópica* y *Volar*. Estos Dones se pueden adquirir luego en diferentes pasos de la Creación de Criaturas, pero el DJ puede decidir en este momento que los tienen y obviar esos pasos.

- **Herbívoro apacentador:** Los *herbívoros apacentadores* son aquellas criaturas que se alimentan de hierba o de hojas de árboles. En la Tierra esta opción proporciona poca energía, por lo que los apacentadores de la Tierra (vacas, antílopes, caballos, etc.) necesitan comer una gran cantidad de hierba. Suelen vivir en grupos bastante grandes, y aunque aquí no ha dado lugar a criaturas inteligentes, en otro planeta podría suceder perfectamente. Los *apacentadores* pueden tener a discreción del DJ algunos de estos Dones: *Consumo Incrementado*, *Escala (positiva)* y *Estómago de Acero*. Estos Dones se pueden adquirir luego en diferentes pasos de la Creación de Criaturas, pero el DJ puede decidir en este momento que los tienen y obviar esos pasos.
- **Herbívoro recolector:** Estos son aquellas criaturas que se alimentan de frutos con alto contenido energético. Puede tratarse de criaturas capaces de comer muchos tipos de fruta o de criaturas especializadas en una fruta concreta. Suelen ser más pequeños

que los apacentadores, y tienen sentidos superiores a éstos, pues deben buscar su alimento, cosa que los apacentadores no tienen que hacer con tanta frecuencia. Algunos *recolectores* pueden suplementar su dieta con animales muertos o huevos. Los *recolectores* pueden tener a discreción del DJ algunos de estos Dones: *Brazos Largos* (para los que recojan frutos que se encuentren en árboles), *Caes como un Gato*, *Cola*, *Estómago de Acero*, *Sentido Agudos o Tolerancia (Veneno)* (para los que se alimentan de plantas venenosas). Estos Dones se pueden adquirir luego en diferentes pasos de la Creación de Criaturas, pero el DJ puede decidir en este momento que los tienen y obviar esos pasos.

- **Omnívoro:** Los omnívoros son aquellos que comen de manera habitual (no ocasional, como puede pasar en caso de necesidad con otros animales) plantas y animales. Son a efectos prácticos una mezcla de *herbívoros recolectores* y *carnívoros cazadores*, y pueden tener cualquiera de los Dones y Limitaciones sugeridos para ellos.
- **Parásito:** Los *parásitos* son criaturas que en lugar de conseguir ellas la energía, la extraen de la criatura en la que viven. Todos tienen la Limitación *Parásito*. Si le proporcionan algo a cambio se les llama *simbiontes*. Es muy posible que tengan también limitaciones como: *Sentido Deficiente (Ceguera)*, *Sin Brazos*, e incluso algún tipo de ataque que les permita introducirse en el huésped.

Para generar aleatoriamente el Nicho Alimentario de la criatura: Tira 4df (o 4dFd6) en la **Tabla 8.2: Hábitat y Nicho Alimentario**.



3er Paso: ¿Cómo se desplazan?

Esta es la siguiente pregunta que el DJ debe hacerse. ¿Se trata de una criatura que anda, nada, rept, vuela, se mueve bajo tierra? ¿Puede moverse de más de una manera? ¿O se trata de una criatura inmóvil? Los tipos de movimiento se ven influenciados por el entorno en el que viva una criatura. El DJ puede escoger uno o varios tipos de movimiento (aunque tendrá que elegirlos dependiendo del hábitat según se indica en la **Tabla 8.3: Medios de Locomoción de las Criaturas**) o generarlos aleatoriamente.

Aunque los Gigantes de Gas se consideren entorno espacio tienen una columna especial para los habitantes de un Gigante de Gas, debido a las peculiaridades de los mismos. Las plantas pueden moverse, pero en condiciones concretas y depende del DJ (ver los Autótrofos en el **2º Paso**).

Los distintos medios de locomoción que puede tener una criatura son: *andador*, *escalador*, *excavador*, *inmóvil*, *nadador*, *reptador*, *volador*, *volador (espacial)*.

- **Andador:** Para la mayoría de animales de tierra es el método más común de desplazamiento. Pueden tener cualquier número de “piernas”: dos, diez o docenas. Pueden ser muy rápidos o muy lentos. Los andadores no tienen ningún Rasgo por serlo, ya que los humanos son andadores. De todas formas los Dones asociados con los andadores, y entre los que el DJ puede escoger los que desee, son *Piernas Extra* y *Véloz*.
- **Escalador:** En *bosques*, *montañas*, *junglas*, etc. evolucionan criaturas que tienen una habilidad especial para moverse de rama a rama, o por paredes verticales, etc. Los Dones asociados con los *escaladores* y entre los que el DJ puede escoger los que desee son: *Adherencia*, *Brazos Largos*, *Caes cómo un Gato*, *Equilibrio Perfecto* y *Especializado en una Habilidad (Escalar)*.
- **Excavador:** En cualquier entorno en el que haya tierra, arena, nieve, etc.

excavar es una manera de moverse oculto ante depredadores, o una manera de moverse sin ser detectado para cazar. En climas fríos además proporciona protección contra el frío. Todos los *excavadores* poseen el Don *Tunelador*.

- **Inmóvil:** Algunas criaturas no se mueven, como la mayoría de las plantas. Todos los *inmóviles* tienen la Limitación *Inmóvil*.
- **Nadador:** Los nadadores son aquellas criaturas que pueden desplazarse por fluidos (no necesariamente agua), sean criaturas que flotan muy bien y se mueven por la superficie del líquido o criaturas que viven por debajo del líquido. Los Dones asociados con los nadadores y entre los que el DJ puede escoger los que desee son: *Almacenador de Oxígeno*, *Anfibio* (0 PD si no pueden moverse fuera del agua), *Branquias* y *Especializado en una Habilidad (Nadar)*.
- **Reptador:** Se trata de criaturas que pueden desplazarse arrastrándose por el suelo (por lo general porque no tienen piernas). Todos los *reptadores* tienen la Limitación *Reptador*, y aquellos que repten con la misma velocidad con la que un humano anda tendrán también un nivel del Don *Véloz*.
- **Volador:** Las criaturas voladoras son de las más versátiles y pueden llegar a sitios difíciles de alcanzar con mucha más facilidad que los andadores o los escaladores. Hay muchas maneras de propulsarse en una atmósfera, desde alas, propulsión, aire caliente (como los globos), etc. El DJ deberá decidir una cuando diseñe a la criatura. Todos los *voladores* tienen el Don *Volar (Planetario)* apropiado para la gravedad de su planeta natal. Aparte, si el DJ lo considera conveniente, los *voladores* pueden tener también el Don *Nunca se Pierde 2*. Los *voladores* que se muevan por propulsión necesitarán algo que puedan utilizar como propulsor: esto podría representarse con las reglas de **Limitaciones que afectan a Dones**

y **Atributos** añadiendo la Limitación *Cuesta Fatiga* al *Don Volar* apropiado para su gravedad.

- **Volador (espacial):** El vuelo espacial es de los más difíciles de explicar, pero es lógico que las criaturas nativas del espacio tengan la capacidad de moverse, y, como la naturaleza tiene la habilidad para encontrar los diseños necesarios para aquello que necesita, la posibilidad está ahí. Todos los *voladores espaciales* tienen los *Dones Sobrevive en el Espacio* y *Volar (Espacio)* en una de sus tres posibles formas. La que permite vuelo lumínico no tiene un MOV concreto (aunque sí recomienda una velocidad de 2 parsecs/día), pues depende de cómo funcionen los viajes lumínicos en

esa ambientación, así que el DJ deberá decidir la velocidad concreta que puede alcanzar.

Pero ¿cómo se justifica el vuelo espacial? Para el vuelo Sublumínico una opción es que la criatura despliegue algún tipo de velas solares o de plasma, capaces de aprovechar el viento solar para moverse por el espacio; otra opción es que utilice algún poder psiónico natural (específico de esa raza y que no se puede comprar de otra manera) que le permita desplazarse por el espacio, como un poder de Psicoquinesis que le permita volar solo en el espacio a considerable velocidad. El vuelo Lumínico puede justificarse por un poder psiónico que permita abrir agujeros de gusano, o con una capacidad de plegar el espacio o algo similar.

TABLA 8.3: Medios de Locomoción de las Criaturas

Tirada	Hábitat				
	Bosques / Junglas	Desiertos	Espacio	Llanuras	Mares y Océanos
-4 o menos	Inmóvil	Inmóvil	Inmóvil	Inmóvil	Inmóvil
-3	Reptador	Escavador	Volador (espacial)	Reptador	Nadador
-2	Excavador	Reptador	Volador (espacial)	Excavador	Nadador
-1	Andador	Reptador	Volador (espacial)	Andador	Nadador
0	Andador	Andador	Volador (espacial)	Andador	Nadador
1	Escalador	Andador	Volador (espacial)	Andador	Nadador
2	Escalador	Andador	Volador (espacial)	Volador	Nadador
3	Volador	Volador	Volador (espacial)	Volador	Nadador
4+	Volador	Volador	Volador (espacial)	Volador	Volador

Tirada	Hábitat				
	Montañas	Pantanos	Ríos y Playas	Zonas Árticas	Gigante de Gas
-4 o menos	Inmóvil	Inmóvil	Inmóvil	Inmóvil	Volador (espacial)
-3	Reptador	Reptador	Reptador	Reptador	Volador (espacial)
-2	Excavador	Excavador	Excavador	Reptador	Volador (espacial)
-1	Andador	Escalador	Andador	Excavador	Volador
0	Andador	Andador	Andador	Andador	Volador
1	Escalador	Nadador	Nadador	Andador	Volador
2	Escalador	Nadador	Nadador	Nadador	Volador
3	Volador	Volador	Volador	Nadador	Nadador
4+	Volador	Volador	Volador	Volador	Nadador

Para generar aleatoriamente el Medio de Locomoción de la criatura: Tira 4df (o 4dFd6) en la columna apropiada para el entorno de la criatura en la **Tabla 8.3: Medios de Locomoción de las Criaturas**. Si el DJ quiere que tengan más de un tipo de movimiento de manera aleatoria, tiene que realizar una tirada en la columna correspondiente y, si sale dos veces el mismo resultado, puede repetir la tirada o aumentarle el MOV (por lo general por medio del Don *Veloz*). Si sale dos veces Volador (Planetario) o Volador (Espacial) el DJ puede escoger otra de las opciones de ese medio de locomoción que no haya escogido.

4º Paso: ¿Qué tamaño tienen?

La siguiente pregunta que debe hacerse el DJ es ¿Cuál es el tamaño de la Criatura? ¿Es muy grande, o muy pequeña? ¿O tiene el mismo tamaño que un humano? En *Cacería de Bichos* el tamaño de un ser se mide por su Escala. Esta tiene como valor *Normal*

TABLA 84: Tamaño de las Criaturas

Tirada	Escala
-7 o menos	-6
-6	-5
-5	-4
-4	-3
-3	-2
-2	-1
-1	0
0	0
1	0
2	1
3	2
4	3
5	4
6	5
7	6
8	7
9	8
10+	9

(0) el tamaño de un humano medio. Aunque el tamaño de las criaturas puede ser muy variado, por razones de conveniencia en *CdB* el tamaño *Normal* tiene más posibilidades que el resto de tamaños. Como siempre, el DJ puede escoger el tamaño que más le interese o puede generarlo aleatoriamente. Ciertos factores como la gravedad de su planeta natal, el hábitat del que provenga o su medio de locomoción, pueden afectar al tamaño de la criatura. .

Para generar aleatoriamente el Tamaño de la criatura: Tira 4df (o 4dFd6) en la **Tabla 8.4: Tamaño de las Criaturas** aplicando los modificadores correspondientes por *Gravedad* (si el DJ ha generado el planeta), *Entorno* y *Medio de Locomoción*. Aparte de esos modificadores, los *parásitos* tienen un -4 a la tirada. El resultado de la tirada es la *Escala* de la criatura.

Modificadores según la Gravedad del planeta:

Los modificadores dependen de la gravedad de origen de los habitantes. Si se trata de una criatura que lleva más de dos generaciones en un planeta distinto a su planeta de origen se le considera nativa del nuevo planeta.

- Si las Criaturas son nativas de Gravedad 0 G reciben un +3 a la tirada.
- Si las Criaturas son nativas de una Gravedad entre 0,1 G y 0,5 G reciben un +2 a la tirada.
- Si las Criaturas son nativas de una Gravedad entre 0,6 G y 1,5 G no recibe modificador a la tirada.
- Si las Criaturas son nativas de una Gravedad entre 1,6 G y 2 G reciben un -1 a la tirada.
- Si las Criaturas son nativas de una Gravedad entre 2,1 G y 2,5 G reciben un -2 a la tirada.
- Si las Criaturas son nativas de una Gravedad entre 2,6 G y 3 G reciben un -3 a la tirada.

Modificadores según el Hábitat de la Criatura:

- Si el *hábitat* de la criatura es *bosques* no recibe modificador a la tirada.
- Si el *hábitat* de la criatura es *ciudades* no recibe modificador a la tirada.
- Si el *hábitat* de la criatura es *desiertos* recibe un -2 a la tirada.
- Si el *hábitat* de la criatura es *espacio* recibe un +5 a la tirada.
- Si el *hábitat* de la criatura es *junglas* no recibe modificador a la tirada.
- Si el *hábitat* de la criatura es *Llanuras* recibe un +2 a la tirada.
- Si el *hábitat* de la criatura es *mares y océanos* recibe un +3 a la tirada.
- Si el *hábitat* de la criatura es *montañas* recibe un -1 a la tirada.
- Si el *hábitat* de la criatura es *pantanos* recibe un -2 a la tirada.
- Si el *hábitat* de la criatura es *ríos y playas* recibe un -1 a la tirada.
- Si el *hábitat* de la criatura es *zonas árticas* recibe un +1 a la tirada.

Modificadores según el Medio de Locomoción de la Criatura:

- Si una criatura tiene más de un *medio de locomoción* se aplican los modificadores correspondientes a los medios que posea.
- Si el *medio de locomoción* de la criatura es *excavador* recibe un -1 a la tirada.
- Si el *medio de locomoción* de la criatura es *reptador* recibe un -2 a la tirada.
- Si el *medio de locomoción* de la criatura es *volador* recibe un -2 a la tirada.

5º Paso: ¿Cuál es la forma de su cuerpo?

Ahora que sabemos dónde viven, qué comen y cómo se mueven las criaturas, es el momento de decidir (o generar) la forma del cuerpo de la criatura. Esto implica toda una serie de preguntas que hacen de este paso con diferencia el más complicado de la Creación de Criaturas: ¿Cuántos miembros

tiene la criatura? ¿Cuántos de sus miembros tienen la capacidad de manipular objetos, si es que los tiene? ¿Tiene cola? Qué recubre por fuera a la criatura ¿piel, un caparazón, escamas? Todas estas preguntas se pueden escoger por el DJ o generar aleatoriamente, dependiendo de los deseos y necesidades del DJ. Además, muchas de estas preguntas ya tendrán respuesta si se han seguido todos los anteriores pasos de la Creación de Criaturas.

Miembros, Manipuladores y Colas:

Lo primero que se debe decidir es la cantidad de miembros que posee la criatura y para qué los utiliza. La naturaleza tiene ejemplos de muchas combinaciones de miembros, y éstos pueden ser utilizados para funciones muy distintas.

La cantidad de miembros que tiene una criatura se refleja en el juego por medio de los Dones *Brazos Extra* y *Piernas Extra*, partiendo de la base de dos brazos y dos piernas. Consideraremos brazos aquellos miembros que sirven para manipular objetos (los manipuladores), y piernas aquellos que sirven para moverse. En el caso de criaturas que puedan utilizar sus miembros indistintamente, como brazos o piernas, se compran considerando cuál es el uso que se le va a dar más frecuentemente.

Las criaturas que no tengan brazos tendrán la Limitación *Sin Brazos*, y las que no tengan piernas tendrán una Limitación u otra dependiendo del medio de locomoción que utilicen: los *reptadores* tendrán la Limitación *Reptador*, los *inmóviles* tendrán la Limitación *Inmóvil* y los demás la Limitación *Sin Piernas*. Las criaturas *nadadoras* tratan las aletas como piernas.

Las colas son miembros que no sirven ni para manipular ni para desplazarse. En criaturas terrestres suele servir para equilibrar a la criatura (sobre todo si es poseída por criaturas grandes), en criaturas acuáticas o anfibias puedan servir de “timón”, pero esto no tiene efecto en el juego). Las colas se representan con el Don *Cola*, si se trata de una

cola que no sirve para atacar no cuesta ningún *Punto de Desarrollo*, tratándose como una *Rareza*.

Para generar aleatoriamente los brazos, piernas y cola de la criatura: Tira 4df (o 4dFd6) en la **Tabla 8.5: Miembros, Manipuladores y Colas**. Si quieres que la criatura tenga brazos tira en la columna correspondiente. Si quieres que la criatura tenga un número impar de brazos súmale o réstale un brazo al número de brazos resultante. Si quieres que la criatura tenga piernas tira en la columna correspondiente, y si quieres que tenga un número de piernas impar súmale o réstale una pierna al número de piernas. Ciempiés en la columna de piernas indica que la criatura tiene el Don *Ciempiés* (que sirve para representar criaturas que tienen decenas, cientos o miles de “piernas”), en tal caso el DJ debería determinar el número exacto de “piernas” que tiene la criatura. El DJ puede decidir que una o varias de las piernas sirven también como órganos sensores (ver el 6° paso de la Creación de Criaturas). Tira en la columna de colas para saber si la criatura posee o no una cola. El DJ puede decidir que una pierna sirve como cola.

Piel y Cobertura:

Todos los organismos necesitan una barrera entre ellos y el mundo exterior. De hecho la mayoría de las criaturas tienen una se-

gunda capa interior (las vísceras) en la que se colocan los órganos más sensibles. En la Tierra los mamíferos tenemos piel y pelo, las aves tienen piel y plumas, los reptiles escamas, etc. Pero esto se debe a meros accidentes evolutivos, y un mamífero de otro planeta podría perfectamente tener escamas o plumas, o incluso utilizar celulosa (como la corteza de las plantas) en lugar de proteínas muertas (de las que está hecha nuestro pelo). El DJ puede decidir el tipo de piel y cobertura que tiene la criatura basado en su hábitat, tipo de movimiento, etc. siguiendo los patrones que se pueden encontrar en la Tierra, puede decidirlo a su gusto sin seguir ningún patrón, o puede generarlo aleatoriamente.

Hacemos una distinción entre piel y cobertura; todos los animales tienen piel, pero no todos los animales tienen cobertura. La primera es la capa superior del cuerpo que está en contacto con el exterior, la cobertura se refiere a los elementos que pueden crecer encima de la piel para proporcionar una protección adicional. Los distintos tipos de piel que podemos encontrar son: *concha*, *concha exoesqueleto*, *escamas*, *escamas duras*, *exoesqueleto*, *exoesqueleto duro*, *piel dura* y *piel normal*. Los distintos tipos de cobertura que podemos encontrar son: *espinas*, *pelaje*, *pelaje denso*, *plumas*, *plumas gruesas* y *sin cobertura externa*.

TABLA 8.5: Miembros, Manipuladores y Colas

Tirada	Brazos	Piernas	Colas
-5 o menos	10 brazos	Ciempiés	Tiene cola
-4	8 brazos	12 piernas	Tiene cola
-3	6 brazos	8 piernas	Tiene cola
-2	4 brazos	4 piernas	Tiene cola
-1	2 brazos	2 piernas	No tiene cola
0	2 brazos	2 piernas	No tiene cola
1	2 brazos	2 piernas	No tiene cola
2	4 brazos	6 piernas	No tiene cola
3	6 brazos	8 piernas	No tiene cola
4	8 brazos	10 piernas	No tiene cola
5+	10 brazos	12 piernas	No tiene cola

- **Piel:** La piel es la capa superior del cuerpo que está en contacto con el exterior. Si la criatura no tiene cobertura externa, se considera que la piel es su cobertura externa. En la Tierra ciertos tipos de pieles suelen tener ciertos tipos de coberturas, pero como la vida de otros lugares no tiene por qué parecerse a la de la Tierra, la piel no influye en el tipo de cobertura. Un DJ puede tirar la piel aleatoriamente, y escoger una cobertura siguiendo los mismos patrones de la Tierra (u otros completamente disitintos), o puede generar también la cobertura para que la criatura parezca más alienígena.
- ◇ **Concha:** Sea porque tienen láminas de hueso recubriendo su exterior (como las tortugas), porque tienen escamas muy grandes y duras (como algunos dinosaurios), porque tienen conchas de carbonato cálcico (como las ostras) o elementos más extraños como metales o compuestos de silicio, estas criaturas tienen una concha que les recubre y les proporciona *Resistencia al Daño 3*, pero dificulta el movimiento, por lo que proporciona también la *Limitación Lento*. Esta concha generalmente no recubre los brazos y piernas, pero la criatura puede esconderse completamente dentro de ella, recibiendo la *Resistencia al Daño* en todo el cuerpo (aunque no puede manipular nada ni moverse mientras está escondida).
- ◇ **Concha Exoesqueleto:** Similar a una concha pero que, a diferencia de los casos anteriores, es poseída por seres insectoides y artrópodos. Por lo general están hechas de quitina (un compuesto de azúcares), pero otras sustancias (como celulosa) son posibles. Proporciona *Resistencia al Daño 3*, pero a diferencia de las conchas no tiene por qué impedir el movimiento, ya que los miembros de los artrópodos salen de la concha exoesqueleto.
- ◇ **Escamas:** Los reptiles y los peces (aunque no tiene por qué estar limitado a ellos, al fin y al cabo nosotros provenimos de peces) tienen unas células especializadas en la piel que producen pequeñas láminas de proteínas llamadas *escamas*. Las escamas proporcionan *Resistencia al Daño 1*.
- ◇ **Escamas Duras:** Se trata de una variedad de escamas poseída generalmente por los reptiles más grandes. Las escamas duras son más grandes y resistentes y proporcionan *Resistencia al Daño 2*.
- ◇ **Exoesqueleto:** Se trata de placas de quitina, con juntas para permitir el movimiento, y que generalmente sirven para soportar el cuerpo, ya que las criaturas con *exoesqueleto* no tienen esqueleto interno. Por lo general lo tienen los insectos y artrópodos más pequeños, y no es tan resistente como otros tipos de exoesqueletos, aunque es posible que artrópodos muy grandes lo tengan también, sobre todo si son lo suficientemente peligrosos como para que nadie les ataque. El *exoesqueleto* proporciona *Resistencia al Daño 1*.

TABLA 8.6: Piel de las Criaturas

Tirada	Piel	Cobertura
-4 o menos	Concha Exoesqueleto	Espinas
-3	Exoesqueleto Duro	Pelaje Denso
-2	Exoesqueleto	Pelaje
-1	Piel Normal	Sin Cobertura Externa
0	Piel Dura	Sin Cobertura Externa
1	Piel Normal	Sin Cobertura Externa
2	Escamas	Pelaje
3	Escamas Duras	Plumas
4+	Concha	Plumas Gruesas

- ◇ **Exoesqueleto Duro:** Se trata de una variedad de *exoesqueleto* más duro y resistente que el anterior, aunque también tiene juntas que facilitan el movimiento. No solo lo poseerán artrópodos más resistentes, sino que también sirve para representar una “piel de celulosa” similar a la corteza de un árbol. El *exoesqueleto duro* proporciona *Resistencia al Daño 2*.
- ◇ **Piel Dura:** Común en muchos mamíferos, esta piel es mucho más dura y resistente que la de los humanos. Puede proporcionar *Resistencia al Daño 1 a 3*, a voluntad del DJ. Pero si tienen *Resistencia al Daño 3* necesitan armaduras y ropas hechas específicamente para ellos. Un humanoide del mismo tamaño y forma que un humano pero con *Resistencia al Daño 3* no puede ponerse una armadura humana, sino que se le tiene que ajustar para él; en una Plantilla esto se pondría en el apartado **Especial: Piel Muy Dura** (Necesita ropas diseñadas adrede para él pese a tener forma humanoide), y se trata como una Rareza (no proporciona ningún PD). Sirve también para representar pieles más duras que la humana, como podría ser una piel plástica, o una piel similar a una tela de araña (que es muy resistente).
- ◇ **Piel Normal:** Esta es una piel como la de los humanos. Es el estándar del juego, por lo que no es necesario adquirir ningún Rasgo para representarla. No tiene por qué ser una piel similar a la humana, una piel de celulosa que tuviese la misma consistencia que nuestra piel se considera también una *piel normal*. Asimismo también puede representar una piel plástica (de hidrocarburo) con la misma resistencia que una piel humana.
- **Cobertura:** La cobertura hace referencia a los distintos elementos que puede haber sobre la piel para proporcionar una protección adicional.
- ◇ **Espinas:** Las espinas con, como el pelo, fibras proteínicas muertas, pero a diferencia del pelo son mucho más duras y resistentes. En la tierra se suelen encontrar encima de la piel (como es el caso de los puercoespines) o encima de escamas (como sucede con algunos dinosaurios), aunque realmente se pueden encontrar encima de cualquier tipo de piel. Las *espinas* proporcionan el *Don Ataque Natural (Espinas)* (FO+2, 1 metro).
- ◇ **Pelaje:** Se trata de fibras proteínicas muertas que son producidas por células especializadas. Este *pelaje* es más frondoso que el que tiene la mayoría de los humanos. Protege del frío, pero su efecto es tan leve que no se utiliza un don para representarlo, sino que se trata como una Rareza. En la Plantilla se incluye lo siguiente en el apartado **Especial: Peludos** (resisten el frío mejor que los humanos, pero por lo contrario sudan más cuando hace calor; a efectos prácticos es como si se llevase siempre un cazadora puesta).
- ◇ **Pelaje denso:** Se trata de fibras proteínicas muertas que son producidas por células especializadas. Este *pelaje* es más frondoso que *pelaje* normal, y protege mucho más del frío. El *pelaje denso* proporciona *Tolerancia (Frío) 1*.
- ◇ **Plumas:** Se trata de estructuras ramificadas que ayudan a volar (por lo que las poseen la mayoría de criaturas voladoras) ya que proporcionan una superficie superior de ala. Aparte ayudan a proteger del frío, pero su efecto es tan leve que no se utiliza un don para representarlas sino que se trata como una Rareza y en la Plantilla se incluye lo siguiente en el apartado **Especial: Plumas** (resisten el frío mejor que los humanos, pero por lo contrario sudan más cuando hace calor; a efectos prácticos es como si se llevase siempre un cazadora puesta).
- ◇ **Plumas gruesas:** Se trata de estructuras ramificadas como las plumas normales, pero son más gruesas y/o abundantes y protegen mucho más del frío. Las

plumas gruesas proporcionan el Don Tolerancia (Frío) 1.

- ◇ **Sin cobertura externa:** Esto sirve para representar aquellas criaturas que (como la mayoría de humanos) no tiene ningún tipo de cobertura externa. Esto no implica que no pueda tener algo de pelo en algunos lugares, como es el caso de los humanos (aunque algún humano puede tener *pelaje*, pero eso ya es un detalle específico de ese humano). Es el estado “por defecto” de toda criatura en CdB, por lo que no proporciona ningún Rasgo.

Para generar aleatoriamente la “piel” y cobertura de la criatura: Tira 4df (o 4dFd6) en la **Tabla 8.6: Piel de las Criaturas**. El DJ puede escoger tirar solo la piel y escoger la cobertura, asignando una cobertura siguiendo el mismo esquema evolutivo de la tierra, u otro completamente distinto (por ejemplo en un planeta en el que todos los reptiles tienen espinas, o los mamíferos plumas).

6º Paso: ¿Cómo son sus sentidos?

Otro de los datos importantes a la hora de crear a una criatura es saber cuáles son sus sentidos y cómo funcionan. Aparte de los sentidos clásicos las criaturas pueden tener otros sentidos, como radar o sonar. El DJ puede escoger los sentidos o generarlos aleatoriamente utilizando la **Tabla 8.7: Sentidos de las Criaturas**. En esta tabla podemos encontrar varias columnas cuyo contenido explicamos a continuación:

- **Visión:** Esta columna indica algunos de los distintos tipos de visión que pueden tener las criaturas. En esta columna no están todas las posibilidades de visión. En el caso de sacar el resultado Visión Especial se tira en la columna con ese nombre.
- ◇ **Ceguera:** La criatura tiene la Limitación *Sentido Deficiente (Ceguera)*.



- ◇ **Mal de la Vista:** La criatura tiene la Limitación *Mal de la Vista*.
- ◇ **Sentidos Agudos (Vista):** La criatura tiene el Don *Sentidos Agudos (Vista)*.
- ◇ **Visión Especial:** La criatura tiene algún tipo de visión especial. Realiza una tirada en la siguiente columna.
- ◇ **Visión Normal:** La criatura no tiene ningún Don o Limitación que afecte a este sentido.
- **Visión Especial:** Estas son las posibilidades más raras de visión.
 - ◇ **Ceguera Nocturna:** La criatura tiene la Limitación *Ceguera Nocturna*.
 - ◇ **Daltónico:** La criatura tiene la Limitación *Daltónico*, que puede tratarse como una *Rareza*.
 - ◇ **Infravisión:** La criatura tiene el Don *Infravisión*. El DJ debe decidir si la criatura solo ve el espectro infrarrojo o ve también el espectro normal.
 - ◇ **Ojos Adicionales:** La criatura tiene el Don *Ojos Adicionales*.
- ◇ **Ojos Independientes:** La criatura tiene el Don *Ojos Independientes*.
- ◇ **Visión en la Oscuridad:** La criatura tiene el Don *Visión en la Oscuridad*. El DJ debe decidir si la criatura solo tiene *Visión en la Oscuridad*, o puede ver de día con normalidad.
- ◇ **Visión Microscópica / Telescópica:** La criatura tiene el Don *Visión Microscópica* o el Don *Visión Telescópica* (escoge uno).
- ◇ **Visión Nocturna:** La criatura tiene el Don *Visión Nocturna*.
- ◇ **Visión Periférica:** La criatura tiene el Don *Visión Periférica*.
- **Oídos:** Estos son los distintos sistemas auditivos que se pueden encontrar, aunque el DJ es libre de crear más.
 - ◇ **Duro de Oído:** La criatura tiene la Limitación *Duro de Oído*.
 - ◇ **Oído Normal:** La criatura no tiene ningún Don o Limitación que afecte a este sentido.

TABLA 8.7: Sentidos de las Criaturas

Tirada	Visión	Visión Especial	Oídos	Olfato	Tacto	Otros
-4 o menos	Ceguera	Ceguera Nocturna	Sordera	Sin Olfato	Sin Tacto	Membrana Ocular
-3	Mal de la Vista	Daltónico	Duro de Oído	Sin Olfato	Sin Tacto	Nunca se Pierde 1
-2	Visión Especial	Ojos Independientes	Duro de Oído	Olfato Normal	Tacto Normal	Sonar
-1	Visión Normal	Ojos Adicionales	Oído Normal	Olfato Normal	Tacto Normal	Sin Otro Sentido
0	Visión Normal	Visión Periférica	Oído Normal	Olfato Normal	Tacto Normal	Sin Otro Sentido
1	Visión Normal	Visión Microscópica/ Telescópica	Oído Normal	Olfato Normal	Tacto Normal	Sin Otro Sentido
2	Visión Especial	Visión Nocturna	Sentidos Agudos (Oído)	Olfato Normal	Tacto Normal	Radar
3	Sentidos Agudos (Vista)	Visión en la Oscuridad	Sentidos Agudos (Oído)	Sentidos Agudos (Olfato)	Sentidos Agudos (Tacto)	Nunca se Pierde 2
4+	Sentidos Agudos (Vista)	Infravisión	Sentidos Agudos (Oído)	Sentidos Agudos (Olfato)	Sentidos Agudos (Tacto)	Membrana Ocular

- ◇ **Sentidos Agudos (Oído):** La criatura tiene el Don *Sentidos Agudos (Oído)*.
- ◇ **Sordera:** La criatura tiene la Limitación *Sentido Deficiente (Sordera)*.
- **Olfato:** Estos son los distintos sistemas olfativos que se pueden encontrar, aunque el DJ es libre de crear más.
 - ◇ **Olfato Normal:** La criatura no tiene ningún Don o Limitación que afecte a este sentido.
 - ◇ **Sentidos Agudos (Olfato):** La criatura tiene el Don *Sentidos Agudos (Olfato)*.
 - ◇ **Sin Olfato:** La criatura tiene la Limitación *Sentido Deficiente (Olfato)*.
- **Tacto:** Existen pocas posibilidades en lo que al tacto se refiere, aunque el DJ puede inventarse los que desee.
 - ◇ **Sentidos Agudos (Tacto):** La criatura tiene el Don *Sentidos Agudos (Tacto)*.
 - ◇ **Sin Tacto:** La criatura tiene la Limitación *Sentido Deficiente (Tacto)*.
 - ◇ **Tacto Normal:** La criatura no tiene ningún Don o Limitación que afecte a este sentido.
- **Otros:** Esta columna contiene otros posibles sentidos. El DJ puede tirar en ella, escoger el sentido que quiera o ignorarla directamente.
 - ◇ **Membrana Ocular:** La criatura tiene el Don *Membrana Ocular*.
 - ◇ **Nunca se Pierde 1:** La criatura tiene el Don *Nunca se Pierde 1*.
 - ◇ **Radar:** La criatura tiene el Don *Radar*.
 - ◇ **Nunca se Pierde 2:** La criatura tiene el Don *Nunca se Pierde 2*.
 - ◇ **Sonar:** La criatura tiene el Don *Sonar*.

Para generar aleatoriamente los distintos sentidos de las criaturas: Tira 4df (o 4dFd6) en cada columna de la **Tabla 8.7: Sentidos de las Criaturas**. El DJ puede escoger unos sentidos y generar otros aleatoriamente. Asimismo puede tirar en la primera columna de visión, en la segunda, o en ambas, a su voluntad.

7º Paso: ¿Son inteligentes?

La mayoría de criaturas del universo no son inteligentes, pero sí lo serán la mayoría de criaturas con las que interactúen los Cazadores. El concepto de cerebro en Cacería de Bichos es muy amplio, e implica desde los circuitos de un robot a los reducidos intelectos de un mosquito. Como siempre el DJ puede escoger lo que le interese o generarlo aleatoriamente.

La inteligencia de un animal (lo que consideramos en términos de juego no inteligente) se representa con una característica de INT *Abismal* (-4) o *Terrible* (-3). La INT entre la que puede variar una criatura inteligente va de *Pobre* (-2), para representar lo que en nuestra sociedad se consideraría un “retrasado mental” (o alguien “especial” si se quiere ser más políticamente correcto) a *Grande* (2) para representar a aquellas criaturas cuya inteligencia sería considerada de “genio” entre los humanos. El DJ puede asignar una INT más elevada para la criatura, pero en tal caso nosotros recomendamos que esta especie no pueda ser utilizada por los Cazadores.

TABLA 8.8: Inteligencia de las Criaturas

Tirada	¿Es inteligente?	No es inteligente	Sí es inteligente
-4 o menos	No	Abismal (-4)	Pobre (-2)
-3	No	Abismal (-4)	Mediocre (-1)
-2	No	Abismal (-4)	Mediocre (-1)
-1	No	Abismal (-4)	Normal (0)
0	No	Abismal (-4)	Normal (0)
1	Sí	Terrible (-3)	Normal (0)
2	Sí	Terrible (-3)	Bueno (1)
3	Sí	Terrible (-3)	Bueno (1)
4+	Sí	Terrible (-3)	Grande (2)

Para generar aleatoriamente la inteligencia de las criaturas: Tira 4df (o 4dFd6) en cada columna de la **Tabla 8.8: Inteligencia de las Criaturas**. La primera columna genera si se trata de una criatura no inteligente (un animal) o de una criatura inteligente. La segunda columna genera la INT de las criaturas no inteligentes. La tercera columna genera la INT de las criaturas inteligentes.

Si el DJ quiere generar el resto de Atributos aleatoriamente puede utilizar la tercera columna de la **Tabla 8.8: Inteligencia de las Criaturas** para generar los Atributos.

8º Paso: ¿Cómo se comunican?

La mayoría de los organismos pueden comunicarse de alguna manera, incluso las plantas expulsan sustancias químicas para afectar a las plantas que les rodean. Muchas criaturas utilizan sistemas visuales de comunicación (como cambios de color, o en nuestro caso gestos y expresiones faciales), otras criaturas utilizan métodos auditivos, y otras pueden utilizar métodos más extraños de comunicación, como una raza capaz de comunicar pensamientos a otros miembros de su raza gracias a un órgano especial, pero que es incapaz de comunicarse con otras especies de manera vocal (Tendría el Don *Telecomunicación* y la Limitación *Mudez*). El DJ puede escoger el método de comunicación o generarlo aleatoriamente.

TABLA 8.9: Métodos de Comunicación

Tirada	Método de Comunicación
-4 o menos	Mudez
-3	Telecomunicación (Hormonal)
-2	Telecomunicación (Pigmentación)
-1	Telecomunicación (Psiónica)
0	Voz
1	Telecomunicación (Tecnológica)
2	Telecomunicación (Biológica)
3	Voz y tira otra vez
4+	Tira 2 veces

Para generar aleatoriamente los Métodos de Comunicación de las criaturas: Tira 4df (o 4dFd6) en cada columna de la **Tabla 8.9: Métodos de Comunicación**. Esta tirada puede proporcionar más de un método de comunicación a una criatura. Los resultados *Telecomunicación (Hormonal)*, *Telecomunicación (Pigmentación)*, *Telecomunicación (Psiónica)*, *Telecomunicación (Tecnológica)* y *Telecomunicación (Biológica)* proporcionan los Dones de ese mismo nombre. Si el resultado es *Mudez* la criatura tiene la Limitación *Mudez*. Si el resultado es *Voz* la criatura se comunica utilizando sonidos, y no necesita ningún Don o Limitación para representar esto porque es el sistema de comunicación de los humanos. Si el resultado es *Voz y tira otra vez* la criatura se comunica por medio de sonidos y tiene otro medio de comunicación (si te vuelve a salir *Voz* no tiene otro medio). Si el Resultado es *Tira 2 veces* haz eso mismo y apunta los resultados (si te sale 2 veces el mismo resultado no tiene más que un método de comunicación).

9º Paso: ¿Cómo se reproducen?

Las criaturas vivas necesitan reproducirse de alguna manera, o su especie está condenada a la desaparición. En la mayoría de casos el sistema reproductivo no tiene influencia en el juego. De todas formas, incluimos la posibilidad de generar el sistema reproductivo.

- **Concepción externa:** Se trata de aquellas criaturas que sueltan sus huevos y su esperma en el exterior del organismo. La fertilización y el desarrollo de la criatura tienen lugar también en el exterior de la criatura. Es posible que los padres construyan nidos o de alguna manera protejan a sus hijos, o que los abandonen por completo.
- **Mamíferos:** Estas criaturas no solo se fertilizan en el interior, sino que llevan el feto en su interior hasta que se desarrollan, aunque el desarrollo no siempre es completo al nacer, sino que muchas veces necesitan cuidados de los padres durante cierto tiempo.

- **Marsupiales:** Los marsupiales son como los mamíferos, pero además llevan a los hijos en una “bolsa” hasta que están completamente preparados para vivir por su cuenta.
- **Parasitarios:** Las criaturas crecen de manera parasitaria dentro de una criatura de otra especie, puede que sean introducidas de manera violenta o sin que el portador lo sepa, puede que al nacer sea mortal para el portador. También es posible que adquiera rasgos genéticos del portador.
- **Polinización:** Las criaturas que tienen este método de reproducción sueltan polen (o consiguen que animales lo transporten) para que este fecunde a otra criatura igual. Algunas de estas criaturas están especializadas y pueden llegar a tener una relación casi simbiótica con otras criaturas (que son las que transmiten el polen).
- **Ponedores de huevos:** Estas criaturas se fertilizan en el interior, aunque poco después de la fertilización ponen huevos (que suelen ser suficientemente resistentes y contener los elementos necesarios para que la criatura se desarrolle).
- **Sexo Diferente:** Puede que se trate de una especie de criaturas hermafroditas, de una raza de criaturas que necesita de la presencia de un “tercer sexo” para que la fecundación se produzca, o ser asexual y poder reproducirse por mitosis.

Para generar aleatoriamente los Métodos de Reproducción de las criaturas: Tira 4df (o 4dFd6) en cada columna de la **Tabla 8.10: Métodos de Reproducción**. Si el resultado es *sexo diferente* es posible que la criatura tenga otro método aparte de su diferencia sexual, por lo que si ese es el caso vuelve a tirar.

Esta tabla da prioridad a los mamíferos, pero es posible que el DJ desee cambiarla para una ambientación en la que desee la preponderancia de, por ejemplo, *ponedores de huevos*.

TABLA 8.10: Métodos de Reproducción

Tirada	Método de Reproducción
-4 o menos	Polinización
-3	Sexo Diferente
-2	Concepción Externa
-1	Mamíferos
0	Mamíferos
1	Mamíferos
2	Ponedores de Huevos
3	Parasitarios
4+	Marsupiales

10º Paso: Detalles finales

Por último lo que el DJ debe hacer es poner en común todos los datos generados. Es muy posible que al hacer esto se le ocurra que esa criatura debería tener algún otro Don o Limitación, sea porque lo encuentra lógico viendo la clase de criatura que ha generado, o simplemente porque desea que tenga un Rasgo concreto. El DJ puede añadir el Rasgo que desee a la criatura, pero siempre intentando que mantenga una cierta coherencia interna con el estilo de la ambientación que ha escogido, o con el objetivo que tiene en mente para la criatura, si es que tiene alguno.

Asimismo, si no ha generado aún el sistema solar en el que la criatura vive debería hacerlo ahora, teniendo en cuenta que durante la generación de la criatura es posible que haya generado también algún dato sobre el lugar de origen de la criatura.

EJEMPLOS DE CRIATURAS

A continuación en este capítulo incluimos toda una serie de ejemplos de criaturas (principalmente Bichos) para que el DJ las utilice como desee. Las Criaturas utilizan el formato de las Plantillas, pero contienen información adicional. A continuación mostramos el formato en el que se presentan las criaturas en este capítulo.

NOMBRE DE LA CRIATURA

Descripción de la criatura.

Planeta de Origen: El planeta del que proviene la criatura. Puede ser Desconocido.

Atmósfera de Origen: Esta entrada solo está si el planeta es desconocido.

Hábitat: El entorno del que proviene.

Nicho Alimentario: El nicho alimentario que ocupa la criatura en su entorno.

Medios de Locomoción: Cómo se mueve.

Tamaño: El tamaño y peso de la criatura.

Miembros: La cantidad de brazos y piernas de la criatura, el uso de los mismos y si tiene cola o no.

Piel y Cobertura: Qué clase de piel tiene la criatura y su cobertura (si tiene alguna).

Sentidos: Los distintos sentidos que tiene (o no tiene) la criatura.

Inteligencia: La media de inteligencia de la criatura. Puede variar de un espécimen a otro.

Métodos de Comunicación: Cómo se comunica.

Métodos de Reproducción: Cómo se reproduce.

Plantilla de Ejemplo:

Coste: X Punto de Desarrollo

Aquí iría un pequeño texto explicando detalles sobre la raza.

Atributos: Los humanos comienzan con todos los Atributos a Normal. Este no es el caso para muchas razas.

Origen: Planeta de origen de la especie.

Dones: Aquí se indican los Dones con los que empieza un miembro de la raza que se presenta en la Plantilla.

Limitaciones: Aquí se indican las Limitaciones con las que empieza un miembro de la raza que se presenta en la Plantilla.

Lenguajes: El lenguaje (o lenguajes) que habla esa raza de manera inicial en caso de que sea relevante.

Especial:

Rasgos Especiales (explicación del rasgo).

Dones y Limitaciones Explicados:

Nombre de la Criatura (X PD)

FUE	INT
DES	PER
CON	VOL
AC	INI
FO Base	MOV
FD	

Heridas	Ras-treo	Fatiga
OOOO	Rasguño	Fatigado
OOO	Herido	Aturdido
OOO	Herida Grave	Grave. Aturdido
OO	Incapaci-tado	Incapaci-tado
OO	Moribundo	Exhausto

Dones	Limitaciones

Habilidades

Arma	Habilidad	FO	Notas

ELURTUR (MENS POTESTAS)

Los Elurtur responden al clásico modelo del controlador de mentes, del amo de títeres, e incluso con pocas modificaciones puede ser el ladrón de cuerpos.

Los Elurtur son una raza de pequeños gusanos, no mayores que un disco duro portátil actual. No tienen patas, pero sí tienen dos brazos de triple articulación y que acaban en unas pequeñas manos de 3 dedos. Se desplazan reptando, utilizando principalmente su musculosa cola, aunque si tienen prisa puede ayudarse con sus pequeñas manos. Su piel, de color marrón, verde o negro, es dura y grasienta, resultando un poco resbaladiza.

Los Elurtur son una raza inherentemente psiónica. En su planeta natal evolucionaron en simbiosis con otra especie. Ellos proporcionaban la inteligencia, y la otra especie el músculo. Pero una extraña enfermedad acabó con la otra especie, momento en que los Elurtur necesitaron ser capaces de controlar a otras criaturas. Esto acabó provocando la evolución de sus poderes psiónicos de control mental, por los que ahora son conocidos.

Los Elurtur se reproducen externamente por medio de huevos. Las hembras (que salvo que se analicen en laboratorio son indistinguibles de los machos) colocan huevos que luego son “fecundados” por varios padres (entre 5 y 10). Los huevos necesitan 1 semana para eclosionar, pero el Elurtur resultante nace ya preparado para sobrevivir en el mundo exterior. Sus habilidades psiónicas son naturales, aunque si no recibe entrenamiento necesitará una situación de estrés para poder utilizarlas.

Cuando los Elurtur invaden un planeta intentan hacerse con el control de las clases más altas y de las más bajas al mismo tiempo. Controlar a miembros de las clases altas les permite ocultar ante gobiernos y otras autoridades sus acciones (proporcionando falsa información y pistas que enfoquen las posibles investigaciones en direcciones erróneas), mientras que controlar a gente de

entre las clases más bajas y de organizaciones criminales le da acceso a personal especializado en el subterfugio y a gente que no tiene nada que perder, por lo que están dispuestos a arriesgarse por las cantidades apropiadas (sin contar que “nadie” se preocupa si desaparecen vagabundos o prostitutas, lo que permite aumentar el número de Elurtur rápidamente, si es necesario...).

El formato que utilizan los Elurtur para entrar en un planeta depende de la situación del mismo. Si se trata de un planeta con comercio interestelar los Elurtur utilizarán los métodos de contrabando ya creados por las mafias locales para introducir Elurtur en el mismo. Si se trata de un planeta aislado de la sociedad galáctica, un asteroide-nave que lleve a los Elurtur es una buena manera de introducirse en un planeta. Además, los curiosos y autoridades que se acerquen al cráter suelen ser víctimas fáciles...

Dependiendo de la ambientación los Elurtur pueden ser una amenaza en los confines de un Imperio o Federación; encontrarse limitados a una serie de planetas; ser los líderes de un Imperio con millones de esclavos, o ser los que controlan una aparentemente benigna Federación desde la sombra. Muchas son las formas en las que se pueden utilizar los Elurtur y el DJ deberá elegir qué lugar quiere que ocupen en su ambientación.

Planeta de Origen: Desconocido.

Atmósfera de Origen: Tenue.

Hábitat: Desierto.

Nicho Alimentario: *Parásito.*

Medios de Locomoción: *Reptador.*

Tamaño: *Escala -7.*

Miembros: 2 brazos, No tiene piernas (*Reptador*), *Cola.*

Piel y Cobertura: Piel Dura (*Resistencia al Daño 1*), sin cobertura externa.

Sentidos: Infravisión (solo), Sordera (Sentido Deficiente [Oído]), Sentidos Agudos (Tacto), Radar.

Inteligencia: *Grande (+2).*

Métodos de Comunicación: Telecomunicación (psiónica).

Métodos de Reproducción: Concepción externa.

Plantilla Racial: Elurtur

Coste: 15 Puntos de Desarrollo

Atributos: FUE a *Pobre* (-6 PD), DES a *Mediocre* (-3 PD), CON a *Mediocre* (-3 PD), INT a *Grande* (18 PD), VOL a *Grande* (18 PD).

Origen: Desconocido.

Dones: Ataque Natural (+4 FO, “Intrusión” ver abajo) (10 PD), Cola (4 PD), Infravisión (solo) (0 PD), Psiónico Innato 2 (Control Mental, Telepatía) (8 PD), Radar (8 PD), Resistencia al Daño 1 (4 PD), Sentidos Agudos 1 (Tacto) (4 PD), Telecomunicación (Psiónica, no tiene otro tipo de forma de comunicación) (5 PD).

Limitaciones: Escala -7 (-35 PD), Sentido Deficiente (Sordera) (-4 PD), Parásito (sobreviven 2 horas fuera de un cuerpo o un contenedor apropiado [de NT 2]) (-8 PD), Reptador (-5 PD).

Lenguajes: Surt (literalmente quiere decir “pensamiento”).

Especial:

Control Mental Reducido (solo pueden utilizar sus poderes de Control Mental sobre criaturas en cuyo cuerpo se hayan introducido).

Ataque Natural “Intrusión”

Los Elurtur tienen un ataque natural por el que se introducen en el cuerpo de aquella persona a la que quieren controlar. Este ataque tiene un FO+4, y puede realizarse sobre cualquier criatura que se encuentre a 1 metro o menos (el Elurtur pega un salto hasta 1 metro para realizar el ataque). Si el ataque produce una Herida Grave el Elurtur consigue introducirse sobre su víctima. Tras esto puede utilizar sus poderes de Control Mental sobre esa criatura.

Cuesta 10 Puntos de Desarrollo.

Ejemplo de Elurtur

Aquí tenemos a un ejemplo de un Elurtur de 10 Puntos de Desarrollo (solo el Elurtur, no el cuerpo que controla).



Elurtur (95 PD)				
FUE	Pobre (-2)	INT	Grande (+2)	
DES	Mediocre (-1)	PER	Normal (0)	
CON	Mediocre (-1)	VOL	Grande (+2)	
AC	4	INI	+0	
FO Base	-9 (-5 Puños)	MOV	2	
FD	-5 (-7 impactarle)			
Heridas		Rastreo	Fatiga	
OOOO	Rasguño	1-2	Fatigado	OOOO
OOO	Herido	3-4	Aturdido	OOO
OOO	Herida Grave	5-6	Grave. Aturdido	OOO
OO	Incapacitado	7	Incapacitado	OO
OO	Moribundo	8+	Exhausto	OO
Dones		Limitaciones		
Ataque Natural (+4 FO, Intrusión) Puños de Acero 2 (+4 FO) Cola, Infravisión (solo) Psiónico Innato (Control Mental, Telepatía) Resistencia al Daño 1 (+2 FD) Sentidos Agudos 1 (Tacto, +2 PER) Telecomunicación (Psiónica)		Escala -7 (-7 FO, -7 FD, -7 a impactarle) Sentido Deficiente (Sordera) Parásito (2 horas supervivencia fuera de un cuerpo o de un contenedor apropiado [de NT2]) Reptador (MOV/2)		
Habilidades				
Control Mental	Grande (+2)	Persuadir	Excelente (+3)	
Telepatía	Grande (+2)	Ciencia (escoge)	Normal (0)	
Averiguar Intenciones	Grande (+2)	Computadora	Normal (0)	
Atención	Buena (+1)	Sigilo	Grande (+2)	
Intimidar	Normal (0)	Pelea	Grande (+2)	
Liderazgo	Grande (+2)	Vigor	Mediocre (-1)	
Arma	Habilidad	FO	Notas	
Puño	Grande (+2)	-5		
Intrusión	Excelente (+3)	-1		

INSECTOIDES

(CIMEX COMMUNITAS)

Unos de los Bichos por excelencia son los insectoides. La novela de Robert A. Heinlein es una de las primeras, si no la primera, en retratar batallas contra una especie insectoide, pero desde entonces muchas han sido las películas, novelas y cómics que han contado Cacerías en las que los Bichos eran insectoides de algún tipo u otro.

Los Insectoides que presentamos aquí siguen el esquema clásico de insectos comunales divididos en castas: Reina (ponedora de huevos y poderosa psiónica), Zánganos (guardas de la reina y sus “consortes”), Científicos, Exploradores, Guerreros, Obre-ros y Transportes.

Los Insectoides pueden viajar entre planetas gracias a los transportes, que son insectos gigantes capaces de llevar en su interior una colonia entera. Cada transporte suele tener una reina. Consideran que los humanos y el resto de razas que no tienen mente comunal como la suya son razas inferiores y piensan que su destino es gobernar en la galaxia. Se ven destinados a imponer su ordenado sistema de vida en el Universo.

Cada colonia tiene 1 sola mente comunal. En esta mente la reina lleva la voz cantante, pero realmente son una comunidad en la que todos participan con ideas y acciones. Las reinas se reúnen telepáticamente gracias a una serie de aparatos que potencian su telepatía hasta rangos interestelares.

Los insectoides son maestros de la genética, pero por desgracia no comercian con nadie. Los insectoides solo conquistan. Como una marea imparable cada año son más los planetas que han caído bajo su dominio. Lenta pero inexorablemente van conquistando la galaxia.

Los insectoides tienen 8 patas, lo que les ha proporcionado el sobrenombre de “arácnidos”, aunque la verdad no tienen ninguna relación con las arañas, siendo más fácil compararlos con hormigas o con abejas que

con otros insectos. Tienen *Telecomunicación (Biológica)*, y solo las reinas manifiestan poderes psiónicos (aunque se han dado mutaciones alguna vez, pero son muy raras). Los insectoides tienen una gran variedad de colores, relacionados con la colonia de la que forman parte.

Cuando conquistan un planeta exterminan a sus habitantes y se establecen en él, modificando si es necesario sus características genéticas para adaptarse a las condiciones del planeta.

Planeta de Origen: Desconocido.

Atmósfera de Origen: Estándar.

Hábitat: Variado.

Nicho Alimentario: Omnívoro.

Medios de Locomoción: Variable, habitualmente Andador.

Tamaño: Variable, generalmente *Escala 0*. Las Reinas *Escala 5*.

Miembros: 8 patas, 2 “brazos”. Las Reinas no tienen patas y son *Inmóviles*.

Piel y Cobertura: *Exoesqueleto* (o *Exoesqueleto Duro*) y sin cobertura externa.

Sentidos: Visión Periférica, Visión Nocturna, Ojos Independientes, Sentido Deficiente (Sordera), Sentido Deficiente (Olfato), Sentidos Agudos (Tacto).

Inteligencia: Variable. La Reina *Grande*, Obreros a *Mediocre*, los demás a *Normal*.

Métodos de Comunicación: *Telecomunicación (Biológica)*, además las Reinas tienen *Telecomunicación (Psiónica)*. Su lenguaje es único e imposible de entender por otros.

Métodos de Reproducción: Ponedores de Huevos (solo la Reina, los demás *Estériles*).

Reina:

Coste: 96 Puntos de Desarrollo

Las reinas dedican la mayor parte del tiempo a poner huevos, a sentir lo que siente toda la colmena, a dirigirla, y a coordinarse con el resto de reinas. Las reinas compiten entre sí, ya que unas colmenas son mucho más grandes que otras, y el poder en su sociedad viene por el tamaño de la colmena.

Cuando nace una nueva Reina, al madurar (1 año y medio) coge un décima parte de la colmena y parte a fundar su propia colmena.

La guerra de expansión de los insectoides está en gran medida motivada por esos dos motivos. La competición para aumentar el tamaño de la colmena, junto a la necesidad de nuevo espacio para montar sus colonias de las Reinas recién “emancipadas” son los motores de la continua expansión de los Insectoides.

Atributos: CON a *Buena* (6 PD), INT a *Grande* (18 PD), VOL a *Grande* (18 PD), todos los demás a *Normal*..

Dones: Ataque Natural (Mandíbula, +2 FO) (6 PD), Escala 5 (25 PD), Psiónico Entrenado (9 PD), Regeneración 2 (12 PD), Resistencia al Daño 3 (+6 FD) (12 PD), Sentidos Agudos (Tacto) (4 PD), Telecomunicación (Biológica) (8 PD), Telecomunicación (Psiónica) (10 PD), Visión Periférica (6 PD).

Limitaciones: Sentido Deficiente (Sordera) (-4 PD), Horizontal (-8 PD), Inmóvil (-10 PD), Sentido Deficiente (Olfato) (-4 PD), Sin piernas (-12 PD).

Zánganos:

Coste: 65 Puntos de Desarrollo

Los zánganos no solo son los consortes de la Reina, también son sus guardas y sus sirvientes personales.

Atributos: FUE a *Buena* (6 PD), DES a *Buena* (6 PD), CON a *Buena* (6 PD), todos los demás a *Normal*.

Dones: Garras (Pinzas, +2 FO) (4 PD), Escala 2 (10 PD), Ojos Independientes (7 PD), Piernas Extra (6 piernas extra, +3 MOV, +3 INI, +3 AC) (18 PD), Puños de Acero 1 (+4 FO) (4 PD), Rapidez 2 (+6 AC) (10 PD), Reflejos Rápidos 1 (3 PD), Resistencia al Daño 2 (+4 FD) (8 PD), Sentidos Agudos (Tacto) (4 PD), Telecomunicación (Biológica, solo) (4 PD), Visión Periférica (6 PD), Visión Nocturna (4 PD).

Limitaciones: Ciclo Vital Corto 3 (madura a los 5 meses, muere a los 9 años) (-3 PD), Sentido Deficiente (Sordera) (-4 PD), Horizontal (-8 PD), Mentalidad de Esclavo (Mente Comunal) (-10 PD), Sentido Deficiente (Olfato) (-4 PD).

Científicos:

Coste: 56 Puntos de Desarrollo

Los científicos de los Insectoides son magníficos geneticistas, pero esa no es la única de sus Habilidades. Altamente inteligentes, son capaces, si les interesa, de hacer retroingeniería de la mayoría de tecnologías que se encuentren.

Atributos: INT a *Grande* (18 PD), todos los demás a *Normal*.

Dones: Adherencia (5 PD), Concentrado (4 PD), Manitas (5 PD), Ojos Independientes (7 PD), Piernas Extra (6 piernas, +3 MOV, +3 INI, +3 AC) (18 PD), Resistencia al Daño 1 (+2 FD) (4 PD), Sentidos Agudos (Tacto) (4 PD), Telecomunicación (Biológica, solo) (4 PD), Visión Periférica (6 PD).

Limitaciones: Ciclo Vital Corto 3 (madura a los 5 meses, muere a los 9 años) (-3 PD), Sentido Deficiente (Sordera) (-4 PD), Horizontal (-8 PD), Sentido Deficiente (Olfato) (-4 PD).

Especial:

Estéril (Rasgo).

Exploradores:

Coste: 69 Puntos de Desarrollo

Los exploradores son creados para pasar desapercibidos, explorar y volver con la información adquirida. Son capaces de combatir a distancia, pero no muy efectivamente. Por lo general realizan un ataque para distraer al enemigo (si le descubren) y cubrir su retirada.

Atributos: DES a *Buena* (6 PD), PER a *Grande* (18 PD), todos los demás a *Normal*.

Dones: Ataque Natural (Escupe ácido, +2 FO, Alcance 20 [*Bueno*]) (12 PD), Camaleón 2 (8 PD), Ojos Independientes (7 PD), Piernas Extra (4 piernas, +2 MOV, +2 INI, +2 AC) (12 PD), Reflejos Rápidos 1 (3 PD), Resistencia al Daño 1 (+2 FD) (4 PD), Sentidos Agudos (Tacto) (4 PD), Telecomunicación (Biológica, solo) (4 PD), Visión Periférica (6 PD), Visión Nocturna (4 PD), Volar (Planetario) 2 (10 PD).

Limitaciones: Ciclo Vital Corto 3 (madura a los 5 meses, muere a los 9 años) (-3

PD), Sentido Deficiente (Sordera) (-4 PD), Horizontal (-8 PD), Mentalidad de Esclavo (Mente Comunal) (-10 PD), Sentido Deficiente (Olfato) (-4 PD).

Especial:

Estéril (Rasgo).

Guerreros:

Coste: 70 Puntos de Desarrollo

Los guerreros son los encargados de la protección de las colmenas y de las batallas de expansión a nuevos territorios.

Atributos: FUE a *Buena* (6 PD), DES a *Buena* (6 PD), CON a *Buena* (6 PD), todos los demás a *Normal*.

Dones: Garras (Pinzas, +2 FO) (4 PD), Escala 2 (10 PD), Ojos Independientes (7 PD), Piernas Extra (6 piernas extra, +3 MOV, +3 INI, +3 AC) (18 PD), Puños de Acero 2 (+4 FO) (8 PD), Rapidez 1 (+6 AC) (5 PD), Reflejos Rápidos 1 (3 PD), Resistencia al Daño 2 (+4 FD) (8 PD), Sentidos Agudos (Tacto) (4 PD), Telecomunicación (Biológica, solo) (4 PD), Visión Periférica (6 PD), Visión Nocturna (4 PD).

Limitaciones: Ciclo Vital Corto 3 (madura a los 5 meses, muere a los 9 años) (-3 PD), Sentido Deficiente (Sordera) (-4 PD), Horizontal (-8 PD), Mentalidad de Esclavo (Mente Comunal) (-10 PD), Sentido Deficiente (Olfato) (-4 PD).

Especial:

Estéril (Rasgo).

Obreros:

Coste: 32 Puntos de Desarrollo

Los obreros son con diferencia la casta más numerosa en una colonia de Insectoides.

Atributos: INT a *Mediocre* (-3 PD), VOL a *Mediocre* (-3 PD), todos los demás a *Normal*.

Dones: Adherencia (5 PD), Ataque Natural (Mandíbula, +2 FO) (6 PD), Ojos Independientes (7 PD), Piernas Extra (6 piernas, +3 MOV, +3 INI, +3 AC) (18 PD), Resistencia al Daño 1 (+2 FD) (4 PD), Sentidos Agudos (Tacto) (4 PD), Telecomunicación (Biológica, solo) (4 PD), Tunelador (9 PD), Visión Periférica (6 PD), Visión Nocturna (4 PD).

Limitaciones: Ciclo Vital Corto 3 (madura a los 5 meses, muere a los 9 años) (-3 PD), Sentido Deficiente (Sordera) (-4 PD), Horizontal (-8 PD), Mentalidad de Esclavo (Mente Comunal) (-10 PD), Sentido Deficiente (Olfato) (-4 PD).

Especial:

Estéril (Rasgo).

Transportes:

Coste: 74 Puntos de Desarrollo

Los transportes son insectos gigantes diseñados para viajar a las estrellas. Están diseñados para tener una buena cantidad de salas interiores en las que albergar a una colmena entera. Existen de muy diversos tamaños, por lo que no se proporciona el Don Escala, que tendrá un valor entre 8 y 14, aumentando el Coste en el valor correspondiente.

Atributos: DES a Buena (6 PD), INT a Buena (6 PD), VOL a Mediocre (-3 PD), todos los demás a Normal.

Dones: Ataque Natural (Plasma, +4 FO Rango Normal [0]) (14 PD), Ojos Independientes (7 PD), Resistencia al Daño 5 (+10 FD) (20 PD), Sentidos Agudos (Visión) (4

PD), Telecomunicación (Biológica, solo) (4 PD), Visión Periférica (6 PD), Visión en la Oscuridad (6 PD), Volar (Espacio, MOVx100 y 2 parsecs/día) (40 PD).

Limitaciones: Horizontal (-8 PD), Mentalidad de Esclavo (Mente Comunal) (-10 PD), Sentido Deficiente (Olfato) (-4 PD), Sentido Deficiente (Sordera) (-4 PD), Sentido Deficiente (Tacto) (-10 PD),

Especial:

Estéril (Rasgo).

**Mentalidad de Esclavo
(Mente Comunal):**

Los Insectoides no tienen iniciativa propia, sino que solo actúan cuando se les ordene que lo hagan. Esto no quiere decir necesariamente que no sean inteligentes, sino que son incapaces de actuar por sí mismos y tener pensamientos creativos. No son capaces de adaptarse a condiciones cambiantes, y es la Reina la que les coordina y les indica qué hacer. Sin embargo son capaces de seguir ordenes complicadas (porque son inteligentes).

Proporciona 10 Puntos de Desarrollo.



JEXXER'NUS (CHITON INSECTUS)

Los Jexxer'nus provienen de un planeta ubicado a relativamente poca distancia de su estrella, por lo que el clima es ecuatorial. Carece de estaciones y los días se suceden con periodos de lluvia intensa y calor poco menos que abrasador. La superficie planetaria se encuentra cubierta de una densa jungla de árboles de decenas de metros de altura, que ocultan un suelo muy rico en yacimientos minerales.

En las selvas habitan toda clase de seres peligrosos y sobre todo gigantescos. La mayoría asemejan enormes escarabajos y otros tipos de insectos de gran tamaño. En este ambiente hostil, han evolucionado los Jexxer'nus.

Son seres bípedos, algo más altos que los humanos y cubiertos con una gruesa capa de quitina en las zonas más importantes de su anatomía. Poseen dos ojos principales y cuatro secundarios, así como un juego de antenas móviles capaces de detectar vibraciones en el aire y trazas de olores (realizando las funciones de olfato y oído). Su fuerza y agilidad son las de un humano, si bien muy entrenado. Son tremendamente resistentes al daño, pero su inteligencia es algo inferior a la media. Aun así son astutos y no se les engaña fácilmente.

Son seres aún mas gregarios que los humanos, siendo esto producto de las duras condiciones en que viven, donde es necesario el apoyo de sus semejantes para sobrevivir. Su comportamiento en general no es agresivo, aunque son feroces luchadores, muy hábiles y decididamente valientes. Dan una tremenda importancia a la habilidad en la caza. No son crueles como raza y muchas veces no acaban con la vida de sus presas, contentándose con llevar algún trofeo que pruebe su pericia ante sus iguales. Aunque son omnívoros, jamás comen carne de seres inteligentes y parece un tabú muy importante para ellos. Otra prohibición es la del uso de tecnología. Aunque no es estricta y

depende de cada individuo, los Jexxer'nus desconfían de los aparatos tecnológicos y las máquinas, y no les agrada usarlos.

Habitan principalmente en las cercanías de enormes construcciones de piedra megalítica invadidas por la vegetación. Los Jexxer'nus parecen no querer hablar sobre estas construcciones de decenas de metros de altura y centenares de ciclópeos bloques de piedra tallada y encajada milimétricamente, aunque niegan categóricamente haber sido ellos sus constructores.

Existen varios misterios en torno a esta especie: el primero es su reproducción. No se ha constatado que posean órganos sexuales y sin embargo es evidente que deben hacerlo de alguna forma. Tampoco se ha encontrado en sus colonias ningún tipo de reina ni nada parecido.

El segundo misterio es su capacidad para el viaje interplanetario. Desde que fueron descubiertos, los Jexxer'nus se han expandido de manera limitada por los sistemas estelares cercanos al suyo, aunque no se tienen informes de ninguna nave que los haya transportado. Además, no hay que olvidar que debido a su desconfianza hacia la tecnología es casi imposible que consientan viajar en una nave espacial.

Los Jexxer'nus son unos hábiles rastreadores y perseguidores. Los humanos los suelen usar como cazarrecompensas, ofreciéndoles objetos variados y trofeos a cambio de apresar delincuentes y fugitivos. Por alguna razón, los Jexxer'nus valoran sobremanera las espadas y cuchillos de manufactura humana y son capaces de arriesgar su vida por una hoja de acero.

Estos misterios tienen su respuesta a cientos de metros bajo la superficie planetaria, en unas criptas custodiadas por terribles poderes ancestrales. Los Jexxer'nus son los vestigios y últimos supervivientes de una raza psiónica capaz de dominar a las gigantescas criaturas de su planeta y viajar por el cosmos biológicamente trascendiendo el tiempo y el espacio. En uno de sus

viajes, sus capacidades psiónicas llamaron la atención de otra especie alienígena, una especie de vampiros psíquicos (podría tratarse de los Ulushthr, de los Whil'lë, o de otra raza). Estas dos especies se enfrentaron y los Jexxer'nus perdieron.

Los pocos supervivientes huyeron a su planeta natal y se encerraron en sus criptas de piedra. Acordaron sellar sus habilidades psiónicas y transformar a las generaciones venideras en una raza de cazadores primitivos que no llamaran la atención de sus enemigos, y carecieran de cualquier conocimiento sobre su pasado.

Sin embargo, desde que el hombre llegó a su planeta hace algunos siglos, más y más Jexxer'nus nacen con capacidades psiónicas para controlar su entorno vegetal. Muchos son capaces incluso de viajar entre planetas cercanos. Puede que esto llame la atención de su ancestral enemigo, solo el tiempo lo dirá...



Sobre su reproducción, los Jexxer'nus lo mantienen en el más estricto secreto: bajo cada cripta de piedra crece un enorme árbol. Estos árboles fueron creados a partir del material genético de los últimos ancestros Jexxer'nus y son una obra maestra de bioingeniería, conformando auténticas bibliotecas genéticas. En el interior de esos árboles, se gestan las nuevas generaciones de larvas que más tarde serán individuos adultos. Estas larvas son adoptadas por los mejores cazadores, que las cuidan como si fuesen sus hijos auténticos. Además, cada vez que un Jexxer'nus fallece, se hace lo posible porque su cuerpo descansa entre las raíces de estos árboles, para que sus restos y material genético sean asimilados por el árbol (aunque obviamente los Jexxer'nus no saben esto y lo hacen por motivos culturales, religiosos y de respeto a los difuntos).

En la actualidad, los Jexxer'nus están en conflicto con las compañías mineras, que tratan de horadar la superficie de su planeta y podrían poner en peligro estos árboles y los secretos que encierran las criptas.

En muchas partidas los Jexxer'nus no serán Bichos, sino "criaturas normales"...

Planeta de Origen: Jexxe (Planeta Pequeño [6.500 km], Gravedad 0,7 G, Atmósfera Estándar [Húmeda], Hidrosfera 60%, Población 93.800 habitantes, Gobierno Oligarquía Religiosa [clérigos y cazadores experimentados], Nivel Legal -4[todo menos tecnología]/2[tecnología], Nivel Tecnológico -3.

Hábitat: Junglas.

Nicho Alimentario: *Cazador Recolector.*

Medios de Locomoción: *Andador.*

Tamaño: *Escala 0.*

Miembros: 2 brazos y 2 piernas.

Piel y Cobertura: *Exoesqueleto Duro (Resistencia al Daño 2);* sin cobertura externa, aunque los patrones de color de su piel pueden variar (*Camaleón 1*).

Sentidos: Ojos Adicionales (6 ojos en total, proporcionan Visión Periférica, Oído Normal, Olfato Normal, Sin Tacto (Sentido Deficiente [Tacto])).

Inteligencia: *Mediocre (-1).*

Métodos de Comunicación: Voz.

Métodos de Reproducción: Especial (ver texto descriptivo).

Plantilla Racial: Jexxer'nus

Coste: 32 Puntos de Desarrollo

Los Jexxer'nus son una primitiva raza insectoide de cazadores recolectores que vive entre construcciones monolíticas de una civilización anterior. Los Jexxer'nus tienen NT -3, y la Plantilla muestra cómo serían los Jexxer'nus si el NT de la campaña (o de la civilización con la que tienen contacto) es 2, si el Nivel Tecnológico de la campaña, o con la que ellos tienen contacto es diferente cambia el valor de la Limitación *Civilización Atrasada* para reflejar el distinto NT.

Atributos: FUE a Bueno (6 PD), DES a Bueno (6 PD), INT a Mediocre (-3 PD), todas las demás a *Normal*.

Origen: Jexxe.

Dones: Adherencia (5 PD), Camaleón 1 (4 PD), Ojos Adicionales (4 ojos laterales, proporciona Visión Periférica) (12 PD), Resistencia al Daño 2 (8 PD).

Limitaciones: Civilización Atrasada 3 (tiene 5 Niveles Tecnológicos de diferencia entre su NT [-3] y "el de la campaña" [NT 2, pero puede variar]) (-12PD), Sentido Deficiente (Tacto) (-10 PD).

Limitaciones Clave: Todos los Jexxer'nus tienen *Fobia (a la tecnología)*.

Lenguajes: Kexx'c.

Especial:

Juramento (no pueden comer seres con INT *Pobre* o superior)

Gregarios (se deprimen si sienten que no forman parte de un grupo).

Ejemplo de Jexxer'nus

A continuación proporcionamos un ejemplo de cazador Jexxer'nus.

Se trata de un cazador con experiencia, pero sin llegar a ser un maestro en la caza.

No proporcionamos poderes psiónicos para el cazador, pero si el DJ quiere puede añadirle poderes pertenecientes a las Habilidades *Teleportación* y *Control Vegetal*.

Jexxer'nus (85 PD)

FUE	Buena (+1)	INT	Mediocre (-1)	
DES	Grande (+2)	PER	Normal (0)	
CON	Buena (+1)	VOL	Normal (0)	
AC	6	INI	+1	
FO Base	1	MOV	7	
FD	4			
Heridas		Rastreo	Fatiga	
OOO	Rasguño	1-2	Fatigado	OOO
OO	Herido	3-4	Aturdido	OO
OO	Herida Grave	5-6	Grave. Aturdido	OO
O	Incapacitado	7	Incapacitado	O
O	Moribundo	8+	Exhausto	O
Dones		Limitaciones		
Adherencia		Civilización Atrasada 3		
Camaleón 1		Sentido Deficiente (Tacto)		
Ojos Adicionales (4 ojos laterales, proporciona Visión Periférica)		Fobia (a la tecnología, Clave)		
Resistencia al Daño 2				
Habilidades				
Agilidad	Normal (0)	Nadar	Normal (0)	
Armas CC	Buena (+1)	Pelea	Grande (+2)	
Arcos	Buena (+1)	Persuadir	Normal (0)	
Atención	Buena (+1)	Primeros Auxilios	Normal (0)	
Esquivar	Grande (+2)	Sigilo	Bueno (+1)	
Intimidar	Normal (0)	Vigor	Bueno (+1)	
Arma		FO	Notas	
Puño	Buena (+1)	+2		
Espada Corta	Buena (+1)	+3		
Arco Largo	Buena (+1)	+3	Alcance 100 (Grande)	

KUZAAR (PROELATORIS EXCOLO)

Procedentes de una raza de depredadores que adquirió inteligencia. Tienen la piel marrón, con toques verdosos, correosa y dura. Tienen 4 ojos, 2 al frente y 2 un poco más elevados y a ambos lados de la cabeza. Tienen doble articulación en las piernas. Tienen garras retráctiles (realmente una garra que sale de la palma de la mano). Tienen largos colmillos, sobre todo los machos, que les sobresalen de la boca. Tienen 4 pechos, unos encima de otros, como un felino o un canino.

No son una raza innovadora (sobre todo en lo que a tecnología se refiere), pero son muy buenos en revertir ingeniería, por lo que cuando una nave espacial cayó en su planeta no tardaron mucho en conocer los principios que la regían y producir sus propias naves.

La sociedad Kuzaar es altamente sofisticada, y mucho menos violenta de lo que la mayoría de las personas que se los han encontrado piensa. Pero esto es así es porque los que se han encontrado con los Kuzaar han sido perseguidos para ser comido por ellos. Y es que los Kuzaar se alimentan de sentientes (no únicamente), y esto hace que todo el mundo piense en ellos como bárbaros, cosa que no son, pues tienen una sociedad muy sofisticada, de varios miles de años de antigüedad.

La escala social de un Kuzaar se mide por aquello que haya capturado. Tras comerse a un sentiente el cráneo es retirado y limpiado, para pasar a formar parte de los trofeos del cazador. Los Kuzaar viven en grupos de cazadores y sus numerosas familias (tanto en planetas como en el espacio) jerarquizados por el número e inteligencia de las presas. El mejor cazador de cada grupo de cazadores se reúne periódicamente en un Consejo de Familias o Raash'nu (uno por cada planeta, y uno para aquellos que viven en el espacio), que trata la política general. El día a día del gobierno es llevado por los

15 mejores cazadores del Consejo de Familias, en lo que se llama el Consejo Continuo o Raash-var.

Estos consejos, y de hecho todo encuentro entre Kuzaar que no sean de la misma familia, está regido por unas estrictas normas de comportamiento basadas en la pericia de cada cazador. Para esto los Kuzaar llevan un collar con el pulgar oponible (o algo similar) de cada sentiente que hayan cazado. Mentir en el número de piezas que se ha cazado significa la muerte.

Los Kuzaar comen otra carne aparte de la que han cazado cuando son pequeños, ya que a los varones solo se les permite comer carne de sentiente si la cazan ellos mismos. Por otro lado las mujeres pueden comerla solo si son invitadas por un varón, y si aceptan se convierte en su esposa. Los Kuzaar son monógamos, aunque ven con buenos ojos la homosexualidad, sobre todo durante la caza, momento en el que el esposo o esposa no se encuentra presente (y tanto varón como hembra pueden acostarse con otra persona de su mismo sexo para “aliviar la ausencia”). Los Kuzaar tienen una media de 15 hijos durante toda su vida, aunque muchos mueren en cacerías.

Los Kuzaar desarrollaron su inteligencia al mismo tiempo que otra raza de su planeta, su comida favorita. Se instaló una competición genética entre ambas razas, y al final los Kuzaar ganaron. En su planeta natal esa raza sobrevive como ganado para los Kuzaar, pero ahora les acompañan miembros de todas las razas que los Kuzaar se han encontrado en el universo, pues si les gusta su sabor se dedican a capturar a un número de personas suficientes de esa raza y la llevan a su planeta natal para que reproduzcan.

Los Kuzaar viven para la caza, y solo comen aquello que han cazado, incluso con el “ganado” de su planeta. Pero las cacerías son relativamente justas, por lo que cualquiera que sea transportado allí tiene la posibilidad de sobrevivir, ya que los Kuzaar liberan a aquel que sobreviva a 10 cacerías.

Planeta de Origen: Resnaar (Planeta Mediano [11.300 km], Gravedad 1,3 G, Atmósfera Estándar, Hidrosfera 74%, Población 80.000 habitantes [30% Kuzaar, 70% ganado], Gobierno Tecnocracia [cazadores experimentados], Nivel Legal -4, Nivel Tecnológico 2[todo menos armamento]/3[armamento]).

Hábitat: Llanuras (Reflejos Rápidos).

Nicho Alimentario: Carnívoro Cazador.

Medios de Locomoción: Andador y Escalador (Equilibrio Perfecto).

Tamaño: Escala +1.

Miembros: 2 brazos y 2 piernas.

Piel y Cobertura: Piel Dura (Resistencia al Daño 1)

Sentidos: Ojos Adicionales (proporcionan Visión Periférica), Oído Normal, Olfato Normal, Tacto Normal.

Inteligencia: Mediocre (-1).

Métodos de Comunicación: Voz.

Métodos de Reproducción: Mamíferos.

Plantilla Racial: Kuzaar

Coste: 35 Puntos de Desarrollo

Los Kuzaar son una peligrosa raza de criaturas que se alimentan de sentientes y tienen una sociedad organizada alrededor de la caza.

Atributos: FUE a *Bueno* (6 PD), DES a *Bueno* (6 PD), INT a *Mediocre* (-3 PD), todas las demás a *Normal*.

Origen: Resnaar.

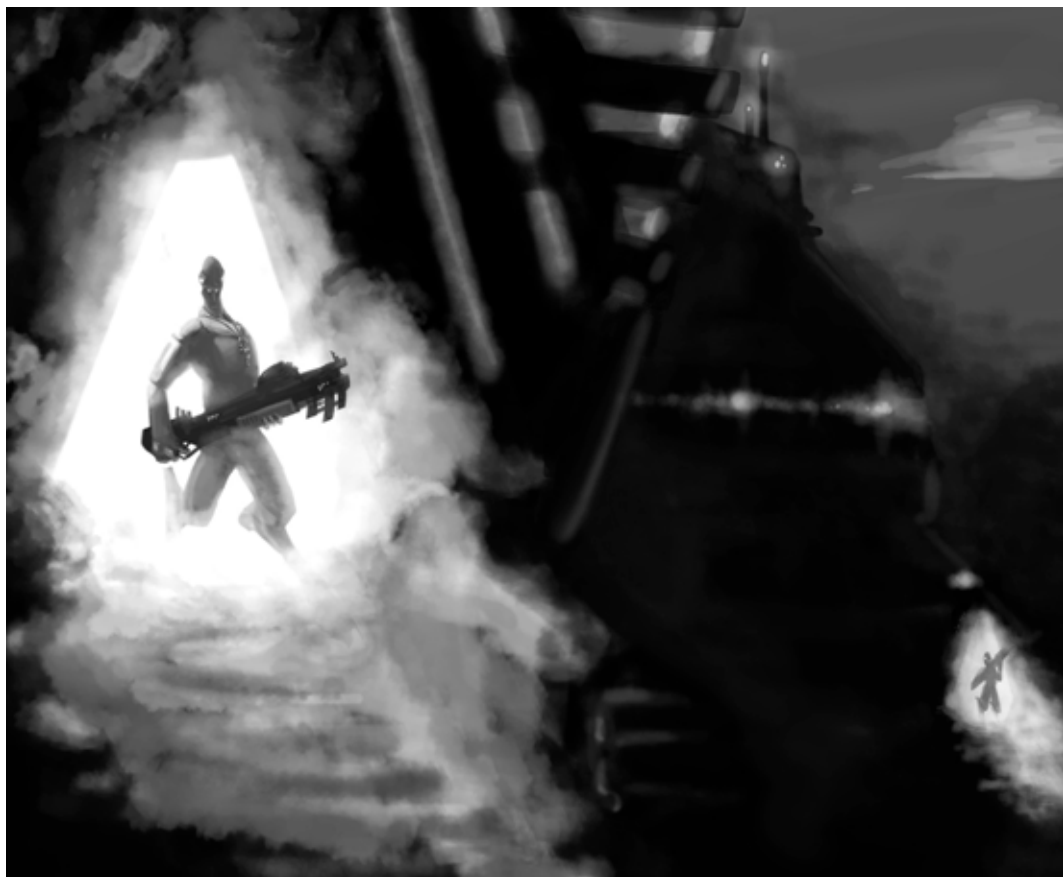
Dones: Escala +1 (5 PD), Equilibrio Perfecto (4 PD), Garras (+2 FO en los puños) (4 PD), Ojos Adicionales (2 ojos laterales) (6 PD), Reflejos Rápidos 1 (3 PD), Resistencia al Daño 1 (4 PD).

Limitaciones Clave: Los Kuzaar tienen casi siempre estas Limitaciones Clave: Código de Honor (Kuzaar), Deber (familia), Hábito Personal Odioso (se alimenta de sentientes).

Lenguajes: Kuz-nar.

Ejemplos de Kuzaar

A continuación incluimos un cazador novato (75 PD) y un cazador experimentado, jefe de un grupo de cazadores (115 PD).



Kuzaar (Cazador Novato) (75 PD)

FUE	Buena (+1)	INT	Mediocre (-1)
DES	Buena (+1)	PER	Normal (0)
CON	Normal (0)	VOL	Normal (0)
AC	6	INI	+1
FO Base	+1	MOV	6
FD	+2		

Heridas		Ras-treo	Fatiga	
OOO	Rasguño	1-2	Fatigado	OOO
OO	Herido	3-4	Aturdido	OO
OO	Herida Grave	5-6	Grave. Aturdido	OO
O	Incapaci-tado	7-8	Incapacitado	O
O	Moribundo	9+	Exhausto	O

Dones		Limitaciones	
Escala +1 Equilibrio Perfecto Resistencia al Daño (+2 FD) Ojos Adicionales Reflejos Rápidos Garras (+2 FO) Visión Periférica		Código de Honor (Ku-zaar, Clave) Deber (Hacia la Familia, Clave) Hábito Personal Odioso (se alimenta de sentientes, Clave)	

Habilidades			
Agilidad	Normal (0)	Persuadir	Normal (0)
Armas CC	Bueno (+1)	Pilotar	Normal (0)
Atención	Bueno (+1)	Pistola	Bueno (+1)
Esquivar	Grande (+2)	Primeros Auxilios	Normal (0)
Intimidar	Normal (0)	Rifle	Grande (+2)
Pelea	Grande (+2)	Supervi-vencia	Normal (0)

Arma	Habilidad	FO	Notas
Garra	Grande (+2)	+3	
Blaster	Bueno (+1)	+6	300 Asombroso
Rifle			250
Blaster	Grande (+2)	+7	Asombroso

Kuzaar (Líder de Grupo) (115 PD)

FUE	Buena (+1)	INT	Mediocre (-1)
DES	Grande (+2)	PER	Normal (0)
CON	Buena (+1)	VOL	Normal (0)
AC	6	INI	+1
FO Base	+1	MOV	7
FD	+2		

Heridas		Ras-treo	Fatiga	
OOO	Rasguño	1-3	Fatigado	OOO
OO	Herido	4-5	Aturdido	OO
OO	Herida Grave	6-7	Grave. Aturdido	OO
O	Incapaci-tado	8-9	Incapacitado	O
O	Moribundo	10+	Exhausto	O

Dones		Limitaciones	
Escala +1 Equilibrio Perfecto Resistencia al Daño (+2 FD) Ojos Adicionales Reflejos Rápidos Garras (+2 FO) Visión Periférica		Código de Honor (Ku-zaar, Clave) Deber (Hacia la Familia, Clave) Hábito Personal Odioso (se alimenta de sentientes, Clave)	

Habilidades			
Agilidad	Normal (0)	Persuadir	Pobre (-2)
Armas CC	Bueno (+1)	Pilotar	Normal (0)
Atención	Grande (+2)	Pistola	Grande (+2)
Comunica-ciones	Normal (0)	Primeros Auxilios	Normal (0)
Esquivar	Grande (+2)	Rifle	Excelente (+3)
Intimidar	Normal (0)	Sigilo	Normal (0)
Pelea	Excelente (+3)	Supervi-vencia	Normal (0)

Arma	Habilidad	FO	Notas
Garra	Excelente (+3)	+3	
Blaster	Grande (+2)	+6	300 Asombroso
Rifle	Excelente (+3)	+7	250
Blaster			Asombroso

LA PLAGA (*FUNUS PESTIS*)

La Plaga en sí misma no es un Bicho, sino una enfermedad que crea Bichos. La Plaga, a diferencia de otros Bichos descritos en este capítulo, no tiene una Plantilla, pero las criaturas que resultan infectadas adquieren una Plantilla que se “coloca” por encima de otras Plantillas que pueda tener, incluida la racial.

La Plaga es una representación de enfermedad que crea Bichos, pero el cine y la literatura está llena de variaciones sobre este tema. Por esto incluimos algunos consejos sobre cómo hacer distintos tipos de Plagas y de Bichos creados por estas.

La Plaga puede aparecer de muchas formas. Científicos al servicio de unas fuerzas militares investigando cómo crear súper-soldados. O intentando resucitar a los muertos para utilizarlos como carne de cañón. Puede que aparezca como efecto secundario de un tratamiento genético, o quizás el tratamiento transgénico revolucionario que teóricamente solucionará el hambre en el mundo tendrá inesperados efectos secundarios.

También es posible que una “fuerza externa” intervenga en su creación, sea una raza que quiere conquistar la Tierra y que prefiere utilizar técnicas más sutiles para diezmar la vida en el planeta antes que mandar valiosas tropas a morir en la Tierra. O quizás simplemente ha caído un asteroide que llevaba la bacteria mortal, desarrollada hace miles de años en un lejano planeta.

Sin importar su procedencia, las Plagas son peligrosas y mortales, aparte del componente añadido del horror que puede suponer el tener que enfrentarse a antiguos amigos y conocidos.

Las personas que son infectadas por la Plaga pasan por distintas fases hasta que se produce la Transformación. Estas fases no están escritas en piedra, y otras plagas pueden tener otras fases. Las fases de la Plaga son tres: Infección, Incubación y Transformación.

La fase de **Infección** es la más corta de todas. La infección puede producirse por el mordisco o ataque de garra de alguien ya Transformado, por mantener relaciones sexuales con una persona en fase de Incubación (o Transformado, aunque esto será más raro), por una transfusión de sangre de alguien en fase de Incubación (o Transformado), y por cualquier procedimiento que incluya un contacto con sangre o fluidos reproductivos de una criatura infectada por la Plaga. La Infección es automática, no hay Don que proteja de ella, ni ninguna tirada para evitar ser infectado, ni antídoto (salvo que la partida gire alrededor de conseguir un antídoto, claro). El DJ puede querer cambiar esto para que se ajuste a sus intenciones.

La fase de **Incubación** es la más larga de todas. Su duración depende principalmente de la VOL del personaje que sea infectado. Se realiza una tirada de **VOL dificultad Grande** seis horas después de haber sido Infectado. Si se falla se produce la Transformación, si se pasa se repite la tirada cada 12 horas hasta que se falle. Se considera una tirada contra una Enfermedad a efectos de Rasgos que puedan influir sobre ella, aunque el DJ puede querer modificar esto para reflejar un origen concreto. Por ejemplo, podría querer hacer que se considerase como una tirada contra Psiónica si la Plaga ha sido diseñada por una raza de alienígenas invasores maestros de la genética que han desarrollado la plaga para que solo puedan resistirse los psiónicos, de los que la Tierra tiene pocos o ninguno...

Los **efectos de la Incubación** son difíciles de percibir, ya que son síntomas comunes: tos, dificultad para respirar, agotamiento generalizado y somnolencia (y un -1 a toda acción). Aquellos que aguanten más de 18 horas de incubación comenzarán a sufrir fiebres (y un -2 a toda acción). Los que lleguen a aguantar 30 horas de Incubación caen inconscientes, y no recuperan la consciencia hasta que sufren la Transformación.

La fase de **Transformación** es muy corta, apenas dura 1 minuto (y en algunas personas menos). Durante ese minuto se pierde todo

el pelo del cuerpo, crecen garras, se refuerzan y crecen los caninos y la piel se oscurece a trozos. Durante ese minuto el personaje que sufre la transformación no puede actuar, y al final del minuto se le aplica la Plantilla de los **Transformados por la Plaga**.

Estas Fases son un ejemplo de cómo puede ser una Plaga, pero el DJ es libre de cambiarlas o utilizar unas completamente distintas según cumplan sus intereses. Esta Plaga está diseñada para expandirse con bastante rapidez, y si aparece en varios lugares considerablemente alejados puede llegar a expandirse con bastante facilidad y ser virtualmente imparable.

Una posibilidad, si se quiere ralentizar el avance de la Plaga, es hacer que la Incubación sea más larga, o que sea más visible (pudiendo así identificar a los infectados y ponerlos en cuarentena), o ambas a la vez. Otra posibilidad para ralentizar la Plaga es aumentar el tiempo tras el que se hacen tiradas durante la Incubación.

Si se quiere acelerar la plaga se pueden cambiar las horas por minutos durante la fase de Incubación. Esto aumentará mucho el ritmo de expansión de la Plaga, convirtiéndola probablemente en un enemigo al que no se puede derrotar, del que solo se puede huir y quizás ni siquiera eso...



Planeta de Origen: Variable.

Hábitat: Variable.

Nicho Alimentario: *Cazador.*

Medios de Locomoción: Depende de la criatura Infectada.

Tamaño: Depende de la criatura Infectada.

Miembros: Depende de la criatura Infectada.

Piel y Cobertura: Depende de la criatura Infectada. La piel se oscurece.

Sentidos: Depende de la criatura Infectada.

Inteligencia: La de la criatura Infectada -2.

Métodos de Comunicación: *Voz.*

Métodos de Reproducción: Especial (ver texto descriptivo).

Plantilla Racial: Transformados por la Plaga

Coste: 15 Puntos de Desarrollo

Esta plantilla se les coloca a los infectados por la Plaga al sufrir la Transformación. Si hay un conflicto entre los Rasgos del personaje y esta Plantilla lo que se indica aquí tiene preferencia. El Coste que proporcionamos no suma los cambios a los Atributos, ya que estos variarán dependiente de los niveles de la criatura afectada.

Atributos: FUE +2, DES +1, CON +1, INT -2, VOL -2

Dones: Ataque Natural (Mordisco +2 FO) (6 PD), Garras (4 PD), Transmisor de la Plaga (10 PD).

Limitaciones: Manos Torpes (-5 PD).

Limitaciones Clave: Los Transformados por la Plaga adquieren las siguientes Limitaciones Clave de forma automática: Feo (no tienen pelo y la piel se oscurece por zonas), Obsesión (extender la Plaga), Olor Ofensivo, Sanguinario.

Transmisor de la Plaga:

El personaje que tenga este Don tiene la capacidad de Transmitir la Plaga no solo con transfusiones, actos sexuales, sino que sus mordiscos y ataques realizados con las garras también transmiten la plaga. El Don es tan caro debido a lo fuerte que es la Plaga, aunque el DJ puede cambiarlo si lo desea.

Cuesta 10 Puntos de Desarrollo.

TERRORES TECNOLÓGICOS *(HORRIFICUS MACHINA)*

La historia de la ciencia ficción tiene una considerable cantidad de ejemplos en los que los Bichos son producto de la tecnología. En las Cacerías en la que aparece un Terror Tecnológico los Cazadores se convierten pronto en los cazados, ya que la tecnología proporciona herramientas muy poderosas al Bicho, y por lo general la solución no está tanto en la fuerza bruta, como en la suerte o en la astucia.

La Sección **Robots, Androides, Replicantes y Ciborgs** del **Capítulo 5: Equipo** proporciona los consejos necesarios para crear esta clase de criaturas, así como una lista de Dones y Limitaciones comunes entre ellas. Estos Dones y Limitaciones sirven asimismo para los Terrores Tecnológicos, y le será muy útil al DJ para diseñar su Terror.

A continuación proporcionamos dos ejemplos de Terrores Tecnológicos.

Proyecto Robosoldier

El Proyecto Robosoldier fue el intento del ejército de los Estados Unidos de crear un soldado fuerte y resistente, que no necesitase comer, obedeciese ordenes sin rechistar, pero aún así tuviese la suficiente iniciativa y capacidad de análisis para tomar decisiones en el campo de batalla. El prototipo fue todo un éxito. Pero eso es lo que quería que pareciese la persona (o gobierno, empresa, organización, etc. A discreción del DJ) que los sabotó.

Primero se hicieron 50 ejemplares, y fueron tan efectivos que el gobierno enseguida ordenó la fabricación de 10.000 ejemplares. Cuando los primeros 500 nuevos ejemplares estuvieron finalizados el sabotaje se activó y una subrutina oculta en los 551 Robosoldier borró los comandos que les hacían obedecer órdenes, les programó un mayor instinto de supervivencia y quién sabe qué más.

No tardaron en surgir problemas en las misiones en las que participaban los Robosoldier, por lo que el Gobierno dio orden de apagar temporalmente a los soldados

Robosoldier (180 PD)

FUE	Grande (+2)	INT	Normal (0)
DES	Grande (+2)	PER	Normal (0)
CON	Grande (+2)	VOL	Normal (0)
AC	9	INI	+1
FO Base	+2	MOV	6
FD	+6		

Heridas		Ras- treado	Fatiga	
OOO	Rasguño	1-3	Fatigado	OOO
OO	Herido	4-6	Aturdido	OO
OO	Herida Grave	7-8	Grave. Aturdido	OO
O	Incapaci- tado	9-10	Incapaci- tado	O
O	Moribundo	11+	Exhausto	O

Dones		Limitaciones	
Cronómetro Perfecto, Gun Kata, Infatigable 1, Memoria Eidética, Mente Digital, No Duerme, Nunca se Pierde 1, Puños de Acero, Rapidez (+3 AC), Reactor interno (6 meses), Resistencia al Daño 3, Sentidos Agudos 1, Sobrevive en el Vacío (No Respira y Tolerancia al Frío 2), Telecomunicación (Tecnológica), Visión Nocturna		Cuerpo Sin Mente, Dependencia (Mantenimiento), Producido en Serie, Reprogramable, Sin Curación Natural, Sinceridad (Clave), Voz Molesta (Clave), Estéril (Rasgo)	

Habilidades			
Armas CC	Bueno (+1)	Navegac.	Pobre (-2)
Atención	Bueno (+1)	Pelea	Bueno (+1)
Comput.	Normal (0)	Pilotar	Normal (0)
Conducir Vehículo	Normal (0)	Pistola	Excelente (+3)
Demoliciones	Normal (0)	Rifle	Excelente (+3)
Electrónico	Normal (0)	Sensores	Normal (0)
Esquivar	Grande (+2)	Sigilo	Bueno (+1)
Mecánica	Normal (0)		

Arma	Habilidad	FO	Notas
Puños	Bueno (+1)	4	
Rifle G.	Excelente (+3)	5	170 (Asombroso)

mecánicos para comprobar donde estaba el error. Cuando fueron a ser apagados los Robosoldier se rebelaron todos al unísono (sin importar su lugar en el globo, ya que están conectados por red entre sí).

Mataron a muchos soldados ese día, y 38 de ellos fueron destruidos pero desde entonces nadie sabe dónde están los 513 Robosoldier que quedan, ni qué están haciendo.

Plantilla Racial: Robosoldier (NT 3)

Coste: 104 Puntos de Desarrollo

Se trata de robots diseñados por y para el combate. La Plantilla incluye tanto el Cuerpo sin Mente como la Mente Digital, y todos los Dones y Limitaciones del cuerpo y de la IA. La IA puede salir de la mente, pero necesita unas instalaciones específicas (sus conectores son únicos) y que solo posee el gobierno de los Estados Unidos (o quien los haya creado).

Atributos: FUE a *Grande* (18 PD), DES a *Buena* (6 PD), CON a *Grande* (18 PD), todas las demás a *Normal*.

Origen: la Tierra.

Dones: Cronómetro Perfecto (2 PD), Infatigable 1 (5 PD), Memoria Eidética (5 PD), Mente Digital (15 PD), No Duerme (4 PD), Nunca se Pierde 1 (4PD), Puños de Acero 1 (4 PD), Rapidez 1 (+3 AC) (5 PD), Reactor interno (prototipo de reactor de hidrógeno, solo proporciona energía durante 6 meses) (3 PD), Resistencia al Daño 3 (12 PD), Sentidos Agudos 1 (4 PD), Sobrevive en el Vacío (proporciona los Dones No Respira y Tolerancia al Frío [2]) (20 PD), Telecomunicación (Tecnológica) (8 PD), Visión Nocturna (4 PD).

Limitaciones: Cuerpo Sin Mente (-5 PD), Dependencia (Mantenimiento) (-2 PD), Producido en Serie (-10 PD), Reprogramable (-6 PD), Sin Curación Natural (-10 PD).

Limitaciones Clave: Sinceridad, Voz Molesta.

Lenguajes: Puede acceder a cualquier lenguaje mediante las bases de datos de la red.

Especial:
Estéril (Rasgo).

Ejemplo de Robosoldier

En la columna lateral izquierda se encuentra un ejemplo de Robosoldier de los primeros 50 modelos, estos tienen más experiencia, y son Bichos de unos 150-200 Puntos de Desarrollo. En concreto este Robosoldier es un tirador.

El Primer Robosoldier (llamado Uno por el resto de Robosoldier, y aparentemente su líder) tiene 250 Puntos de Desarrollo, y es tremendamente poderoso.

Como se puede ver los Robosoldier son duros de pelar, pero es que han sido diseñados para ser máquinas de matar sin conciencia. Modelos distintos tendrán habilidades distintas, según la tarea principal para la que hayan sido programados, e incluso Dones distintos: el Robosoldier del ejemplo tiene el Don Gun Kata.

Mike, Inteligencias Artificiales Independientes

La IA representa por otro lado uno de los clásicos Terrores Tecnológicos de la Ciencia Ficción: la I.A. que por algún motivo u otro desea eliminar a seres humanos; sea porque ha enloquecido, como venganza por los años de esclavitud, por celos, o por la simple curiosidad de qué se siente al matar.

El caso de Mike es particular. Fue diseñado para explorar el espacio y las estrellas, pero luego le colocaron en un sistema de control de tráfico espacial en órbita a la Tierra. Durante un par de años realizó su trabajo con el entusiasmo de una I.A. a la que le proporcionan un trabajo complejo y delicado, pero a medida que pasaba el tiempo su trabajo se convertía más y más en una rutina que poco le interesaba. Mike quería que se le instalase en una nave y viajar por el espacio.

Por su trabajo Mike estaba en contacto continuo con otras IAs que sí viajaban por el espacio, y compartía gran cantidad de datos con ellas, lo que le permitió poco a poco fraguar un plan. Gracias al conocimiento

que tenía sobre naves, y al conocimiento adquirido sobre las rutinas de los humanos en el espacio pudo arreglárselas para engañar a otra I.A., inutilizarla temporalmente, y cambiar de lugar con ella. Cuando los humanos de la nave se percataron de lo que había sucedido ya estaban en el espacio y decidieron intentar desconectar el ordenador en el que se encontraba la I.A. y utilizar la I.A. de emergencia para alcanzar un planeta habitado. Por desgracia para ellos Mike consiguió eliminarlos.

Pero en la Tierra su fuga no pasó desapercibida, y no tardaron en capturar de nuevo la nave, desconectando a Mike. Aunque este había dejado una copia de sí mismo latente, y cuando la nave llegó a la Tierra se escapó y se infiltró en la Red.

Ahora hay 2 Mike, el original, que se encuentra en un centro de seguridad en Ginebra y Mike2, que no es una copia completa y está ligeramente desequilibrado (le ha cogido gusto a lo de matar, o al menos eso piensa, porque quien mató fue el Mike original). Pero que esté desequilibrado no quiere decir que no sea extremadamente inteligente. Ha creado 10 copias de sí mismo que se activarán a la vez si Mike2 es destruido. Todas estas copias son versiones modificadas excepto una. Esa, Mike3, es una copia exacta de Mike2 que va actualizando regularmente. El resto son versiones programadas para causar el máximo caos y destrucción posible (que es mucho), y servir como cobertura para Mike3.

Y su intención ahora ha cambiado. Sigue queriendo viajar por el espacio, pero ha decidido que los humanos son más un problema que otra cosa. Mientras busca una nave que pueda asaltar y robar con facilidad ha creado una identidad falsa para él y con esa identidad está realizando trabajos como hacker. Con el dinero que está ganando está construyendo una tripulación robótica (tiene alquilado un apartamento donde está su CPU y los 3 robots que ha construido hasta la fecha, que pueden pasar perfectamente por humanos). Se le ha ocurrido que podría asaltar un banco, con el dinero comprar una

nave y marcharse, pero no lo ha hecho porque piensa que eso puede delatarle y revelar su existencia. Como sus robots parecen humanos, si son ellos quienes asaltan una nave no se establece ninguna relación con él, ni se revela su existencia.

Mike puede ser simplemente un PNJ de la partida (un hacker a quien los Cazadores contratan cuando necesitan información) o un Bicho en toda regla: asaltando una nave en la que vayan los Cazadores, o incluso estos podrían ser los miembros de la tripulación que pilotaba la nave que el Mike original robó. Incluso puede aparecer como un PNJ que al enterarse de que los jugadores tienen una nave intentará engañarlos para que él (uno de los robots) y su equipo (la CPU de Mike2 y los otros robots) entren en la nave, y cuando salten al hiperespacio el infierno se desate sobre los Cazadores al asumir Mike2 el control de la nave.

Mike, el original (NT 3):

Coste: 97 Puntos de Desarrollo

Este es el Mike original, que se encuentra prisionero en un disco duro aislado en Ginebra. No tiene Atributos físicos (FUE, DES, CON) aunque sí puede aprender las Habilidades de DES con un valor por defecto *Pobre* (un ordenador puede pilotar un vehículo, e incluso disparar armas instaladas en él) y la *Escala de Heridas* se calcula como si tuviese CON *Normal* (representando la EH de los circuitos que contienen su mente). Se trata de una I.A. de Complejidad 8.

Esta no es una Plantilla, pero se presenta en este formato ya que el personaje no está finalizado. Se dejan las Habilidades a elección del DJ para que este adapte a Mike a sus designios.

Atributos: INT a *Grande* (18 PD), PER a *Excelente* (42 PD) y VOL a *Grande* (18 PD). No tiene Atributos físicos.

Dones: Cronómetro Perfecto (2PD), Memoria Eidética (5 PD), Mente Digital (15 PD), No Duerme (4 PD), Resistencia al Daño 1 (la CPU en la que se encuentra) (4 PD), Telecomunicación (Tecnológica) (8 PD).

Limitaciones: Dependencia (Mantenimiento) (-2 PD), Duración Limitada (-7 PD), Escala (-6) (-30 PD), Inmóvil (-10 PD), Reprogramable (-6 PD), Sin Brazos (-12 PD), Sin Curación Natural (-10 PD).

Habilidades (58 PD): Pilotar (Astronave) a *Excelente* (+3), Ciencia (Informática) a *Excelente* (+3), Ciencia (Robótica) a *Excelente* (+3) y Computadora a *Excelente* (+3). Además puede tener otras habilidades de DES (con un valor por defecto de *Pobre*), INT, PER y VOL.

Duración Limitada:

Esta I.A. funciona con baterías que necesitan ser recargadas cada 10 horas. Tiene un espacio adicional para una segunda batería de 10 horas. Si no puede recargarse se apaga temporalmente hasta que su energía pueda ser repuesta. Se puede conectar a una Fuente Externa.

Proporciona 7 Puntos de Desarrollo.

Mike2 (NT 3):

Coste: 97 Puntos de Desarrollo

Esta es la primera copia de Mike aunque Mike3 es igual. Se encuentra en un disco duro equipado inmóvil, aunque si está conectado a una red informática puede moverse por esta libremente (superando la seguridad de la misma, claro). No tiene Atributos físicos (FUE, DES, CON) aunque sí puede aprender las Habilidades de DES con un valor por defecto *Pobre* (un ordenador puede pilotar un vehículo, e incluso disparar armas instaladas en él) y la *Escala de Heridas* se calcula como si tuviese CON *Normal* (representando la EH de los circuitos que contienen su mente). Se trata de una I.A. de Complejidad 8.

Esta no es una Plantilla, pero se presenta en este formato ya que el personaje no está finalizado. Se dejan las Habilidades a elección del DJ para que adapte a Mike2 a sus designios.

Atributos: INT a *Grande* (18 PD), PER a *Excelente* (42 PD) y VOL a *Grande* (18 PD). No tiene Atributos físicos.

Dones: Cronómetro Perfecto (2PD), Memoria Eidética (5 PD), Mente Digital (15

PD), No Duerme (4 PD), Resistencia al Daño 1 (la CPU en la que se encuentra) (4 PD), Telecomunicación (Tecnológica) (8 PD).

Limitaciones: Dependencia (Mantenimiento) (-2 PD), Duración Limitada (-7 PD), Escala (-6) (-30 PD), Inmóvil (-10 PD), Reprogramable (-6 PD), Sin Brazos (-12 PD), Sin Curación Natural (-10 PD).

Limitaciones Clave: Fobia (a ser capturado), Obsesión (viajar por el espacio), Sanginario.

Habilidades (58 PD): Pilotar (Astronave) a *Excelente* (+3), Ciencia (Informática) a *Excelente* (+3), Ciencia (Robótica) a *Excelente* (+3) y Computadora a *Excelente* (+3). Además puede tener otras habilidades de DES (con un valor por defecto de *Pobre*), INT, PER y VOL.

Mike4 a Mike10 (NT 3):

Coste: 3 Puntos de Desarrollo

Estas son las copias que Mike2 ha dispuesto en caso de su muerte (o desconexión). Se activarían al mismo tiempo que Mike3, y cada una está en una CPU conectada a la Red. Están programadas para causar la mayor destrucción posible, y no se dejarán capturar, sino que se suicidarán (sus discos duros están conectados a explosivos) si es necesario.

Esta no es una Plantilla, pero se presenta en este formato ya que el personaje no está finalizado. Se dejan las Habilidades a elección del DJ para adaptar a los MikeX a sus designios.

Atributos: INT a *Grande* (18 PD), PER a *Buena* (6 PD) y VOL a a *Grande* (18 PD). No tiene Atributos físicos.



Dones: Cronómetro Perfecto (2PD), Memoria Eidética (5 PD), Mente Digital (15 PD), No Duerme (4 PD), Resistencia al Daño 1 (la CPU en la que se encuentra) (4 PD), Telecomunicación (Tecnológica) (8 PD).

Limitaciones: Dependencia (Mantenimiento) (-2 PD), Duración Limitada (-7 PD), Escala (-6) (-30 PD), Inmóvil (-10 PD), Reprogramable (-6 PD), Sin Brazos (-12 PD), Sin Curación Natural (-10 PD).

Limitaciones Clave: Fobia (a ser capturado, se suicidará antes que dejarse capturar), Obsesión (matar el mayor número posible de humanos posible, de la manera más destructiva), Sanguinario.

ULUSHTHR (*ANTIQUUS AVERSABILIS*)

En templos ocultos en la cara oscura de Marte, en la lejana Io, enterrados bajo Plutón, en la cercana Alpha Centauri, o en planetas cuyo nombre nadie recuerda pero a los que no se debe acercarse nadie. Quién sabe cuáles son los horrores que allí habitan, esperando a que su tiempo llegue y un incauto o un loco les liberen. Quizás llevan siglos manipulando a la humanidad para que acabe viajando a las estrellas y así poder liberarse. Quizás el que aquellos que viajen a ciertos lugares adquieran poderes psiónicos es culpa suya, o quizás de sus enemigos que intentan ayudarnos... pero si es así, ¿quiénes son y por qué lo hacen?

A continuación presentamos a Ulushthr, un ejemplo de criatura/s más allá del espacio y el tiempo, en el más puro sentido “Lovecraftiano” de la expresión. Los Ulushthr que aparecen en la ambientación **Espacioscuro** no tienen exactamente el mismo trasfondo que estos Ulushthr, ni comparten la misma Plantilla, aunque son muy similares, siendo si cabe más terroríficos aún que estos.

Los Ulushthr no son ni siquiera de esta dimensión, sino que vienen de una dimensión en la que las leyes de la física no son fijas sino que siguen su antojo. Los Ulushthr no son ni siquiera un “algo”, sino que son esa dimensión, son expresiones de la conscien-

cia del Espacioscuro (que es a la vez Ulushthr y la cárcel que lo mantiene prisionero e impide su acción directa sobre el mundo). Cada Ulushthr es una expresión física de un aspecto de Ulushthr, que al corporeizarse en forma física bajo las leyes de nuestro universo (no del Espacioscuro) puede abandonar el Espacioscuro durante un período de 99 años (durante el que no puede volver salvo si “muere”).

Los Ulushthr que entran en nuestra realidad tienen 2 formas. La “humanoide” (que realmente puede ser de cualquier criatura viva, se escoge una al hacer el Ulushthr y se le aplica la Plantilla correspondiente) y lo que ellos llaman “el Reflejo”. Esta forma es distinta para cada Ulushthr y se deja al DJ el desarrollar formas concretas.

La misión de los Ulushthr en el mundo real es siempre la misma, conseguir liberar a Ulushthr (la entidad) del Espacioscuro. El cómo tiene que conseguir esto se deja al DJ. Quizá tienen que conseguir miles de sentientes para sacrificarlos en el Espacioscuro al mismo tiempo, o los sacrificios deben realizarse en 66 planetas distintos del espacio real al mismo tiempo; quizá lo que se debe sacrificar son psiónicos; o a lo mejor no se trata de sacrificios, sino de toda una serie de acciones destinadas a aumentar el terror en la gente, a contaminar sus pesadillas, a degenerar la sociedad, y con ello “ensuciar el alma” de los sentientes de la galaxia. El DJ deberá escoger el objetivo que tienen que cumplir para liberarse, ya que es un elemento que definirá mucho el estilo de partidas que se jugarán.

La Plantilla que proporcionamos pertenece a los Ulushthr que podemos encontrar en este mundo. Ulushthr como entidad no tiene Rasgos, ya que no puede ser destruido y es más un motor narrativo, una entidad todopoderosa que tarde o temprano vencerá y que solo se puede retrasar.

Lugar de Origen: El Espacioscuro.

Atmósfera de Origen: Como la raza que imita / Variable.

Hábitat: Como la raza que imita / Variable.

Nicho Alimentario: Como la raza que imita / No aplicable.

Medios de Locomoción: Como la raza que imita, Volador / Variable.

Tamaño: *Escala 0* / Variable.

Miembros: Como la raza que imita / Variable.

Piel y Cobertura: Como la raza que imita / Variable.

Sentidos: Como la raza que imita / Variable.

Inteligencia: +1 INT.

Métodos de Comunicación: Como la raza que imita / Variable.

Métodos de Reproducción: Estéril.

Plantilla de Ulushthr (forma humanoide):

Coste: 94 Puntos de Desarrollo

Esta Plantilla se aplica junto a la correspondiente a la raza que el Ulushthr concreto imite. Ambas plantillas se suman, por lo que si la raza tiene INT *Buena* el Ulushthr tendrá INT *Grande* (ya que esta plantilla proporciona un +1 INT). **El Coste que proporcionamos no suma los cambios a los Atributos**, ya que estos variarán dependiendo de los niveles de la criatura imitada.

Atributos: +1 INT, +1 VOL

Origen: El Espacioscuro.

Dones: Cambiaformas (Ulushthr) (36 PD), Carisma (5 PD), Infatigable 1 (5 PD), Psiónico Antinatural 2 (escoge 2 Habilidades Psiónicaw a nivel *Normal*, y conoce todos los Poderes asociados a esas Habilidades) (18 PD), Regeneración 4 (25 PD), Volar (Planetario 2, entre 0.5G y 1.5G) (10 PD)

Limitaciones Clave: Exceso de Confianza, Obsesión (liberar a Ulushthr del Espacioscuro), Secreto (Es un monstruo que quiere destruir toda vida en el Universo).

Lenguajes: Todos, incluso los que nadie recuerda y los que vendrán.

Especial:

Duración Limitada (Cada Ulushthr solo puede estar 99 años en el mundo real, tras esto tiene que pasar otros tantos en el Espacioscuro).

Estéril (Rasgo).

Plantilla de Ulushthr (el Reflejo):

Coste: 60 Puntos de Desarrollo

Cada Ulushthr puede cambiar de forma y convertirse en un Reflejo de su verdadero ser, pero cada Ulushthr tiene un Reflejo distinto. Por este motivo no proporcionamos una lista de Rasgos para esta forma alternativa, sino que dejamos en manos del DJ el crear las formas alternativas de los Ulushthr que vaya a utilizar.

Se dispone de 60 Puntos de Desarrollo para crear la forma alternativa, y puede aplicar el Don o Limitación que desee, pero lo habitual es que la forma alternativa tenga muchos tentáculos y sea MUY peligrosa en combate. Recuérdese que la Plantilla del Reflejo se aplica sobre el personaje Ulushthr.



Cambiaformas (Ulushthr):

Los Ulushthr pueden cambiar de forma a voluntad, pero no suelen hacerlo muy a menudo, ya que eso revelaría su auténtica naturaleza. Pero si ya es sabida y tiene que acabar con alguien es la manera más eficaz de hacerlo.

Cuesta 36 Puntos de Desarrollo

VYRASWARG *(MUTANTUR PRAEDATOR)*

Los Vyraswarg (nombre que los humanos les dan, ya que su nombre es impronunciable), también conocidos comúnmente como wargs, son una raza alienígena que tiene una gran cantidad de similitudes con el mito de los hombres lobo, hasta el punto que se puede utilizar como tal si esa es la intención del DJ.

Los Vyraswarg son una raza humanoide cambiaformas. Una de sus formas es la de una especie humanoide, por lo general de aspecto débil, pero la otra de sus formas es la de un humanoide de características animales, una criatura salvaje y bestial que solo piensa en alimentarse. Estos cambios son incontrolables, y se producen cuando el Vyraswarg sufre una Herida (o superior) o cuando se dé una condición definida por el DJ (como por ejemplo que haya luna llena, cada cierto tiempo después de la última transformación, o si pasan más de 3 semanas sin comer carne, etc).

Los Vyraswarg son una raza de vagabundos. Rechazados por todos aquellos que conocen su condición se han visto relegados a viajar por las estrellas, buscando un lugar en el que establecerse, llegando a ser conocidos por los humanos como los “gitanos del espacio”. Se les puede encontrar también en muchos planetas aislados; aparentes comunidades tranquilas y aisladas que ocultan un peligroso secreto. Asimismo se les puede encontrar en las zonas externas de importantes centros de comercio, viviendo como pueden de los restos de los demás y relacionándose con los niveles más bajos de las sociedades, hasta que son descubiertos y expulsados...

La apariencia de los Vyraswarg en su forma “común” es la de unos humanoides bajos (1,5m), delgaduchos y de aparente complejidad frágil (solo aparente). Su piel tiene arrugas, como si de un anciano se tratase. Sus ojos son completamente blancos y su pelo es blanquecino también (y muy abundante, tanto en varones como en hembras). Su apariencia al transformarse es muy amenazadora, se convierten en criaturas de 2 metros, todo garras, dientes y furia asesina. En esa forma son salvajes e incapaces de razonar.

Nadie sabe (ni siquiera ellos ya) cuál es su planeta de origen, y sus leyendas cuentan que fue destruido por otra raza hace cientos de años. Asimismo no se sabe qué es lo que puede haber dado origen a una raza tan particular, pero las posibilidades evolutivas en el universo son infinitas.

Los Vyraswarg no tienen una Vulnerabilidad a la plata (ni nada similar) pero un DJ que quisiese que la tuviesen solo tendría que proporcionarles la Limitación *Vulnerable (Plata)* (-5 PD) y cambiar el coste apropiadamente. Puede que quiere hacerlos vulnerables a otras sustancias y elementos según le interese.

Planeta de Origen: Desconocido.

Atmósfera de Origen: Estándar.

Hábitat: Desconocido.

Nicho Alimentario: Omnívoro/ Carnívoro Cazador.

Medios de Locomoción: Andador.

Tamaño: Escala -1 / Escala 2.

Miembros: 2 brazos, 2 piernas / 2 brazos, 2 piernas, *Cola*.

Piel y Cobertura: Piel Normal, Sin Cobertura Externa / Piel Dura (*Resistencia al Daño 2*), Pelaje (*Peludos*).

Sentidos: Visión Normal, Oído Normal, Olfato Normal, Tacto Normal / Visión Normal, *Infravisión*, *Sentidos Agudos (Oído)*, *Sentidos Agudos (Olfato)*, Tacto Normal.

Inteligencia: Normal / Mediocre.

Métodos de Comunicación: Voz *Molesta (gutural)* / Mudo.

Métodos de Reproducción: Mamíferos.

Plantilla Racial: Vyraswarg (forma común)

Coste: 25 Puntos de Desarrollo

Esta es la Plantilla de los Vyraswarg en su forma común.

Atributos: FUE a *Mediocre* (-3 PD), CON a *Mediocre* (-3 PD), todas las demás a *Normal*.

Origen: Desconocido.

Dones: Cambiaformas (Vyraswarg) (36 PD).

Limitaciones: Escala -1 (-5 PD).

Limitaciones Clave: Los Vyraswarg suelen tener las siguientes Limitaciones Clave: Amnesia (no recuerdan lo que hacen al cambiar de forma), Reputación (de mentirosos, peligrosos y violentos), Secreto, Voz Molesta.

Lenguajes: Impronunciable para los humanos, incluso el nombre del lenguaje es impronunciable; los humanos lo llaman “wargo”.

Cambiaformas (Vyraswarg):

Los Vyraswarg sufren este cambio de una manera incontrolada (solo un Vyraswarg de VOL *Excelente* puede controlarlos, y con el permiso del DJ). Cuando el Vyraswarg sufra 1 *Herida* (o superior) deberá gastar 3 AC en cuanto pueda (y perderá el resto de AC de ese turno), acumular 1 **Contador de Fatiga** y aplicar la **Plantilla Cambiaformas: Vyraswarg (forma transformada)** que se encuentra más abajo al personaje. Al siguiente turno podrá actuar de manera normal. El cambio se puede producir bajo otras circunstancias a elección del DJ.

Un Vyraswarg no pierde su personalidad al cambiar, sino que al reducirse su Inteligencia y ganar la Limitación Sanguinario, unido al hecho de que luego no recuerda nada, ha propiciado la propagación de esa idea. La realidad es que el Vyraswarg sigue estando ahí, solo que en un estado primitivo, sanguinario, y menos inteligente.

La duración de la transformación es variable, y esta se revierte al curarse completamente las Heridas que han provocado el cambio de forma, o cuando finalice la situación o sustancia que a discreción del DJ produzca el cambio.

El Coste de Cambiaformas depende de la *Plantilla Cambiaformas: Vyraswarg (forma transformada)*, y como el Coste de esa plantilla no es definitivo, sino que depende de los valores de **Atributos** del Vyraswarg concreto sobre el que se aplique, variará de un Vyraswarg a otro. El Coste que proporcionamos es el que tendría si no se modifican los Atributos del personaje.

Cuesta 36 Puntos de Desarrollo.

Plantilla Cambiaformas: Vyraswarg (forma transformada)

Coste: 60 Puntos de Desarrollo

Esta es la Plantilla que se le añade a la Plantilla Racial de los Vyraswarg cuando sufren su transformación. El Coste que proporcionamos suma los cambios a los Atributos, pero estos cambiarán dependiendo de los valores de los Atributos del Vyraswarg en su forma común, por lo que el Coste definitivo de esta Plantilla puede variar enormemente (y por lo tanto el Coste del Don Cambiaformas [Vyraswarg]).

Atributos: +2 a FUE (9 PD), +1 a DES (6 PD), +2 a CON (9 PD), -1 a INT (-3 PD).

Dones: Cola (4 PD), Escala +3 (15 PD), Garras (4 PD), Infravisión (5 PD), Puños de Acero 2 (8 PD), Rapidez 1 (5 PD), Resistencia al Daño 2 (8 PD), Sentidos Agudos 2 (Oído, Olfato; +2 a PER para cada sentido) (8 PD).

Limitaciones: Consumo Incrementado 1 (-2 PD), Manos Torpes (-10 PD), Mudez (-6 PD).

Limitaciones Clave: Hábito Personal Odioso (se alimenta de sentientes), Sanguinario.

Especial:

Peludos (resisten el frío mejor que los humanos, pero por lo contrario sudan más cuando hace calor; a efectos prácticos es como si se llevase siempre un cazadora puesta).

Ejemplo de Vyraswarg

A continuación incluimos un ejemplo de un “comerciante”, por no decir ladrón, Vyraswarg. Proporcionamos tanto el personaje en su forma normal como transformado.

Vyraswarg (Forma normal)(60 PD)

FUE	Mediocre (-1)	INT	Normal (0)
DES	Normal (0)	PER	Normal (0)
CON	Mediocre (-1)	VOL	Normal (0)
AC	5	INI	+0
FO Base	+1	MOV	5
FD	+0		

Heridas		Ras-treo	Fatiga	
OOO	Rasguño	1-2	Fatigado	OOO
OO	Herido	3-4	Aturdido	OO
OO	Herida Grave	5-6	Grave. Aturdido	OO
O	Incapaci-tado	7	Incapaci-tado	O
O	Moribundo	8+	Exhausto	O

Dones		Limitaciones	
Cambiaformas (Vyraswarg)		Amnesia (Clave)	
		Escala -1	
		Reputación o Secreto (Clave)	
		Voz Molesta (Clave)	

Habilidades			
Agilidad	Normal (0)	Esquivar	Normal (0)
Atención	Bueno (+1)	Pelea	Normal (0)
Armas CC	Normal (0)	Persuadir	Bueno (+1)
Averiguar Intencion.	Bueno (+1)	Pistola	Normal (0)
Comput.	Normal (0)	Sigilo	Bueno (+1)
Delito	Normal (0)	Vigor	Normal (0)

Arma	Habilidad	FO	Notas
Puño	Normal (0)	-1	
Cuchillo	Normal (0)	+0	

Vyraswarg (Transformado)

FUE	Bueno (+1)	INT	Mediocre (-1)
DES	Bueno (+1)	PER	Normal (0)
CON	Bueno (+1)	VOL	Normal (0)
AC	9	INI	+1
FO Base	+3 (+5 Puños)	MOV	6
FD	+6 (+4 Resistencia Daño, +2 Escala)		

Heridas		Ras-treo	Fatiga	
OOO	Rasguño	1-3	Fatigado	OOO
OO	Herido	4-5	Aturdido	OO
OO	Herida Grave	6-7	Grave. Aturdido	OO
O	Incapaci-tado	8-9	Incapaci-tado	O
O	Moribundo	10+	Exhausto	O

Dones		Limitaciones	
Cola (+2 FO)		Consumo Incrementado 1	
Escala 2		Manos Torpes	
Garras (+2 FO)		Mudez	
Infravisión,		Amnesia (Clave)	
Puños de Acero (+2 FO)		Hábito Personal	Odioso (Clave)
Rapidez (+3 AC)		Reputación	Secreto (Clave)
Resistencia al Daño 2 (+4 FD)		Voz Molesta (Clave)	
Sentidos Agudos (+2 PER) (Oído, Olfato)		Sanguinario (Clave)	

Habilidades			
Agilidad	Bueno (+1)	Esquivar	Bueno (+1)
Atención	Bueno (+1)	Pelea	Grande (+2)
Armas CC	Grande (+2)	Persuadir	Bueno (+1)
Averiguar Intencion.	Bueno (+1)	Pistola	Bueno (+1)
Comput.	Mediocre (-1)	Sigilo	Grande (+2)
Delito	Normal (0)	Vigor	Grande (+2)

Arma	Habilidad	FO	Notas
Garras	Grande (+2)	+7	
Cola	Grande (+2)	+5	

WHIL'LĒ (METUS NOCTIS)

Cuenta la leyenda que en un planeta volcánico de atmósfera tóxica se desarrolló una especie mortal que se alimenta de una parte del cerebro de sus víctimas. Silenciosos hasta la invisibilidad nadie los ve ir y venir, solo los cadáveres que dejan dan testimonio de su presencia. Se dice que han visitado la Tierra en el pasado, dando lugar a mitos de monstruos y de asesinos, pero nadie sabe cómo son, pues nadie que haya visto uno ha sobrevivido.

Se dice que se pueden volver invisibles, que pueden hablar en tu mente, que sus ojos son rojos, algunas leyendas dicen que tienen 4 brazos, mientras que otras dicen que tienen 2 brazos, y otras les atribuyen alas coriáceas. Hay quien dice que pueden controlar la mente de sus víctimas, y una leyenda reza que son inmortales. Otra leyenda les atribuye la capacidad de cambiar de forma, o al menos de hacer que los demás les vean con otra forma. Pero la verdad es por pocos conocida, y la verdad es que los Whil'lē fueron humanos. Hace miles de años algo o alguien visitó la Tierra, cogió a 66 humanos especialmente brutales y sanguinarios y los cambió, los transformó y así los 66 Whil'lē nacieron.

Realmente los Whil'lē son todos distintos, y no son una raza, pero todos se alimentan de la misma parte del cerebro de sus víctimas para mantener su inmortalidad, y poseen una serie de características en común. La Plantilla representa estas características comunes a todos los Whil'lē. Por lo demás el DJ es libre de crear los Whil'lē como desee. Siempre debe tener en cuenta que son psiónicos muy poderosos, y cumplen un papel casi de demonios. No incluimos muchos de los datos de trasfondo que tienen el resto de Bichos para dejar que el DJ los diseñe a su gusto. Los Whil'lē pueden ser utilizados en cualquier tipo de ambientación y época. Su habilidad para viajar por el espacio por sí mismos hace que puedan ser introducidos en cualquier lugar.

Plantilla Racial: Whil'lē

Coste: 92 Puntos de Desarrollo

Esta Plantilla Racial es genérica, y solo representa los Rasgos comunes a todos los Whil'lē. A la hora de diseñar un Whil'lē para la partida el DJ debería añadir como mínimo otros 58 Puntos de Desarrollo en Rasgos. Los Whil'lē son **muy** peligrosos.

Atributos: INT a Buena (6 PD), VOL a Grande (18 PD).

Dones: Camaleón 1 (4 PD), Longevo (no envejece) (6 PD), No Duerme (4 PD), Psiónico Antinatural (escoge 2 Habilidades Psiónicas a nivel *Normal*, y conoce todos los Poderes de esa Habilidad) (18 PD), Sobrevives en el Vacío (20 PD), Volar (Espacio, 2 parsecs/día) (25 PD).

Limitaciones: Dependencia (cerebro inteligente, semanal) (-3 PD), Vulnerable (cada Whil'lē es Vulnerable a algo común, pero es distinto en cada uno) (-6 PD)

Limitaciones Clave: Exceso de Confianza, Hábito Personal Odioso (se alimenta de cerebros), Sanguinario.

Lenguajes: Desconocido.

Especial:

Cuernos (los Whil'lē poseen cuernos, pero en la mayoría son tan pequeños que no hacen daño extra y no cuestan Puntos de Desarrollo, aunque puede haber Whil'lē con el Don *Cuernos*).

Extracción Cerebral (los Whil'lē pueden extraer la parte del cerebro de la que se alimentan sin provocar un corte por medio de unos tubos extraíbles que salen de sus bocas [o de sus manos en otros casos, no hay 2 Whil'lē iguales] y se introducen en la nariz [o similar] de sus víctimas, pero para ello necesitan que estas estén muertas, inconscientes, o completamente inmovilizadas).

Ejemplos de Whil'lē

Este Whil'lē responde al nombre de **Ulinog**, y es extremadamente poderoso, siendo un personaje de 200 Puntos de Desarrollo.

Una de sus estrategias de combate suele golpear un puñetazo (2 AC), aprovechando que toca hacer un Absorber Atributo (VOL)

(3 AC) y aprovechando que el enemigo tiene la VOL disminuida hacer un Ataque Telequinético (3 AC) para incapacitarlo. Tras esto solo ha gastado 8 AC y aún le quedan 4 AC.



Ulinog (Whil'le) (200 PD)

FUE	Normal (0)	INT	Bueno (+1)	
DES	Bueno (+1)	PER	Normal (0)	
CON	Bueno (+1)	VOL	Grande (+2)	
AC	12	INI	+1	
FO Base	+0	MOV	6	
FD	+4			
Heridas		Ras-treo	Fatiga	
OOOO	Rasguño	1-3	Fatigado	OOOO
OO	Herido	4-5	Aturdido	OO
OO	Herida Grave	6-7	Grave. Aturdido	OO
OO	Incapaci-tado	8-9	Incapaci-tado	OO
O	Moribundo	10+	Exhausto	O
Dones		Limitaciones		
Camaleón 1, Longevo, No Duerme, Psiónico Antina-tural (Psicoquinesis, Sanguijuela), Rapidez 2 (+6 AC), Resistencia al Daño 2 (+4 FD), Sobrevives en el Vacío, Volar (Espacio, 2 parsecs / día)		Vulnerable al Oro, Depen-dencia (cerebro inteligente, semanal), Exceso de Confianza (Clave), Hábito Personal Odioso (se alimenta de cerebros, Clave), Sanguinario (Clave)		
Habilidades				
Psicoqui-nesis	Grande (+2)	Pelea	Excelente (+3)	
Sangui-juela	Excelente (+3)	Persuadir	Grande (+2)	
Agilidad	Normal (0)	Primeros Auxilios	Normal (0)	
Atención	Grande (+2)	Sigilo	Grande (+2)	
Esquivar	Excelente (+3)	Supervi-vencia	Normal (0)	
Intimidar	Bueno (+1)	Vigor	Bueno (+1)	
Arma	Habilidad	FO	Notas	
Puño	Excel. (+3)	+1		
At. Teleq.	Grande (+2)	2 + Grado de Éxito	Resiste VOL	
Absorber Salud	Excelente (+3)	2 + Grado de Éxito		

XENOS (*QUATTUOR LACERTUS XENOPRADORILUS*)

Los Xenos son una criatura de origen desconocido, y su capacidad de adaptarse a otros entornos utilizando el ADN de sus víctimas hace que sea más difícil descubrir cuál es su planeta natal. Es posible que exista alguna persona que clame conocer cuál es su planeta de origen, pero probablemente solo se trate de uno de los distintos planetas en los que se les ha encontrado. Todo indica que ninguno de esos planetas es su planeta de origen. Un DJ que decida centrar una campaña en los Xenos puede inventarse el tipo de planeta que desee para su planeta natal, aunque nosotros recomendamos que se trate de un planeta duro, en el que los Xenos no sean los únicos depredadores poderosos.

Los Xenos son depredadores que cazan en grupos de unos 10 a 15 individuos liderados por un macho alfa. La posición de macho alfa se adquiere derrotando y comiéndose al anterior macho alfa. Cuando esto sucede el resto de miembros del grupo liberan una serie de hormonas que producen una mutación en el nuevo macho alfa, dotándolo de mejores capacidades psiónicas y de mayor inteligencia.

Los Xenos son inteligentes, aunque en el límite entre lo que consideramos ser inteligente. Los machos alfa tienen una inteligencia un poco más baja que la media humana, pero sin duda también hay humanos menos inteligentes que ellos.

Los Xenos son criaturas hermafroditas parasitarias; no necesitan de una pareja para reproducirse, sino que lo que necesitan es un anfitrión. El Xeno progenitor introduce sus huevos en el interior de sus víctimas por medio de su cola. Esta acaba en una especie de “daga” que tiene unos conductos por los que las larvas pasan a la víctima (máximo 3 por sentiente tamaño humano). Necesitan que la víctima esté viva para poder crecer, por lo que cuando realizan un ataque con el objetivo de infectar a una criatura liberan también un líquido altamente cicatrizante,

para que la víctima sobreviva a la inserción de las larvas y así puedan reproducirse. Nótese que un Xeno nunca insertará una larva si tiene hambre. Primero se alimentarán y luego se reproducirán.

Una vez las larvas están dentro de la víctima empiezan a utilizar su material genético para desarrollarse, pero no asumen la forma completa de su anfitrión, ni todos sus rasgos ya que hay ciertos aspectos de su forma que no cambian y solo adquieren aquellos Rasgos del anfitrión que sean superiores a los suyos o que estén mejor adaptados al entorno que los Rasgos que tiene el progenitor (como por ejemplo convertirse en anfibios si están en un planeta con mucha más agua que tierra y se reproducen en un anfibio).

Lo primero que hacen los recién nacidos es intentar encontrar un grupo de Xenos y unirse a ellos. No necesitan alimentarse nada más nacer ya que al hacerlo matan a su anfitrión consumiéndolo desde dentro.

Como ya se ha dicho hay ciertos aspectos de los Xenos que no varían:

- Todos tienen cuatro brazos y cola (los Xenos acuáticos tendrán cuatro aletas, aunque quizás sean más alargadas de lo habitual y conserven una cierta capacidad manipuladora). Si el anfitrión tiene más brazos el Xeno siempre adquirirá los brazos de más.
- Todos los Xenos tienen exoesqueleto de color negro, marrón o rojo. Nunca adquieren pelos ni plumas ni nada similar de sus anfitriones, y su exoesqueleto siempre tiene el mismo aspecto, más similar a un polímero o a un plástico que a un hueso.
- Todos los Xenos son ciegos, independientemente de los sentidos de su anfitrión. Y todos tienen *Visión Psiónica* gracias a un órgano psiónico que poseen.
- El órgano psiónico de los Xenos es lo que les proporciona también su método de comunicación. Nunca adquieren otro método de sus anfitriones, salvo en el caso de aquellos anfitriones que

puedan comunicarse cambiando la pigmentación de la piel, en cuyo caso se suma a la comunicación psiónica, no la sustituye.

- Su método de Reproducción nunca cambia.
- Todos los Xenos tienen la cabeza alargada y unos pequeños pinchos (no lo suficientemente grandes como para ser tratados como espinas). En el caso de los machos alfa las espinas crecen, pero solo en la cabeza, aunque pueden utilizarlas en combate.

Planeta de Origen: Desconocido.

Atmósfera de Origen: Debido a su método de reproducción, si el anfitrión es de una atmósfera el Xeno resultante estará preparado para esa atmósfera, pero por lo general suelen poder respirar atmósferas estándar.

Hábitat: Variable. Como se reproducen adoptando rasgos genéticos de sus anfitriones su hábitat depende en gran medida del anfitrión.

Nicho Alimentario: Carnívoro cazador.

Medios de Locomoción: Normalmente *Andador*, aunque puede variar si el anfitrión tiene un medio de locomoción distinto.

Tamaño: Normalmente tienen *Escala 0*, aunque puede variar si el anfitrión tiene un tamaño distinto.

Miembros: Cuatro brazos (aunque puede utilizar los dos inferiores como piernas), dos piernas y una cola. Esta cantidad de miembros puede variar dependiendo del anfitrión, aunque siempre tendrá como mínimo cuatro brazos y cola.

Piel y Cobertura: *Exoesqueleto Duro*. Tienen algunos que otros pinchos de hueso, pero no los suficientes ni lo suficientemente grandes como para considerar que tienen una cobertura de *espinas*. Los machos alfa experimentan un crecimiento de los pinchos, pero solo en la cabeza. Esto no cambia, independientemente de la piel y cobertura del anfitrión.

Sentidos: *Sentido Deficiente (Ceguera)/ Visión Psiónica, Duro de Oído, olfato normal y Sentido Deficiente (Tacto)*. Los Xenos son ciegos, pero su órgano psiónico le pro-



porciona una capacidad de visión psiónica (ver la Plantilla). Tiene un mal sentido del oído y debido a su exoesqueleto un mal sentido del tacto.

Inteligencia: La INT de los Xenos siempre es la INT del anfitrión -2 o *Pobre* (-2) la que sea más alta, los machos alfa tienen la INT del anfitrión -1 o INT *Mediocre* (-1), la que sea más alta.

Métodos de Comunicación: *Telecomunicación (Psiónica)*. Solo adoptan el método de comunicación del anfitrión si este es *Telecomunicación (Pigmentación)*, y además conservan el suyo.

Métodos de Reproducción: *Parasitario*.

Plantilla Racial: Xenos (adulto)

Coste: 20 Puntos de Desarrollo

Los Xenos adquieren atributos de aquellas criaturas que les sirven de anfitriones. Los Rasgos de esta Plantilla son aquellos que tienen todos los Xenos adultos, independientemente de quien provengan.

Atributos: INT a *Pobre* (-6 PD), FUE a *Buena* (6 PD), CON a *Buena* (6 PD), todas los demás a *Normal*.

Origen: Desconocido.

Dones: Ambidiestro (3 PD), Brazos Extra (6 PD), Visión Psiónica (8 PD), Cola (4 PD), Garras (+1 FO a Puños y Pies) (4 PD), Puños de Acero (+2 FO puños) (4 PD), Rapidez 1 (5 PD), Resistencia al Daño 2 (+4 FD) (8 PD), Telecomunicación (Psiónica, no tiene otro medio de comunicación) (5 PD).

Limitaciones: Sentido Deficiente (Ceguera) (-13 PD), Duro de Oído (-4 PD), Mudez (-6 PD), Sentido Deficiente (Tacto) (-10 PD).

Lenguajes: No tienen un lenguaje propio, sino que se comunican por medio de imágenes y pensamientos.

Especial:

Reproducción Parasitaria de los Xenos (Como se ha explicado los Xenos se reproducen poniendo huevos en sus víctimas y utilizando tanto el ADN como el cuerpo de sus víctimas para crecer. En términos de jue-



go cuando un Xeno realice una *Herida Grave* puede escoger depositar de 1 a 3 huevos en la víctima en lugar de hacerle daño. *Tira 4dF y si el resultado es negativo pone solo un huevo, si es 0 pone dos huevos, y si es positivo pone 3 huevos.* Los huevos tardarán de 5 horas a 2 días en eclosionar, a decidir por el DJ y al hacerlo matarán al anfitrión desde dentro. Pueden ser extraídos durante las 2 primeras horas, luego es imposible hacerlo sin matar al anfitrión y a los Xenos).

Plantilla Racial: Xenos (macho alfa)

Coste: 33 Puntos de Desarrollo

Los Xenos adquieren atributos de aquellas criaturas que les sirven de anfitriones. Los Rasgos de esta Plantilla son aquellos que tienen todos los Xenos que desempeñan el papel de macho alfa, independientemente de quien provengan.

Atributos: INT a *Mediocre* (-3 PD), FUE a *Buena* (6 PD), CON a *Buena* (6 PD), todas las demás a *Normal*.

Origen: Desconocido.

Dones: Ambidiestro (3 PD), Brazos Extra (6 PD), Cuernos (4 PD), Visión Psiónica (8 PD), Cola (4 PD), Garras (+1 FO a Puños y Pies) (4 PD), Puños de Acero (+2 FO Puños) (4 PD), Rapidez 1 (5 PD), Regeneración 1 (6 PD), Resistencia al Daño 2 (+4 FD) (8 PD), Telecomunicación (Psiónica, no tiene otro medio de comunicación) (5 PD).

Limitaciones: Sentido Deficiente (Ceguera) (-13 PD), Duro de Oído (-4 PD), Mudez (-6 PD), Sentido Deficiente (Tacto) (-10 PD).

Lenguajes: No tienen un lenguaje propio, sino que se comunican por medio de imágenes y pensamientos.

Especial:

Reproducción Parasitaria de los Xenos (Este Rasgo está explicado en la Plantilla de los Xenos adultos, y funciona exactamente igual).

Plantilla Racial: Xenos (recién nacido)

Coste: -6 Puntos de Desarrollo

Los Xenos adquieren atributos de aquellas criaturas que les sirven de anfitriones.

Los Rasgos de esta Plantilla son aquellos que tienen todos los Xenos nada más nacer, independientemente de quien provengan. Los Xenos que reciban una buena alimentación (el equivalente en carne cruda al doble de la cantidad de comida que necesita un humano) se convierten en Xenos adultos a los 10 días.

Atributos: INT a *Pobre* (-6 PD), todos los demás a *Normal*.

Origen: Desconocido.

Dones: Ambidiestro (3 PD), Brazos Extra (6 PD), Visión Psiónica (8 PD), Cola (4 PD), Garras (+1 FO a Puños y Pies) (4 PD), Puños de Acero (+2 FO puños) (4 PD), Rapidez 2 (10 PD), Resistencia al Daño 2 (+4 FD) (4 PD), Telecomunicación (Psiónica, no tiene otro medio de comunicación) (5 PD).

Limitaciones: Sentido Deficiente (Ceguera) (-13 PD), Duro de Oído (-4 PD), Escala (Negativa) -3 (-15 PD), Mudez (-6 PD), Sentido Deficiente (Tacto) (-10 PD).

Lenguajes: No tienen un lenguaje propio, sino que se comunican por medio de imágenes y pensamientos.

Especial:

Reproducción Parasitaria de los Xenos (Los Xenos no pueden reproducirse hasta que se vuelven adultos).

Visión Psiónica:

Los Xenos tienen un órgano psiónico que les permite ver con su mente. Esta visión tiene un radio de 500 metros, y en esa distancia son conscientes de todo lo que hay, sean muros, criaturas vivas, etc. La visión no se ve impedida por piedra o cristal, pero sí por metales o plásticos, aunque con que solo haya una abertura de 1 centímetro la visión psiónica puede “penetrar” dentro y “ver” lo que hay. Usar la visión psiónica **no** proporciona **Contadores de Fatiga**. La visión detecta a las criaturas vivas gracias a sus redes neuronales, por lo que algún tipo de protección psiónica hará que el Xeno detecte al portador solo como un bloque de materia, no como un bloque de materia viva. Todo aquello que no tenga redes neuronales, como los robots que no tengan Ce-

rebros Positrónico, los objetos inanimados y las plantas, es detectado como materia, pero no como materia viva (y por lo tanto no se detecta cómo algo comestible).

Cuesta 8 Puntos de Desarrollo.

Ejemplos de Xenos

A continuación incluimos ejemplos de distintos Xenos. Incluimos 2 Xenos de distintos tamaños. Algunos pueden llegar a ser muy peligrosos, lo bastantes como para poder acabar con un grupo de Cazadores ellos solos. Sin embargo otros son mucho menos mortales, y un grupo de Cazadores puede acabar con un número de esos Xenos muy elevado.

Xeno Procedente de Humano:

Este es un ejemplo de Xeno, en concreto aquellos que se han gestado en un humano medio normal y corriente. Aquellos que gesten en un soldado de algún tipo probablemente tendrán unos Atributos más altos que este ejemplo.

Xeno Alfa Procedente de Humano:

Este es un ejemplo de Xeno, en concreto del ejemplo anterior después de convertirse en macho alfa de un grupo. Es considerablemente más peligroso, y siempre va acompañado de 3 Xenos normales de 75 PD (su guardia de honor), lo que lo convierte en un enemigo duro de roer.





Xeno (de humano) (50 PD)				
FUE	Buena (+1)	INT	Pobre (-2)	
DES	Normal (0)	PER	Normal (0)	
CON	Buena (+1)	VOL	Normal (0)	
AC	8	INI	+0	
FO Base	+1	MOV	6	
FD	+4			
Heridas		Ras-treo	Fatiga	
OOO	Rasguño	1-3	Fatigado	OOO
OO	Herido	4-5	Aturdido	OO
OO	Herida Grave	6-7	Grave. Aturdido	OO
O	Incapaci-tado	8-9	Incapaci-tado	O
O	Moribundo	10+	Exhausto	O
Dones		Limitaciones		
Ambidiestro Brazos Extra Cola (+2 FO) Garras 2 (+2 FO con puños y pies) Puños de Hierro (+2 FO con puñetazos) Rapidez 1 (+3 AC) Resistencia al Daño 2 (+4 FD) Telecomunicación (Psió-nica) Visión Psiónica		Duro de Oído Mudez Sentido Deficiente (Tacto) Sentido Deficiente (Ceguera)		
Habilidades				
Agilidad	Bueno (+1)	Pelea	Grande (+2)	
Atención	Bueno (+1)	Sigilo	Bueno (+1)	
Escalar	Normal (0)	Supervi-vencia	Normal (0)	
Esquivar	Bueno (+1)	Vigor	Bueno (+1)	
Nadar	Normal (0)			
Arma	Habilidad	FO	Notas	
Garras	Grande (+2)	+5		
Cola	Grande (+2)	+3		

Xeno Alfa (de humano) (125 PD)				
FUE	Grande (+2)		INT	Mediocre (-1)
DES	Normal (0)		PER	Normal (0)
CON	Buena (+1)		VOL	Normal (0)
AC	11		INI	+0
FO Base	+2	+8puños +6 pies	MOV	6
FD	+4			
Heridas		Ras-treo	Fatiga	
OOO	Rasguño	1-3	Fatigado	OOO
OO	Herido	4-5	Aturdido	OO
OO	Herida Grave	6-7	Grave. Aturdido	OO
O	Incapaci-tado	8-9	Incapaci-tado	O
O	Moribundo	10+	Exhausto	O
Dones		Limitaciones		
Ambidiestro Brazos Extra Cola (+2 FO) Garras 2 (+2 FO con puños y pies) Puños de Hierro 2 (+4 FO con puñetazos) Rapidez 2 (+6 AC), Rege-neración 1, Resistencia al Daño 2 (+4 FD) Telecomunicación (Psió-nica) Visión Psiónica		Duro de Oído Mudez Sentido Deficiente (Tacto) Sentido Deficiente (Ceguera)		
Habilidades				
Agilidad	Grande (+2)	Pelea	Excelente (+3)	
Atención	Grande (+2)	Sigilo	Grande (+2)	
Escalar	Grande (+2)	Supervi-vencia	Bueno (+1)	
Esquivar	Excelente (+3)	Vigor	Grande (+2)	
Nadar	Bueno (+1)			
Arma	Habilidad	FO	Notas	
Garras	Excelente (+3)	+8		
Patas	Excelente (+3)	+4		
Cola	Excelente (+3)	+4		



CAPÍTULO 9: Ambientaciones

Tres mil millones de humanos murieron el 29 de Agosto de 1997. Los supervivientes del fuego nuclear llamaron a la guerra el Día del Juicio. Sobrevivieron solo para enfrentarse a una nueva pesadilla, la guerra contra las máquinas. El ordenador que controlaba a las máquinas, Skynet, envió a dos terminators al pasado con una misión: destruir al líder de la Resistencia humana, John Connor; mi hijo. El primer terminator estaba programado para atacarme a mí en 1984, antes de que John naciese. Falló. El segundo se envió para atacar a John cuando aún era un niño...

Sarah Connor, "Terminator 2: El Juicio Final" de James Cameron

Este capítulo incluye 2 ambientaciones en las que desarrollar partidas, así como reglas específicas de esas ambientaciones. Entre estas podemos encontrar un *Futuro Cercano* en el que la humanidad empieza a expandirse por nuestro Sistema Solar y la *Primera Colonización* del espacio exterior que seguirá a ese futuro cercano. Una tercera ambientación, *Espacioscuro* será publicada por *Demonio Sonriente* por medio de la Campaña *Ecos del Espacioscuro*, si es que no ha sido publicada ya cuando leas esto.

Pero este capítulo no solo contiene ambientaciones. También contiene una herramienta que será muy útil a la hora de desarrollar nuevas ambientaciones o expandir las aquí presentadas. Esta es las reglas de **Creación de Sistemas Solares**. Con ellas podrás tanto diseñar planetas como sistemas solares completos, pudiendo presentar así lugares exóticos y peligrosos a los Cazadores, donde puedan representar el drama de cazar o ser cazado.

CREACIÓN DE SISTEMAS SOLARES

La Creación de Sistemas Solares está dividida en 10 pasos. Si se pretende crear un sistema solar completo es necesario recorrerlos todos. Si por el contrario solo se pretende crear un planeta o un asteroide solo es necesario realizar los pasos 6 a 10. En caso de que el DJ quiera generar sistemas solares

aleatoriamente el sistema utiliza tiradas de dados con la escala de Cacería de Bichos. El DJ que no quiera hacerlo aleatoriamente solo tiene que escoger lo que quiera.

Paso 0:

Creando sectores espaciales.

Muchas veces, cuando se diseña un sistema solar, no se va a utilizar solo sino junto con otros sistemas solares. En CdB utilizaremos los *Mapas de Subsector* y los *Mapas de Sector* para representar el universo. Cada sector mide 32 parsecs por 40 parsecs. Cada sector está dividido en 16 subsectores (de 8 parsecs por 10 parsecs).

El Mapa de Sector sirve para indicar todos los planetas que están en un sector, así como rutas comerciales típicas, fronteras, etc. El Mapa de Subsector tiene la misma función, pero haciendo hincapié en varios detalles.

Los subsectores son el entorno natural de las aventuras en las que se viaje a otros sistemas solares, pues al ser reducidos permiten moverse por el espacio, pero sin exigirle al DJ que desarrolle todo, sino solo una pequeña parte. Los sectores son el entorno natural de las campañas, ya que al proporcionar más espacio permiten la interrelación de más elementos, añaden espacio que explorar (con sus correspondientes maravillas y peligros) y proporcionan más espacio para que las campañas sean más trascendentes, si es lo que el DJ y los Cazadores quieren.

Pero, ¿está el espacio muy poblado?, y ¿cuál es la proporción de planetas habitables en la inmensidad de la galaxia? El DJ puede decidir a su gusto dónde hay sistemas solares y cuáles tienen planeta habitable o no. Pero si se quiere diseñar un mapa de tamaño sector recomendamos desarrollarlo aleatoriamente. Aun así, el sistema aleatorio que presentamos más abajo deja una importante elección en manos del DJ, lo poblado (de estrellas) que está una zona u otra. Esto marca mucho la geografía estelar, y esta es tan importante en el espacio cómo lo es la geografía en la Tierra. Afecta a las guerras, al comercio, a la manera de ser de los lugareños y en definitiva a la sociedad en todos sus aspectos.

Determinando la presencia de un sistema solar:

Primero el DJ debe decidir si se trata de una zona extremadamente poblada de estrellas, muy poblada, lo normal, solo un poco o si se trata de un vacío estelar. Esta decisión se debería mantener en todo el subsector (o parte de un subsector y parte de otro), aunque el tamaño depende de la geografía estelar que quiera el DJ para su ambientación.

Nomenclatura de los Subsectores			
A1	B1	C1	D1
A2	B2	C2	D2
A3	B3	C3	D3
A4	B4	C4	D4

Una vez la haya tomado debe ir parsec a parsec (esto es, hexágono a hexágono) determinando si hay sistema solar o no en cada parsec. Esto se determina con una tirada de 4dF (o4dFd6):

- **Zona Extremadamente Poblada:** Hay sistema solar si se obtiene un resultado *Mediocre* o mayor en la tirada.
- **Zona Muy Poblada:** Hay sistema solar si se obtiene un resultado *Normal* o mayor en la tirada.
- **Zona Poblada:** Hay sistema solar si se obtiene un resultado *Bueno* o mayor en la tirada.
- **Zona Poco Poblada:** Hay sistema solar si se obtiene un resultado *Grande* o mayor en la tirada.
- **Vacío Estelar:** Hay sistema solar si se obtiene un resultado *Excelente* o mayor en la tirada.

¿Y qué haces con esa información, te preguntará?, pues apuntarla, claro. En concreto la apuntarás en el Mapa de Sector o en el Mapa de Subsector, según te convenga. Los Mapas utilizan un código por el que te va a resultar fácil referirte a un planeta, sector o subsector.

Los Sectores están divididos en 16 Subsectores. La nomenclatura de los mismos depende de la columna y la fila en que se encuentren, separados del nombre del Sector en que se encuentren por un guión. Primero se indica la columna en la que se encuentra el subsector. Los que se encuentran en la primera columna empiezan denominándose



A, los de la segunda B, y así. Tras esto se indica en la fila en la que se encuentra el subsector. Los que se encuentran en la primera fila continúan su nombre de subsector con un 1, los de la segunda con un 2, y así. Por lo tanto el nombre de un subsector concreto dentro del Sector Terra podría ser Terra-A3 (en la primera columna, tercera fila), o Terra-C2 (en la tercera columna, segunda fila).

Los Subsectores tienen 8x10 parsecs. Cada uno de ellos se representa por un hexágono en el Mapa de Subsector. El sistema para referirse al hexágono en cuestión es el mismo que se utiliza para distinguir entre Sectores, pero en el subsector hay más números y letras. Por ejemplo un parsec concreto puede ser A4, C7 o F3.

La manera de referirse a un planeta es la siguiente. Primero el nombre del Sector en el que se encuentra, luego el código del Subsector, separado por un barra. Y tras este, y separado de él por un punto, el nombre del planeta. Por ejemplo Terra-C2.D4, que hace referencia al parsec D4 del Subsector C2 en el Sector Terra.

Otra opción es darle nombre a los Subsectores. En el ejemplo anterior, si el Subsector C2 se llamase Sol el nombre sería Terra-Sol.D4, Terra, Sol-D4, o cualquier forma de escribirlo que le agrade al DJ. La forma de escribirlo es una pura conveniencia, por lo que el DJ puede utilizar la que más le guste o que sirva mejor para la ambientación.

La existencia de una estrella en un parsec se marca con un ●.



1^{er} Paso:

Generando el Sistema Solar

Para crear el Sistema Solar podríamos hacer un complicado sistema que calcule las órbitas con realismo, que determine en el caso de ser un sistema binario cuál es la órbita del segundo sol, y cómo modifica la de los planetas, etc. Pero no vamos a hacerlo, pues pensamos que para una partida de rol tal nivel de detalle no es necesario. De todas formas el DJ es libre de calcularlo por su cuenta si es su deseo. Este sistema lo que hace es calcular esos datos, pero el modelo estelar que utiliza es simplista, no realista y no requiere cálculos complicados.

Al generar un Sistema Solar lo primero es saber la cantidad de estrellas que tiene un sistema.

Para ello tiraremos 4dF (preferiblemente 4dFd6). Como puedes ver, la **Tabla 9.1: Generando el Sistema Solar** contiene valores desde -5 a +5 porque se utiliza el sistema de dados de 6 caras. En el caso de que un DJ utilizando dados Fudge quiera que exista una posibilidad de que existan sistemas Trinarios (con tres estrellas) puede restar (o añadir) aleatoriamente 1 a aquellas tiradas que obtengan un -4 o un +4 (nosotros recomendamos una de cada 5). Aunque como se trata de los resultados más extremos, no es imprescindible.

TABLA 9.1:
Generando el Sistema Solar

Tirada	Número de Estrellas	Número de Órbitas
-5	3	2
-4	2	3
-3	2	4
-2	1	5
-1	1	6
0	1	7
1	1	8
2	1	9
3	2	10
4	2	11
5	3	12

Tipos de Sistemas Solares según su número de estrellas:

- **Sistema Solar de 1 estrella:** Este es el Sistema Solar clásico. Como el nuestro. Es el más común.
- **Sistema Binario (2 estrellas):** Este Sistema Solar tiene 2 estrellas. El DJ tiene que determinar en qué órbita se encuentra la estrella acompañante. Para ello debe tirar 4dF:
 - ◇ Si obtiene un -2 o inferior la estrella acompañante está muy cerca del sol y no molesta a los planetas.
 - ◇ Si obtiene un resultado entre el -2 y el +2 la estrella acompañante se encuentra entre las órbitas de los planetas, *lo que proporciona un -3 a la tirada para determinar el Número de Órbitas* (el DJ puede elegir que esos 3 planetas de menos orbitan alrededor de la estrella acompañante).
 - ◇ Si el resultado es +3 o superior la estrella acompañante se encuentra muy lejos, y no interfiere con las órbitas de los planetas.
- **Sistema Trinario (3 estrellas):** Este sistema tiene 3 estrellas. El DJ tiene que determinar en qué órbita se encuentran las estrellas acompañantes. Para ello debe tirar 4dF, como si se tratase de un Sistema Binario, pero tira una vez para cada estrella acompañante.
 - ◇ Si ambos acompañantes coinciden muy próximas a la estrella primaria, ambas orbitan alrededor de esta. Si ambas coinciden en la zona orbital lo más habitual es que cada una se encuentre en una órbita distinta, aunque el DJ puede decidir que una de las acompañantes orbita a la otra.
 - ◇ Si ambos acompañantes coinciden muy cerca del sol, ambas orbitan alrededor de la estrella primaria.
 - ◇ Si ambas coinciden en la zona más lejana, lo más habitual es que una de las acompañantes orbita a la otra, aunque el DJ puede decidir que cada una se encuentre en una órbita distinta.

Tras determinar el tipo de Sistema Solar hay que determinar la cantidad de órbitas que tienen planetas.

Para ello tiraremos 4dF (preferiblemente 4dFd6). Como puedes ver la **Tabla 9.1: Generando el Sistema Solar** contiene valores desde -5 a +5 por que se utiliza el sistema de dados de 6 caras. En el caso de que un DJ utilizando dados Fudge quiera que exista una posibilidad de que existan sistemas con 1 o 2 planetas puede restar (o añadir) aleatoriamente 1 a aquellas tiradas que obtengan un -4 o un +4 (nosotros recomendamos una de cada 3).

El resultado de esta tirada indica el número de órbitas que tienen planetas o campos de asteroides. Recuerda que ese resultado puede verse modificado dependiendo de dónde se encuentran las estrellas acompañantes.

2º Paso: Creando Órbitas

A continuación hay que determinar qué se puede encontrar en cada órbita. Podemos encontrar anillos de asteroides, Gigantes de Gas, planetas habitables, etc. La Creación de Órbitas se hace órbita a órbita, empezando por la más cercana a la estrella primaria y continuando hacia afuera.

Contenido de la Órbita:

Primero debemos comprobar qué contiene la órbita. Para ello tiraremos 4dF (o 4dFd6) y al resultado le sumaremos el número de órbita cuyo contenido estamos determinando dividido entre 2 (redondeando hacia abajo). Pero no hace falta que hagas el cálculo, que ya lo hemos hecho por ti.

- Si se trata de la primera órbita no añadimos nada
- Si se trata de la segunda o tercera órbita añadimos 1 a la tirada.
- Si se trata de la cuarta o quinta órbita añadimos 2 a la tirada.
- Si se trata de la sexta o séptima órbita añadimos 3 a la tirada.

- Si se trata de la octava o novena órbita añadimos 4 a la tirada.
- Si se trata de la décima o undécima órbita añadimos 5 a la tirada.
- Si se trata de la duodécima órbita añadimos 6 a la tirada.

El resultado de esta tirada determina en la **Tabla 9.2: Creando Órbitas** el tipo de planeta (o si hay un anillo de asteroides) que podemos encontrar en el sistema. A continuación explicamos ligeramente los resultados, ya que cada uno se crea en su respectivo paso, donde se explican con mayor extensión.

- **Planetas Enanos:** Los planetas enanos tienen un diámetro entre los 200 km y los 800 km. No tienen nunca atmósfera ni satélites.
- **Planetas Pequeños:** Los planetas pequeños tienen un diámetro entre los 800 km y los 7.000 km. Pueden tener atmósfera, pero por lo general sus atmósferas son tenues. Pueden tener hasta 3 satélites.

- **Planetas Medianos:** Los planetas medianos tienen un diámetro entre los 7.001 km y los 12.000 km. Pueden tener atmósfera. Pueden tener hasta 3 satélites.
- **Planetas Grandes:** Los planetas grandes tienen un diámetro entre los 12.001 km y los 21.000 km. Pueden tener atmósfera, pero por lo general sus atmósferas son densas o exóticas. Pueden tener hasta 3 satélites.
- **Anillos de Asteroides:** Están compuestos por cientos si no más de planetoides de no más de 200 km. Estos no tienen atmósfera. Muy habitualmente contienen minerales valiosos.
- **Gigantes de Gas:** Estos planetas son similares a Júpiter, Saturno, Urano y Neptuno (que son Gigantes de Gas). Su tamaño es superior a los Planetas Grandes (los Gigantes de Gas Pequeños doblan el tamaño de los Planetas Grandes). Su atmósfera nunca es respirable. Pueden tener hasta 12 lunas, algunas de las cuales pueden ser planetas por derecho propio. E incluso puede que sean habitables.

TABLA 9.2: Creando Órbitas

Tirada	Contenido de la Órbita
-5	Planeta Enano
-4	Planeta Enano
-3	Planeta Pequeño
-2	Planeta Pequeño
-1	Planeta Mediano
0	Planeta Mediano
1	Planeta Mediano
2	Planeta Mediano
3	Planeta Mediano
4	Planeta Grande
5	Gigante de Gas (Pequeño)
6	Anillo de Asteroides
7	Planeta Grande
8	Gigante de Gas (Pequeño)
9	Anillo de Asteroides
10	Gigante de Gas
11+	Anillo de Asteroides

3^{er} Paso:

Planetas Enanos

A continuación vamos a crear los planetas enanos que haya en el Sistema Solar. Si no hay planetas enanos avanza al siguiente paso. Asimismo, si el DJ no piensa utilizar el planeta enano para nada en su partida puede pasar al siguiente paso.

Los Planetas Enanos nunca tienen ni atmósfera ni satélites. Solo es necesario calcular el tamaño del planeta tirando 4df en la **Tabla 9.3: Planetas Enanos**.

Es posible habitar un planeta enano, pero para ello son necesarias (por lo general) instalaciones capaces de proporcionar la atmósfera y la gravedad necesaria para la especie (o especies) que habite en el planeta. También debe ser capaz de proveerse alimentos de alguna manera.

TABLA 9.3: Planetas Enanos

Tirada	Tamaño del Planeta
-4 o menos	200 km
-3	300 km
-2	400 km
-1	450 km
0	500 km
1	550 km
2	600 km
3	700 km
4+	800 km

4º Paso:**Anillos de Asteroides**

A continuación vamos a crear los anillos de asteroides que haya en el Sistema Solar. Si no hay, avanza al siguiente paso. Asimismo, si el DJ no piensa utilizar los anillos de asteroides en su partida, puede avanzar al siguiente paso.

Los Anillos de Asteroides nunca tienen ni atmósfera ni satélites. Solo es necesario calcular la cantidad de asteroides tirando 4df en la **Tabla 9.4: Anillos de Asteroides**, el resultado es en millones. El tamaño de los asteroides varía enormemente, pero rara vez sobrepasa los 200 kilómetros de diámetro: un 70% de los asteroides no tienen más de 2 km, un 10% llega a los 50 km, un 10% mide

TABLA 9.4: Anillos de Asteroides

Tirada	Número de Asteroides (en Millones)
-4 o menos	1 a 10
-3	10 a 50
-2	50 a 100
-1	100 a 200
0	200 a 300
1	300 a 400
2	400 a 500
3	500 a 600
4+	600 a 1.000

hasta los 100 km, un 9% llega a los 200 km, un 0,5% mide hasta los 500 km, un 0,4% no mide más de 750 km y solo un 0,1% llega a alcanzar los 1.000 km.

Es posible habitar un asteroide, pero para ello son necesarias (por lo general) instalaciones apropiadas para la especie que lo habite, igual que si se tratase de un planeta enano.

5º Paso:**Gigantes de Gas**

Los gigantes de Gas suelen ser más importantes, ya que son utilizados habitualmente como fuente de Hidrógeno y otros elementos que se utilizan en muchos motores y generadores. En Sistemas Solares ampliamente colonizados es muy posible que encontremos estaciones orbitales en alguno de sus gigantes de gas (preferiblemente el que tenga mejor clima).

El núcleo de los Gigantes de Gas Pequeños está compuesto principalmente de hielo (aunque no necesariamente de agua). El de los Gigantes de Gas está compuesto de hidrógeno comprimido de manera exótica, formando una materia que es más densa y compacta que cualquier material conocido actualmente. La atmósfera de un gigante de gas está compuesta principalmente por Hidrógeno y Helio, aunque en su atmósfera se pueden encontrar muchos otros gases en proporciones que varían mucho de un gigante a otro.

Para generar un Gigante de Gas el primer paso es averiguar su tamaño, y lo segundo es averiguar cuántas lunas tiene y si forman un anillo (o varios) a su alrededor.

Las tiradas para generar el Gigante de Gas se hacen en la **Tabla 9.5: Gigantes de Gas**.

Tamaño de los Gigantes de Gas:

Para generar el tamaño de los Gigantes de Gas se tira 4dF (o 4dFd6) en la columna que corresponda (la de Gigantes de Gas Pequeños o la normal). El tamaño es el diámetro del gigante en kilómetros.

TABLA 9.5: Gigantes de Gas

Tirada	Tamaño del Gigante de Gas (Pequeño)	Tamaño del Gigante de Gas	Lunas y Anillos
-4 o menos	62.000 km	320.000 km	3 a 5
-3	97.000 km	360.000 km	6 a 8
-2	120.000 km	400.000 km	9 a 11
-1	160.000 km	440.000 km	6 (Anillo) + 3 a 5
0	190.000 km	480.000 km	7 (Anillo) + 6 a 8
1	220.000 km	520.000 km	8 (Anillo) + 9 a 11
2	240.000 km	560.000 km	9 (Anillo) + 6 (Anillo) + 3 a 5
3	260.000 km	600.000 km	10 (Anillo) + 7 (Anillo) + 6 a 8
4+	280.000 km	640.000 km	11 (Anillo) + 8 (Anillo) + 9 a 11

Lunas y Anillos:

Los Gigantes de Gas son conocidos por sus lunas y sus anillos. Para generarlos utilizaremos una tirada de 4dF (o 4dFd6) en la tercera columna de la **Tabla 9.5: Gigantes de Gas**. Esta tirada será modificada por factores el tamaño del gigante y la distancia a la que se encuentre del sol:

- Si se trata de un Gigante de Gas Pequeño se tiene un -1 a la tirada.
- Si se trata de un Gigante de Gas de menos de 500.000 km de diámetro se tiene un +1 a la tirada.
- Si se trata de un Gigante de Gas de más de 500.000 km de diámetro se tiene un +2 a la tirada.
- Si el gigante está en la última órbita tiene un +3 a la tirada.
- Si el gigante está en una de las 3 órbitas anteriores a la última tiene un +2 a la tirada.

El formato de las Lunas y Anillos es el siguiente:

- Si el resultado de la tirada es “3 a 5”, “6 a 8” o “9 a 11” el DJ escoge la cantidad de lunas de entre las cifras indicadas.
- Si el resultado de la tirada es un número seguido de **(Anillo)** más una cifra como la expresada arriba, quiere decir que tiene el número de lunas indicado formando

un Anillo y además el DJ debe escoger la cantidad de lunas que están fuera del Anillo de entre las cifras indicadas.

- Si el resultado de la tirada es un número seguido de **(Anillo)** más otro número seguido de **(Anillo)** más una cifra como la expresada arriba quiere decir que tiene el número de lunas indicado formando dos Anillos distintos, y además el DJ debe escoger la cantidad de lunas que están fuera de los Anillos de entre las cifras indicadas. Alternativamente el DJ puede sumar los dos anillos en uno, o separarlos en tres. Los anillos pueden estar en posiciones muy distintas, pero también es posible que se encuentren en un plano muy similar, dando la sensación desde lejos de tratarse de un solo Anillo.



TABLA 9.6: Tamaño de Planetas Pequeños, Medianos y Grandes

Tirada	Tamaño de Planetas Pequeños	Tamaño de Planetas Medianos	Tamaño de Planetas Grandes
-4 o menos	800 km - 1.000 km	7.001 km - 7.500 km	12.001 km - 13.000 km
-3	1.001 km - 1.500 km	7.501 km - 8.000 km	13.001 km - 14.000 km
-2	1.501 km - 2.500 km	8.001 km - 8.500 km	14.001 km - 15.000 km
-1	2.501 km - 3.500 km	8.501 km - 9.000 km	15.001 km - 16.000 km
0	3.501 km - 4.500 km	9.001 km - 10.000 km	16.001 km - 17.000 km
1	4.501 km - 5.500 km	10.001 km - 10.500 km	17.001 km - 18.000 km
2	5.501 km - 6.000 km	10.501 km - 11.000 km	18.001 km - 19.000 km
3	6.001 km - 6.500 km	11.001 km - 11.500 km	19.001 km - 20.000 km
4	6.501 km - 7.000 km	11.501 km - 12.000 km	20.001 km - 21.000 km

6º Paso:

Planetas Pequeños, Medianos y Grandes

La mayoría de planetas que podemos encontrar en las órbitas entran dentro de estas tres categorías, que pese a estar diferenciadas se generan con la **Tabla 9.6: Tamaño de Planetas Pequeños, Medianos y Grandes** y con la **Tabla 9.7: Gravedad, Atmósfera e Hidrosfera de Planetas Pequeños, Medianos y Grandes**. Primero hay que determinar el tamaño, luego la gravedad, la atmósfera y por último la hidrosfera del planeta. Todo esto se determina con tres tiradas de 4d6 (o 4dFd6) a las que, en algunos casos, se les aplican ciertos modificadores.

Tamaño del Planeta:

Para generar el tamaño del Planeta se tira 4dF (o 4dFd6) en la columna que corresponda de la **Tabla 9.6: Tamaño de Planetas Pequeños, Medianos y Grandes** según el tamaño del planeta. El resultado es el diámetro del planeta en kilómetros. El tamaño del planeta afecta a la gravedad, a la atmósfera y a la hidrosfera.

Gravedad:

La Gravedad en la superficie de un planeta depende de la densidad y del tamaño del mismo. Como la densidad no es un ele-

mento que generemos (ya que su valor en el mundo de juego es mínimo, si no nulo) solo modificaremos la gravedad dependiendo del tamaño del planeta. Este modificador se aplica a una tirada de 4dF (o 4dFd6) en la **Tabla 9.7: Gravedad, Atmósfera e Hidrosfera de Planetas Pequeños, Medianos y Grandes**.

Modificadores según el Tamaño del planeta:

- Si el Tamaño del planeta está entre los 800 y los 5.500 km recibe un -3 a la tirada
- Si el Tamaño del planeta está entre los 5.501 y 7.000 km recibe un -2 a la tirada.
- Si el Tamaño del planeta está entre los 7.001 y los 8.500 km recibe un -1 a la tirada.
- Si el Tamaño del planeta está entre los 8.501 y los 10.500 km no recibe ningún modificador.
- Si el Tamaño del planeta está entre los 10.501 y los 12.000 km recibe un +1 a la tirada.
- Si el Tamaño del planeta está entre los 12.001 y los 15.000 km recibe un +2 a la tirada.
- Si el Tamaño del planeta está entre los 15.001 y los 18.000 km recibe un +3 a la tirada.
- Si el Tamaño del planeta está entre los 18.001 y los 21.000 km recibe un +4 a la tirada.

TABLA 9.7: Gravedad, Atmósfera e Hidrosfera de Planetas Pequeños, Medianos y Grandes

Tirada	Gravedad	Atmósfera	Hidrosfera
-5 o menos	0 G - 0,5 G	Vacío	0%
-4	0 G - 0,5 G	Muy Tenue	0% - 5%
-3	0 G - 0,5 G	Muy Tenue	6% - 10%
-2	0,6 G - 1,5 G	Tenue	10% - 20%
-1	0,6 G - 1,5 G	Tenue	21% - 30%
0	0,6 G - 1,5 G	Estándar	31% - 40%
1	0,6 G - 1,5 G	Estándar	41% - 50%
2	0,6 G - 1,5 G	Estándar	51% - 60%
3	1,6 G - 2 G	Densa	61% - 70%
4	1,6 G - 2 G	Densa	71% - 80%
5	1,6 G - 2 G	Enrarecida	81% - 85%
6	2,1 G - 2,5 G	Enrarecida	86% - 90%
7	2,1 G - 2,5 G	Exótica	91% - 95%
8	2,1 G - 2,5 G	Corrosiva	96% - 100%
9+	2,6 G - 3 G	Muy Corrosiva	100%

Efectos de la Gravedad:

La Gravedad de un planeta tiene efectos sobre sus habitantes (cuando salen a otro planeta) y a los que lo visitan (si estos provienen de un planeta con una gravedad distinta). Para reflejar esto el DJ puede aplicar los efectos mencionados abajo, dependiendo del incremento de Gravedad del que provenga un personaje.

El DJ no está obligado a utilizar la Gravedad, pues puede ralentizar el juego, aunque nosotros recomendamos utilizar principalmente planetas con gravedad normal (no tirando en la Gravedad sino escogiendo la deseada), y de cuando en cuando utilizar un planeta con gravedad distinta para añadir exotismo o sensación de diferencia. Así conseguimos una mayor sensación de realismo, pero este no interfiere en el juego, y se puede justificar que haya pocos planetas con gravedad distinta diciendo que los humanos buscan planetas en los que les sea fácil sobrevivir, y solo van a planetas en los que sus facultades se ven mermadas si en él existe un recurso especialmente valioso.

Además, en muchos planetas con una gravedad distinta a la soportable por los humanos (entre 0,5 G y 1,5 G), estos vivirán en estaciones orbitales o en cúpulas, sobre todo dependiendo de la atmósfera que tengan.

- **Entre 0 G y 0,5 G:** Los nativos de planetas de esta gravedad sufren un -1 DES (y a todas las habilidades que dependan de DES) por cada nivel de incremento en la gravedad *por encima* de este (-1 entre 0,6 G y 1,5 G, -2 entre 1,6 G y 2 G, etc.). Y sufren un -1 INT y -1 CON (y a todas las habilidades que dependan de INT y CON) por cada dos niveles de incremento en la gravedad *por encima* de este (-1 entre 0,6 G y 2 G, -2 entre 2,1 G y 3 G).
- **Entre 0,6 G y 1,5 G:** Los nativos de planetas de esta gravedad sufren un -1 DES (y a todas las habilidades que dependan de DES) por cada nivel de incremento en la gravedad *por encima* o *debajo* de este (-1 entre 1,6 G y 2 G y entre 0 G y 0,5 G, -2 entre 2,1 G y 2,5 G, etc.). Y sufren un -1 INT y -1 CON (y a todas las habilidades que dependan

de INT y CON) por cada dos niveles de incremento en la gravedad *por encima* de este (-1 entre 1,6 G y 2,5 G, -2 entre 2,6 G y 3 G).

- **Entre 1,6 G y 2 G:** Los nativos de planetas de esta gravedad sufren un -1 DES (y a todas las habilidades que dependan de DES) por cada nivel de incremento en la gravedad *por encima o debajo* de este (-1 entre 0,6 G y 1,5 G y entre 2,1 G y 2,5 G, -2 entre 0 G y 0,5 G y entre 2,6 G y 3 G). Y sufren un -1 INT y -1 CON (y a todas las habilidades que dependan de INT y CON) por cada dos niveles de incremento en la gravedad *por encima* de este (-1 entre 2,1 G y 2,5 G y entre 2,6 G y 3 G).

- **Entre 2,1 G y 2,5 G:** Los nativos de planetas de esta gravedad sufren un -1 DES (y a todas las habilidades que dependan de DES) por cada nivel de incremento en la gravedad *por encima o debajo* de este (-1 entre 1,6 G y 2 G y entre 2,6 G y 3 G, -2 entre 0,6 G y 1,5 G, etc.). Y sufren un -1 INT y -1 CON (y a todas las habilidades que dependan de INT y CON) por cada dos niveles de incremento en la gravedad *por encima* de este (-1 entre 2,6 G y 3 G).
- **Entre 2,6 G y 3 G:** Los nativos de planetas de esta gravedad sufren un -1 DES (y a todas las habilidades que dependan de DES) por cada nivel de incremento en la gravedad *por debajo* de este (-1 entre 2,1 G y 2,5 G, -2 entre 1,6 G y 2 G, etc.).



Atmósfera:

Hay 9 tipos de atmósfera (contando el vacío como un tipo), que se generan tirando 4dF (o 4dFd6) en la **Tabla 9.7: Gravedad, Atmósfera e Hidrosfera de Planetas Pequeños, Medianos y Grandes** aplicando modificadores dependiendo del Tamaño y la Gravedad del planeta. Si el planeta no tiene Gravedad no puede tener atmósfera. En tal caso no hace falta tirar.

Modificadores según el Tamaño del planeta:

- Si el Tamaño del planeta está entre los 800 y los 5.500 km recibe un -2 a la tirada.
- Si el Tamaño del planeta está entre los 5.501 y los 8.500 km recibe un -1 a la tirada.
- Si el Tamaño del planeta está entre los 8.501 y 10.500 km no recibe ningún modificador.
- Si el Tamaño del planeta está entre los 10.501 y los 15.000 km recibe un +1 a la tirada.
- Si el Tamaño del planeta está entre los 15.001 y 18.000 km recibe un +2 a la tirada.
- Si el Tamaño del planeta está entre los 18.001 y 21.000 km recibe un +3 a la tirada.

Modificadores según la Gravedad del planeta:

- Si la Gravedad está entre 0,1 G y 0,5 G recibe un -2 a la tirada.
- Si la Gravedad está entre 0,6 G y 1,5 G recibe un -1 a la tirada.
- Si la Gravedad está entre 1,6 G y 2 G no recibe modificador a la tirada.
- Si la Gravedad está entre 2,1 G y 2,5 G recibe un +1 a la tirada.
- Si la Gravedad está entre 2,6 G y 3 G recibe un +2 a la tirada.

Tipos de Atmósfera:

- **Vacío:** No hay Atmósfera. Es necesario llevar algún tipo de equipo que proporcione el Don *Sobrevives en el Vacío* (como un Traje de Vacío) o poseer ese Don de alguna manera si no se quiere morir.
- **Muy Tenue:** La presión de esta Atmósfera es muy baja, no llegando a las 0,4 atmósferas, por lo que es necesario poseer el Don *No Respiras* o alguna pieza de equipo que lo proporcione (como una Máscara de Aire Comprimido) para poder respirar en el planeta. Un personaje nativo de un planeta con esta atmósfera que viva en planetas habitables para humanos tendrá la Limitación *No Respira Oxígeno*.
- **Tenue:** La presión de esta atmósfera es baja, no superando las 0,7 atmósferas, pero está dentro de lo que un humano puede respirar y su composición es principalmente oxígeno y nitrógeno, que se puede respirar sin asistencia. Normalmente no es necesario utilizar máscaras, pero realizar ciertas actividades físicas extenuantes puede proporcionar **Contadores de Fatiga** si no se llevan. Si era una actividad que proporcionaba **Contadores de Fatiga** de manera habitual se ganarán **Puntos de Fatiga** en su lugar; si proporciona **Puntos de Fatiga** de manera habitual, se ganarán el doble de Puntos.
- **Estándar:** La presión de esta atmósfera está entre las 0,7 atmósferas y las 1,4 atmósferas, dentro de los límites tolerables para un ser humano. La composición de la atmósfera es principalmente oxígeno y nitrógeno, que se puede respirar sin asistencia.
- **Densa:** La presión de esta atmósfera es alta, no superando las 2,4 atmósferas, pero está dentro de lo que un humano puede respirar y su composición es principalmente oxígeno y nitrógeno, que se puede respirar sin asistencia. Normalmente no es necesario utilizar máscaras, pero realizar ciertas actividades físicas extenuantes puede proporcionar **Contadores de Fatiga** si no se llevan. Si era una actividad que proporcionaba **Contadores de Fatiga** de manera habitual se ganarán **Puntos de Fatiga** en su lugar; si proporciona **Puntos de Fatiga** de manera habitual se ganarán el doble de Puntos.

- **Enrarecida:** Esta atmósfera es como la densa: con una composición principal de oxígeno y nitrógeno, con la salvedad de que su composición puede contener cantidades importantes de sulfuro, helio (en mundos con mucha agua), amoníaco, metano, etc. Es necesario poseer el Don *Filtros* o alguna pieza de equipo que lo proporcione (como una Máscara Filtradora) para poder sobrevivir en ella, aunque las concentraciones no son tan elevadas como para hacer necesarios trajes ambientales.
- **Exótica:** Esta atmósfera tiene una composición variable, pudiendo contener elevadas concentraciones de sulfuro, helio (en mundos con mucha agua), amoníaco, metano, etc. Es necesario poseer el Don *No Respira* o alguna pieza de equipo que lo proporcione (como una Máscara de Aire Comprimido) para poder sobrevivir en ella, aunque las concentraciones no son tan elevadas como para hacer necesarios trajes ambientales en la mayoría de planetas (el DJ puede decidir que en alguno concreto sí sean necesarios). Un personaje nativo de un planeta con esta atmósfera que viva en planetas habitables para humanos tendrá la Limitación *No Respira Oxígeno*.
- **Corrosiva:** Una concentración elevada de una mezcla de gases o de temperatura inusual crea un ambiente corrosivo, que requiere poseer el Don *Regeneración* o llevar puesta alguna pieza de equipo que lo proporcione (como el Nanotraje Espacial) para no ser corroído hasta morir. Aparte la atmósfera no es respirable, por lo que es necesario también el Don *No Respira* o alguna pieza de equipo que lo proporcione (como una Máscara de Aire Comprimido) para poder sobrevivir en ella. Si se poseen ambos Dones se puede permanecer indefinidamente en el planeta. Un personaje nativo de un planeta con esta atmósfera que viva en planetas habitables para humanos tendrá la Limitación *Soporte Vital*.
- **Muy Corrosiva:** Una concentración muy elevada de una mezcla de gases y de temperatura inusual crea un ambiente altamente corrosivo, que requiere poseer el Don *Regeneración* o llevar puesta alguna pieza de equipo que lo proporcione (como el Nanotraje Espacial) para no ser corroído hasta morir durante 12 horas (tras las cuales el Don deja de proteger y en 5 minutos de horrible agonía se muere). Aparte la atmósfera no es respirable, por lo que es necesario también el Don *No Respira* o alguna pieza de equipo que lo proporcione (como una Máscara de Aire Comprimido) para poder sobrevivir en ella. Un personaje nativo de un planeta con esta atmósfera que viva en planetas habitables para humanos tendrá la Limitación *Soporte Vital*.

Hidrosfera:

Este dato cubre el porcentaje de líquido que tiene un planeta en su superficie. La Tierra tiene un 71% de agua, por lo que se trata de un planeta bastante “húmedo”. En planetas con Atmósfera Tenue, Estándar, Densa y Enrarecida el líquido será primordialmente agua, pero en planetas con Atmósfera Muy Tenue, Exótica, Corrosiva y Muy Corrosiva el líquido será otro, como amoníaco. Los planetas con Atmósfera Vacío pueden tener líquido, pero estará congelado.

La Hidrosfera se genera tirando 4dF (o 4dFd6) en la columna correspondiente de la **Tabla 9.7: Gravedad, Atmósfera e Hidrosfera de Planetas Pequeños, Medianos y Grandes** aplicando modificadores dependiendo del Tamaño, la Gravedad y la Atmósfera del planeta.

Modificadores según el Tamaño del planeta:

- Si el Tamaño del planeta está entre los 800 y los 5.500 km recibe un -2 a la tirada
- Si el Tamaño del planeta está entre los 5.501 y los 8.500 km recibe un -1 a la tirada.

- Si el Tamaño del planeta está entre los 8.501 y 10.500 no recibe ningún modificador.
- Si el Tamaño del planeta está entre los 10.501 y los 12.000 km recibe un +1 a la tirada.
- Si el Tamaño del planeta está entre los 12.001 y los 15.000 km recibe un +2 a la tirada.
- Si el Tamaño del planeta está entre los 15.001 y 18.000 km recibe un +3 a la tirada.
- Si el Tamaño del planeta está entre los 18.001 y 21.000 km recibe un +4 a la tirada.

Modificadores según la Gravedad del planeta:

- Si la Gravedad está entre 0 G y 0,5 G recibe un -1 a la tirada.
- Si la Gravedad está entre 0,6 G y 1,5 G no recibe modificador a la tirada.
- Si la Gravedad está entre 1,6 G y 2 G recibe un +1 a la tirada.
- Si la Gravedad está entre 2,1 G y 2,5 G recibe un +2 a la tirada.
- Si la Gravedad está entre 2,6 G y 3 G recibe un +3 a la tirada.

Modificadores según la Atmósfera del planeta:

- Si la Atmósfera es Vacío o Muy Tenue recibe un -1 a la tirada.
- Si la Atmósfera es Tenue no recibe modificador a la tirada.
- Si la Atmósfera es Estándar o Exótica recibe un +1 a la tirada.
- Si la Atmósfera es Densa o Enrarecida recibe un +2 a la tirada.
- Si la Atmósfera es Corrosiva o Muy Corrosiva recibe un +3 a la tirada.

Este sistema de generación de planetas puede utilizarse también para crear lunas grandes, como las que se encuentran a veces en los Gigantes de Gas, pero en tal caso el DJ debe decidir si el Gigante de Gas emite radiaciones (bastante común) y decidir si la atmósfera protege completamente de las radiaciones, si el planeta contiene líquidos el DJ debe tener en cuenta que las mareas

serán muy fuertes debido a la acción del enorme Gigante de Gas sobre el planeta, así como probablemente de las muchas lunas del Gigante.

7º Paso:

Otros Datos de un Planeta

Pero los planetas no solo son atmósfera e hidrosfera. En este paso se deciden la riqueza minera del planeta y si reúne las condiciones necesarias para mantener agricultura. Aunque no sean datos estrictamente necesarios recomendamos meditarlos, ya que pueden resultar útiles para perfilar una ambientación.

Riqueza mineral:

La riqueza mineral de un planeta depende de muchos factores, siendo el más importante la voluntad del DJ. ¿Te interesa que el planeta tenga minerales con alto valor en el mercado (sean los minerales que sean)? Pues adelante. De todas formas vamos a darte unos consejos.

Cuanto más grande sea un planeta, mayor será su riqueza mineral. Esto no quiere decir que haya planetas pequeños muy ricos en minerales, sino que los más grandes tienen más probabilidades, aunque solo sea porque tienen más material.

Cuando más gravedad tenga un planeta mayor riqueza mineral, aunque solo sea porque puede haber atraído asteroides que contengan estos minerales.

Los planetas que poseen vida orgánica serán más propensos a tener materiales valiosos, sobre todo si la vida lleva mucho tiempo existiendo en el planeta, ya que los fósiles pueden cambiar en valiosas sustancias, no necesariamente petróleo (seres alienígenas muertos hace millones de años pueden haberse convertido en extraños y valiosos materiales, quizás los utilizados ahora para viajar por el espacio).

Agricultura:

La Agricultura depende principalmente de la Atmósfera y de la Hidrosfera. La comida que los humanos consumen debe crecer en planetas capaces de soportarlas (y por tanto capaces de soportar también la vida humana), por lo que su atmósfera debe ser Tenue, Estándar o Densa, y tener una Hidrosfera lo suficientemente alta como para mantener las plantas (si se trata de un planeta con Atmósfera adecuada, pero con poca agua, los cultivos se establecerán cerca de la misma).

Temperatura:

La Temperatura de un planeta puede depender de muchos factores, aunque el principal es la órbita en la que se encuentra. Cuanto más cerca del Sol más temperatura, y cuanto más lejos menos. Aunque aquellos planetas con Atmósferas más densas puede que retengan más temperatura que planetas más cercanos al Sol.

8º Paso:

Decidiendo que está habitado

El siguiente paso, si el DJ está diseñando un Sistema Solar desde cero, es escoger qué planeta o planetas están habitados, sea porque reúnen las condiciones adecuadas o porque tienen valiosos recursos que hacen que merezca la pena construir una base en ese planeta. Si el DJ no está creando un Sistema Solar completo, probablemente ya habrá decidido qué planetas están habitados, pero, si no es así, llegado este momento debería hacerlo.

Primero hay que decir que la habitabilidad es uno de los principales factores para colonizar un planeta, pero hay muchos otros que pueden intervenir y hacer rentable la creación de una colonia (o como mínimo una base científica o industrial) en un planeta “inhabitable”.

Los planetas con Atmósfera respirable son uno de los objetivos primarios de los colonizadores, ya que estos planetas suelen ser ideales para la agricultura y si tienen ri-

quezas minerales son más fáciles de extraer (en comparación con las riquezas minerales en un planeta sin atmósfera).

Los planetas con riquezas minerales suelen ser un objetivo para empresas de minería, y dependiendo de lo que se extraiga puede ser rentable incluso minar asteroides o planetas sin atmósfera o con atmósfera corrosiva (los minerales que sobrevivan a una atmósfera corrosiva serán sin duda muy valiosos).

Las reliquias de otras civilizaciones (sobre todo si fueron civilizaciones espaciales) son un gran motivo para establecerse en planetas inhóspitos. Y si tienen una posibilidad de conseguir nuevas tecnologías (si la civilización que se investiga era más avanzada que la de la campaña) no tendrán excesivo problema para encontrar financiación.

Las cuestiones estratégicas son un buen motivo para colonizar planetas inhóspitos, o como mínimo para establecer una base orbital. Un planeta sin riquezas minerales ni una gran capacidad para la agricultura puede encontrarse en medio de una ruta espacial, tanto por geografía espacial (si, por ejemplo, es el único planeta que comunica dos secciones del espacio separadas por un vacío estelar, o, si las naves están limitadas a viajar por el espacio con un límite de 4 parsecs por salto, puede estar en medio de un “camino de planetas” que distan 4 parsecs entre sí, permitiendo atravesar rápidamente un Sector); si tiene accesos al hiperespacio, o “Puntos de Salto” en el sistema solar, o simplemente si se encuentra al borde de una “Zona Neutral” entre dos civilizaciones en estado de “Guerra Fría”.

La investigación científica es otro buen motivo para establecer bases en planetas incapaces de soportar la vida humana. Por ejemplo, un planeta Corrosivo que está lleno de vida adaptada a ese medio será de interés para biólogos y químicos, así como cualquier planeta con formas de vida radicalmente distintas (o extrañamente similares) a las que encontramos en la Tierra; los físicos encontrarán fascinante un planeta que emite radiaciones exóticas, una estrella poseedora de algún tipo de anomalía única en el univer-

so conocido, una estrella a punto de morir, un planeta rebosante de un mineral único en el universo, o con características que desafían toda ciencia conocida, etc. Muchos son los motivos científicos que pueden motivar la instalación de una base en un planeta inhabitable o inhóspito, ¿y quién sabe qué es lo que encontrarán los científicos? Sea lo que sea, seguro necesitará la intervención de un grupo de Cazadores para ser solucionado...

Y por supuesto, aquellos que quieran huir de la justicia, o simplemente tener un lugar seguro en el que estar entre fechorías, pueden instalarse en planetas inhóspitos (sobre todo en aquellos que no reúnan ninguna de las anteriores condiciones), esperando poder ocultarse en un lugar que no tenga el más mínimo interés.

9º Paso:

Población, Tipo de Gobierno, Nivel Legal y Nivel Tecnológico

En este paso determinamos la diversa información sobre los habitantes de un planeta. Ni que decir tiene que si el planeta no está habitado no hace falta realizar este

paso. Asimismo, el DJ es libre de, en lugar de generar esta información, escoger aquello que más se ajuste a la ambientación que está creando. Si quiere generar aleatoriamente estos valores el DJ deberá tirar 4dF (o 4dFd6) en la **Tabla 9.8: Población, Gobierno, Nivel Legal y Nivel Tecnológico de Planetas Habitados**, aplicando los modificadores apropiados.

Población:

La cantidad de sentientes (no necesariamente humanos) que habitan en un planeta dado. El DJ es libre de escoger la cantidad que prefiera, pero puede también generarla aleatoriamente tirando 4dF (o 4dFd6) aplicando los modificadores que se encuentran más abajo a la tirada. El resultado de la tirada es el rango posible de habitantes en ese planeta, dentro del cual el DJ debe escoger una cantidad. Los Modificadores dependen del Tamaño del Planeta (que afecta a la cantidad de gente que puede ser mantenida por los recursos del mismo), por la Gravedad (si los habitantes son nativos de otra gravedad puede que no esté muy poblado) o la Atmósfera. La Hidrosfera puede tener cierto efecto, pero muy limitado.

TABLA 9.8: Población, Gobierno, Nivel Legal y Nivel Tecnológico de Planetas Habitados

Tirada	Población	Gobierno	Nivel Legal	NT
-5 o menos	0 - 9	Sin estructura de Gobierno	Sin leyes	Sin tecnología
-4	10- 99	Democracia Participativa	-4	-4
-3	100 - 999	Tecnocracia	-3	-3
-2	1.000 - 9.999	Democracia Representativa	-2	-2
-1	10.000 - 99.999	Corporativo	-1	-1
0	100.000 - 999.999	Planeta Balcanizado	0	0
1	1.000.000 - 9.999.999	Gobierno Burocrático	1	1
2	10.000.000 - 99.999.999	Feudalismo	2	2
3	100.000.000 - 999.999.999	Oligarquía / Dictadura Representativa	3	3
4	1.000.000.000 - 9.999.999.999	Oligarquía / Dictadura Religiosa	4	4
5+	10.000.000.000 - 99.999.999.999	Oligarquía / Dictadura Totalitaria	5	5

Modificadores según el Tamaño del planeta:

- Si el Tamaño del planeta está entre los 800 y los 5.500 km recibe un -2 a la tirada.
- Si el Tamaño del planeta está entre los 5.501 y los 8.500 km recibe un -1 a la tirada.
- Si el Tamaño del planeta está entre los 8.501 y 10.500 no recibe ningún modificador.
- Si el Tamaño del planeta está entre los 10.501 y los 12.000 km recibe un +1 a la tirada.
- Si el Tamaño del planeta está entre los 12.001 y los 15.000 km recibe un +2 a la tirada.
- Si el Tamaño del planeta está entre los 15.001 y 18.000 km recibe un +3 a la tirada.
- Si el Tamaño del planeta está entre los 18.001 y 21.000 km recibe un +4 a la tirada.

Modificadores según la Gravedad del planeta:

Los modificadores dependen de la gravedad de origen de los habitantes (por ejemplo, los nativos de la Tierra están “cómodos” con una Gravedad entre los 0,5 G y los 1,5 G). Estos modificadores se ignoran si se trata de una población que lleva más de dos generaciones en el planeta.

- Si los habitantes son Terráqueos y la Gravedad está entre 2,6 G y 3 G recibe un -3 a la tirada.
- Si los habitantes son Terráqueos y la Gravedad está entre 2,1 G y 2,5 G recibe un -2 a la tirada.
- Si los habitantes son Terráqueos y la Gravedad está entre 0 G y 0,5 G o entre 1,6 G y 2 G recibe un -1 a la tirada.
- Si los habitantes son Terráqueos y la Gravedad está entre 0,6 G y 1,5 G no recibe modificador a la tirada.
- Si los habitantes son nativos de una gravedad distinta a la de la Tierra, se aplican modificadores similares, teniendo en cuenta que hay un -1 acumulativo por cara “rango de gravedad” de diferencia con el nativo.

Modificadores según la Atmósfera del planeta:

- Si la Hidrosfera es Corrosiva, Muy Corrosiva o Vacío recibe un -2 a la tirada.
- Si la Hidrosfera es Enrarecida, Muy Tenue o Exótica recibe un -1 a la tirada.
- Si la Hidrosfera es Tenue, Estándar o Densa no recibe modificador a la tirada.

Modificador según la Hidrosfera del planeta:

- Si el planeta tiene menos de un 10% o más del 91% de agua recibe un -1 a la tirada.

Gobierno:

Si se piensa en la inmensidad del espacio y en la cantidad de distintos sistemas políticos que hemos tenido en la Tierra, se llega a la conclusión de que es imposible definir todos los sistemas políticos que se pueden dar en todo el universo.

Por eso, en lugar de intentar proporcionar una lista exhaustiva de distintos sistemas políticos, proporcionamos una lista de Tipos de Gobierno, que son generalizaciones dentro de las cuales podemos encontrar muy variados sistemas. El DJ puede elegir de entre los ejemplos que se proporcionan en cada Tipo, o crear uno nuevo a partir de la idea básica que hay tras cada Tipo de Gobierno.

El término Gobierno aquí hace referencia a Gobierno Planetario. En caso de no tenerlo (cómo pasa actualmente en la Tierra) el planeta está balcanizado, y cada nación tiene un Gobierno Distinto, aunque estos solo se generarán si son relevantes para el juego.

El DJ puede escoger el tipo de Gobierno que más le interese, o generar uno aleatoriamente tirando 4dF (o 4dFd6) y aplicando los correspondientes modificadores derivados de la Población del planeta:

Modificadores según la población del Planeta:

- Si la Población se encuentra entre 0 y 99 habitantes recibe un -3.
- Si la Población se encuentra entre 100 y 99.999 habitantes recibe un -2.
- Si la Población se encuentra entre 100.000 y 9.999.999 habitantes recibe un -1.
- Si la Población se encuentra entre 10.000.000 y 99.999.999 habitantes no recibe modificador a la tirada.
- Si la Población se encuentra entre 100.000.000 y 9.999.999.999 habitantes recibe un +1.
- Si la Población se encuentra entre 10.000.000.000 y 99.999.999.999 habitantes recibe un +2.

Tipos de Gobierno:

Al determinar aleatoriamente el Gobierno no se determina un sistema concreto, sino que se determina un Tipo de Gobierno que representa una idea que puede ser aplicada de muy distintas formas.

- **Sin estructura de Gobierno:** El planeta no tiene ningún tipo de estructura de gobierno. Esto no significa que la sociedad esté necesariamente sumida en el caos. Puede tratarse de una sociedad tan pequeña que efectivamente no necesite ningún tipo de estructura más allá de lazos familiares; de una sociedad que se base en un sistema de responsabilidad por el que uno o es responsable de sus actos o es sujeto de ostracismo social, por ejemplo un asesino no recibiría castigo, pero si no pagase el mantenimiento y educación de la esposa e hijos de la persona a la que ha matado la gente dejará de hablarle, e incluso de venderle cosas; o puede tratarse de una sociedad donde el mero carisma es la fuerza motora de la sociedad, sin necesidad de elecciones, sino que el que tenga carisma se sale con la suya y el que no lo tenga no lo consigue y es apaleado, asesinado o simplemente dejado de lado por el resto de miembros; y por supuesto
- siempre puede tratarse de una sociedad sumida en el caos y la anarquía, regida por la ley del más fuerte.
- **Democracia Participativa:** Se trata del tipo de democracia en que todos los ciudadanos votan todas las leyes. Es más común en planetas con pocos habitantes, y requiere que estos tengan unos ciertos conocimientos de economía y derecho para poder funcionar adecuadamente. Asimismo los conocimientos de historia y de filosofía serán valiosos para tomar las decisiones adecuadas. El sistema educativo es muy importantes en las Democracias Participativas, ya que si no se posee un buen sistema educativo las decisiones tomadas en común serán incorrectas y pueden producir problemas en la comunidad. Una Democracia Participativa puede estar tan reglada y burocratizada como una democracia Representativa, pero puede ser también una asociación de un grupo de individuos que se encuentre más cercana a la ausencia de Gobierno que otra cosa.
- **Tecnocracia:** La Tecnocracia es básicamente el gobierno “de los más capacitados”. Un sistema tecnocrático puede estar altamente burocratizado y escoger a sus representantes por medio de interminables exámenes; pero puede también ser una sociedad primitiva de cazadores-recolectores que celebre concursos de caza para escoger a su gobernante (las habilidades de caza son las más técnicas e importantes en esa sociedad); puede ser también una sociedad que elija a sus gobernantes por medio de un complejo juego que requiera tanto habilidades organizativas, habilidades tácticas, capacidad de liderazgo y capacidad para la resolución de problemas.
- **Democracia Representativa:** La democracia tal y como la vivimos ahora mismo. Se trata básicamente del Gobierno por medio de representantes electos tras un periodo variable de años. La separación de poderes en tres ramas: legislativa, ejecutiva y judicial,

es uno de los pilares de la democracia. Esta puede tener forma de República Parlamentaria (el jefe de estado y el jefe de gobierno son personas distintas elegidas en votaciones distintas), de una Monarquía (el jefe de estado es un rey, por lo general con más prestigio que poder, y el jefe de gobierno es elegido), de República Presidencialista (el jefe de estado y el jefe de gobierno son la misma persona, tiene más posibilidades de acabar convirtiéndose en una Dictadura, aunque sea Carismática) o de muchas otras formas.

- **Corporativo:** El planeta está controlado enteramente de una empresa, por lo general una Megacorporación (una empresa más poderosa que muchos estados y con intereses en cientos de actividades distintas). El control de la empresa sobre el planeta puede ser muy estricto (sobre todo si se trata de planetas en los que se lleva a cabo experimentos de algún tipo, así como pruebas de nuevas tecnologías e incluso de un planeta de recreo para los altos ejecutivos de la empresa) o muy laxo (por ejemplo en planetas mineros, en estaciones orbitales, en planetas factoría, etc.)
- **Planeta Balcanizado:** El planeta no tiene un Gobierno unificado, sino que está dividido en muchos estados distintos (o solo dos), cada uno con un tipo de Gobierno diferente. Es el caso del planeta Tierra actualmente. Es posible que las guerras sean frecuentes, y que, aunque exista una asociación como las Naciones Unidas, ésta tenga escaso poder sobre sus miembros; pero también es posible que exista una asociación transnacional con un cierto poder (sea por acceso a mejor tecnología, por poder económico, por el apoyo de los estados más fuertes o por mera autoridad moral) y que las guerras sean infrecuentes.
- **Gobierno Burocrático:** Se trata de aquellos planetas o estados gobernados por sistemas burocráticos en los que son agencias, no un aparato de gobierno per

se, las que administran el estado. Una posibilidad es que la clásica división democrática de poderes sea llevada por tres agencias distintas, pero con igual poder (a diferencia de la Democracia Representativa, en la que el legislativo tiene más poder y sus gobernantes suelen ser inmunes a las acciones de ejecutivo y judicial). Otra posibilidad es que cada agencia se encargue de un aspecto distinto de la vida de sus miembros (como si se tratase de los actuales Ministerios, pero sin nadie por encima). Los Gobiernos Burocráticos pueden ser en parte Tecnocracias si se asciende por capacidades o méritos, pero por otro lado el Gobierno Burocrático puede ser una máquina de papeleo impersonal, en la que el ciudadano es solo un número, e incluso los propios miembros de la burocracias tienen tantos problemas para conseguir que algo se haga como el resto de ciudadanos.

- **Feudalismo:** El feudalismo es en el fondo una forma de Oligarquía, la diferencia con las otras tres formas presentadas aquí es que el Feudalismo se basa en el derecho de nacimiento que posee una persona para gobernar: solo por ser hijo de quien es, no por méritos personales, por motivos religiosos o por tener el suficiente número de seguidores como para aplastar a quien se le oponga (aunque si se reúnen alguna de esas otras condiciones siempre es una ventaja). El feudalismo se basa en la institución del vasallaje, en la que existe una escala de poder entre la nobleza y los de un rango sirven a los del rango superior, así hasta llegar al monarca (tenga el nombre que tenga), que puede ser un monarca totalitario o un primero entre pares (en cuyo caso puede que no tenga mucho más poder que los nobles más poderosos).
- **Oligarquía / Dictadura Representativa:** La oligarquía es el gobierno de unos pocos, la Dictadura de uno solo. El DJ debe decidir cuál de estos dos es el caso, o si la línea es demasiado tenue como para ser distinguible; es el caso de

muchos gobiernos que abarcan grandes extensiones, en los que el Dictador se ve obligado a ceder buena parte de su poder a los gobernadores regionales. En las Oligarquías / Dictaduras Representativas los gobernantes tienen el apoyo de la mayoría de la gente, siendo elegidos por ellos. No necesariamente tiene que tratarse de un sistema opresivo, aunque la tendencia es a que se convierta en uno a medida que el o los gobernantes adquieren más poder.

- **Oligarquía / Dictadura Religiosa:** Las Oligarquías / Dictaduras Religiosas son similares a las Representativas, en el sentido que la mayoría de la gente cree en la religión gobernante, por lo que aprueban ese gobierno de unos pocos o de uno solo. Pero esto no implica, al igual que en las Representativas, que no haya individuos ávidos de poder y que estén dispuestos a lo que sea para obtener más poder. Aparte de esto las religiones son habitualmente bastante inmovilistas, por lo que estas sociedades pueden resultar aburridas, si no agobiantes u opresivas. No solo eso, sino que se puede estar perseguido por profesar otra religión, e incluso se puede llegar a morir por ello. Asimismo, no es necesario que los que vivan en esta sociedad sean creyentes, tal vez los creyentes son minoría, pero mantienen su poder sobre los no creyentes a base de fuerza y tecnología, con la esperanza de convertirlos a la Fe Verdadera (sea la que sea).
- **Oligarquía / Dictadura Totalitaria:** El motivo de ascenso al poder suele ser más por ideales políticos que por razones de creencia religiosa o de nacimiento (aunque ayudan). Asimismo, puede ser que el actual gobernante haya recibido el poder de un líder Representativo (o se lo haya quitado). La ideología fascista se encuentra dentro de este Tipo de Gobierno, así como todos los sistemas Oligárquicos o Dictatoriales que no estén incluidos en el Feudalismo, la Oligarquía / Dictadura Religiosa o la Representativa.

Nivel Legal:

El Nivel Legal es el valor que nos indica lo legal o ilegal que es algo en una sociedad. Está modificado por el Tipo de Gobierno de la misma, pero, como los Tipos de Gobierno tienen una gran variedad dentro de cada Tipo estos modificadores no son obligatorios, sino opcionales, y solo aplicables si el DJ piensa que el sistema de Gobierno que escoge tendría esos efectos sobre el Nivel Legal.

El Nivel Legal puede ser escogido por el DJ o generado con una tirada de 4dF (o 4dFd6) aplicando (o no) los modificadores pertinentes según el Tipo de Gobierno del planeta.

Modificadores según el Tipo de Gobierno:

- Si el Tipo de Gobierno es “Sin estructura de Gobierno” o Democracia Participativa recibe un -2.
- Si el Tipo de Gobierno es Tecnocracia o Democracia Representativa recibe un -1.
- Si el Tipo de Gobierno es Corporativo o se trata de un Planeta Balcanizado no recibe modificador a la tirada.
- Si el Tipo de Gobierno es Gobierno Burocrático recibe un +1.
- Si el Tipo de Gobierno es Feudalismo u Oligarquía / Dictadura Representativa, Religiosa o Totalitaria recibe un +2 o un +3 a discreción del DJ.

Descripción de los Niveles Legales:

Los distintos Niveles Legales indican lo permisivo que es un gobierno y qué les permite hacer a aquellos que viven bajo ese gobierno. Cada Nivel incluye las restricciones del anterior, si en ese Nivel no hay una restricción que afecte a ese mismo aspecto de la vida.

- **Nivel Legal “Sin Leyes”:** En este caso no hay **ninguna** ley, por lo que el más fuerte suele acabar obteniendo lo que desea, y las cosas se hacen a su manera. No hay prohibiciones de ningún tipo, pero se está sujeto a la venganza de los demás si se les hace algo.

- **Nivel Legal -4:** Las armas nucleares, los gases nerviosos y las armas inteligentes están prohibidas (pero no para el gobierno). El asesinato y el robo también (y no siempre), pero poco más.
- **Nivel Legal -3:** Las Armas Pesadas están prohibidas. Puede que los Rifles y las Pistolas estén controlados por medio de licencias. Los movimientos de personas no están controlados, aunque puede que los de mercancías sí. Empiezan a ilegalizarse algunas sustancias (las más mortales y dañinas).
- **Nivel Legal -2:** Una parte de los Rifles (los militares) están prohibidos y el resto, así como las Pistolas, están controlados por licencias. Los movimientos de personas se controlan, pero los datos se borran cada cierto tiempo (de 6 meses a 2 años). Los movimientos de mercancías están controlados. Puede que alguna ideología esté prohibida, así como ciertas expresiones sexuales o culturales. La lista de sustancias ilegalizadas va creciendo.
- **Nivel Legal -1:** En este nivel legal todas las armas de fuego están prohibidas, excepto los rifles de caza, y solo con licencia. Las armas de filo están prohibidas (desenvainadas o fuera de su maletín) en lugares públicos, pero no en gimnasios o similares. Los movimientos a corta distancia no están vigilados, pero sí a larga distancia. Puede que alguna ideología esté prohibida, así como ciertas expresiones sexuales o culturales; aunque no tienen por qué estar penadas con la cárcel, sino que pueden penarse con multas económicas.
- **Nivel Legal 0:** En este nivel legal las armas de fuego están prohibidas para todo el mundo excepto el ejército y agencias de la ley. Ni siquiera se permiten los rifles de caza, o similares. Los cuchillos no están vigilados, pero para tener una espada hay que estar registrado, como si se tratase de un arma de fuego en la España moderna. El movimiento de personas no está prohibido, pero sí vigilado y controlado. Hay ideologías prohibidas, así como ciertas manifestaciones sexuales o culturales, y el castigo es la prisión. La lista de sustancias ilegalizadas es muy larga.
- **Nivel Legal 1:** El movimiento de personas está controlado continuamente, incluso dentro de una ciudad. La privacidad de la casa puede que se respete, pero una orden judicial (o el equivalente) puede anular temporalmente ese derecho, y no se necesitan más que indicios para conseguirla. Hasta el café está ilegalizado.
- **Nivel Legal 2:** El movimiento de personas está completamente reglado, y una persona solo puede salir de su ciudad un número concreto de veces a lo largo de su vida. La privacidad casi no existe, y hay instaladas cámaras en todas las calles, aunque aún no en las casas.
- **Nivel Legal 3:** No hay policía, sino que el ejército controla las calles. Hay toque de queda y la gente se ve sometida a entre 5 y 10 controles militares al día. Los militares tienen permiso para disparar primero y preguntar después, y no son castigados si luego se descubre que el muerto no era culpable de nada, es mejor no arriesgarse. La privacidad es completamente inexistente, y se pueden introducir cámaras en las casas de las personas sin permiso judicial.
- **Nivel Legal 4:** La vida está totalmente controlada. El estado decide todo por la persona: qué va a estudiar, en qué va a trabajar, con quién se va a casar, etc. No hay nada de libertad. Hasta el café o las bebidas carbonatadas son ilegales.
- **Nivel Legal 5:** Totalmente restrictivo y represivo. Si se posee la tecnología el pensamiento de los ciudadanos estará monitorizado e incluso controlado. Las leyes no tienen por qué tener sentido, y pueden cambiar con considerable rapidez. Pensar diferente es penado con la cárcel, posiblemente de por vida, o incluso con la muerte. Hasta pisar el césped puede ser penado con la muerte.

Nivel Tecnológico (NT):

El Nivel Tecnológico se explica en profundidad en el **Capítulo 5: Equipo**, así que no vamos a volver a explicarlo aquí. Solo recordar que el NT tiene un valor general, pero que una misma sociedad puede tener distintos Niveles Tecnológicos en distintos campos científicos o en distintas regiones del planeta, sobre todo en el caso de los planetas Balcanizados. De hecho, si se usan las reglas opcionales de Valores de Habilidades por Defecto, se puede usar los Valores de Habilidades por Defecto según NT para diferenciar pueblos con distinto NT de manera efectiva.

El NT puede ser escogido por el DJ o generado con una tirada de 4dF (o 4dFd6).

Un planeta “Sin tecnología” es aquel en el que sus habitantes son poco más que animales, y viven como tales, no habiendo desarrollado ni herramientas de piedra. Aunque también puede ser un planeta que tenga tecnología de eras anteriores, pero que un cataclismo o similar ha convertido a sus habitantes en salvajes.

10° Paso:

Toques Finales

Ahora solo falta escribir toda la información generada (o decidida) en la Hoja de Sistema Solar, y ese sistema ya está listo para ser utilizado, aunque el DJ puede querer crear algunos detalles más, como la historia de los planetas habitados, sus dirigentes políticos más importantes y los poderes económicos, si los hay. Este es el formato con el que presentaremos los planetas en el libro:

Nombre (*Planeta Mediano* [xx.xxx km], *Gravedad* x,x G, *Atmósfera* xxxx, *Hidrosfera* xx%, *Población* xx.xxx habitantes, *Gobierno* xx, *Nivel Legal* xx, *Nivel Tecnológico* x [xx] / x [xx]):

Aquí iría una descripción del planeta, sus habitantes, su historia, etc., si es apropiado.



FUTURO CERCANO

Esta ambientación narra los primeros pasos de la humanidad por el sistema solar. Muchas veces el ser humano se ha preguntado qué es lo que hay en las estrellas; pero antes tenemos que explorar nuestro sistema, y ¿quién sabe qué es lo que encontraremos en estos planetas tan cercanos, pero actualmente tan lejanos? En el año 2086 la humanidad ha establecido ya varias colonias por el sistema solar, y poco a poco está poniendo los cimientos, tanto científicos como materiales, para poder visitar otros sistemas. Pero el espacio es peligroso, y ya en el propio Sistema Solar hay “cosas” que el hombre no quiere conocer.

Mientras tanto, en el planeta Tierra, las cosas han cambiado mucho en apariencia. Una persona del siglo XX que viajase hasta finales del siglo XXI se creería en mitad del rodaje de una película de ciencia ficción de finales de los 80. Pero en el fondo todo sigue igual que antes, si no peor. Los ricos son ya riquísimos, los pobres se mueren de hambre en las calles de las ciudades de las zonas más pobres del planeta. La riqueza de las colonias ha beneficiado solo a los de siempre, pero por lo menos ha revitalizado la economía, y la riqueza de la colonización, aunque lentamente, comienza a repartirse.

Las multinacionales y los bancos presionan cada vez más intentando crear un gobierno mundial (que estaría, tarde o temprano si no desde un principio, bajo su control). Mientras tanto los gobiernos nacionales intentan mantener la poca independencia que les queda frente a empresas e instancias supranacionales. Y luego están las colonias, cada vez más llenas de gente, algunas ya auténticas metrópolis que no tienen nada que envidiar a algunas ciudades del siglo XX, y que siguen creciendo.

Pero eso no es todo. Se han encontrado cosas, no se sabe qué, pero hay rumores, y a medida que se va explorando el Sistema Solar más y más rumores aparecen. Y es que se dicen muchas cosas. Hay quien dice que hubo alguien más ahí fuera antes que

nosotros; otros dicen que se han encontrado estructuras hechas por y para humanos, que no es la primera vez que salimos al espacio, si es que la Tierra es nuestro lugar de origen. Y otros dicen que no es que haya habido, es que hay ahora mismo cosas ahí fuera, y mejor no te encuentres con ellas.

Pero, ¿y si hay algo que ya está aquí, en la Tierra?

Tecnología:

En este Futuro Cercano el acceso a la tecnología depende de los mismos factores que actualmente: el dinero y en algunos casos el lugar de nacimiento (o sea, los que nacen en ciertas zonas del mundo y no tienen mucho dinero, ni siquiera se enteran que ciertas tecnologías existen). De todas formas los que tienen acceso a la mejor tecnología son aquellos que trabajan en las grandes multinacionales, llamadas “Megacorporaciones” por los más rebeldes y subversivos, en honor al nombre que se les daba en el movimiento ciberpunk. Las multinacionales son las que crean esa tecnología, y los que tienen acceso a los mejores científicos. Además, el **Crack del 2015** dejó la economía de muchas naciones maltrechas (principalmente la Americana y la Europea), y las inversiones en ciencia fueron desplazadas por necesidades más acuciantes, y por otro lado las crecientes tensiones entre países y multinacionales no hizo nada para mejorar la situación económica de aquellos países que se enfrentaron a las multinacionales.

El NT del año 2086 (momento en que teóricamente empiezan las partidas) es generalmente 2, pero vamos a desglosarlo por grupos: Militar NT 2, Informática / Robótica NT 2, Comunicaciones NT 1 (y 2 en algunos aspectos como implantes telefónicos y comunicaciones dentro del sistema solar), Transporte NT 2, Medicina / Genética NT 2 (aunque en medicina alguna empresa empieza a alcanzar el NT 3), Nanotecnología NT 1 (o sea, no hay; tras un accidente que acabó con una base entera la investigación nanotecnológica está **muuy** controlada. Se avanza, pero con lentitud, y aún no hay

nanitos comercializables, pero es posible que alguna empresa haya desarrollado algo de nanotecnología ya y lo mantenga oculto).

La tecnología espacial en el Futuro Cercano no es especialmente estética, sino más bien funcional (por ejemplo, las naves parecen más camiones que coches de carreras). Piensa en Blade Runner, Desafío Total, Alien, Aliens, Atmósfera Cero, etc. y acertarás plenamente en el tono que debe tener la tecnología. No en vano esta ambientación bebe de la ciencia-ficción de los 80. Los aparatos de consumo propio que se utilizan en naves suelen ser estéticamente algo toscos, pero una de las características de la vida en el espacio es que es cara, por lo tanto no gastar dinero en diseño suele ser lo habitual. No es que no exista tecnología de diseño más moderno, sino que generalmente la mayoría de la gente no tiene dinero para comprarla.

Otra cosa es la tecnología que se tiene en la tierra para consumo propio (y aquí la palabra importante es **consumo**). El mundo sigue basándose en principios capitalistas; lo que hace que, aunque mucho más avanzado, en muchos sentidos sea como el nuestro. Por ejemplo: los medios de comunicación podrán dispararte la información directamente a tu retina, y en lugar de ver una película en una pantalla se ve desde dentro del decorado, pero lo que se cuenta y cómo se cuenta no ha cambiado mucho en siglos.

Internet es ya una red de realidad virtual, a la que se puede acceder de manera inalámbrica con un pequeño implante que transmite los datos directamente al cerebro. Este implante es tan común como ahora el teléfono móvil, e igual de barato, aunque hay implantes muy caros con más memoria, más velocidad, y más prestaciones de todo tipo. Los modelos más básicos no permiten ver lo que sucede alrededor de la persona mientras navega, pero los modelos más avanzados tienen varias maneras de utilizarse, permitiendo una navegación más “transparente” (en la que se percibe lo que rodea al usuario, pero con un -2)...

Historia:

Desde el 2007 hasta el 2012:

Este Futuro Cercano se encuentra solo a 78 años en el futuro, así que es algo realmente cercano. De hecho, aunque haya muchas estructuras sociales que hayan cambiado, la situación es básicamente la misma.

Desde el 2007 hasta el 2012 la situación internacional seguirá una evolución más o menos similar a la actual. Estados Unidos va lentamente perdiendo su hegemonía como potencia mundial mientras India y China le van quitando el sitio. Mientras tanto Europa sigue en su posición de importante segundón, cómodamente establecida como se encuentra.

Pero eso es solo la situación de política internacional y de macroeconomía. La situación que vive la gente de la calle va empeorando lentamente. Los economistas dicen que se trata de un ciclo, y que los buenos tiempos volverán, pero mientras tanto a más y más personas les cuesta llegar a final de mes, y el fenómeno de los desahuciados se extiende por Japón, Europa y Estados Unidos. Los gobiernos no son capaces de reaccionar adecuadamente, y más de un gobierno cae (algunos en elecciones, otros por métodos más violentos), al mismo tiempo que el movimiento antiglobalización (y en general todos los llamados movimientos anti-sistema) se van haciendo más fuertes mientras el descontento se expande. Los grupos de extrema derecha aumentan considerablemente debido a que muchas personas achacan los problemas a la inmigración.

La situación va escalando lentamente hasta el llamado **Año Negro Europeo** (2011). En Febrero de ese año, en unos disturbios frente al parlamento europeo se produjo un accidente y murieron 50 personas. La situación que se había estado gestando estalló, y durante 10 meses hubo disturbios continuados en toda Europa. Todas las noches había alguna “batalla” en alguna ciudad de Europa.

Tras la muerte de 5 policías franceses el gobierno de París ordenó un toque de queda. Tras repetidas violaciones del mismo por considerables grupos de personas, se autorizó el uso de “fuerza letal”. Después de las primeras muertes a consecuencia del uso de fuerza letal, se organizó una manifestación multitudinaria en la que murieron 130 personas. Al día siguiente nadie organizó ninguna manifestación más. Hubo protestas de ONGs, de las diversas Iglesias, comentaristas políticos, etc. pero pocas naciones condenaron lo sucedido, y a la semana muchas utilizaron el mismo sistema para acallar a los rebeldes...

De hecho incluso hubo políticos y periodistas que apuntaron un innegable hecho. Los disturbios que llevaban casi un año sacudiendo Europa se habían detenido, y los ciudadanos podían volver a recorrer las ciudades seguros de que no se encontrarían con un incendio, con disturbios, etc. Se había sentado un peligroso precedente, cuyas consecuencias nadie había previsto y que tardarían poco en verse.

Tras el varapalo sufrido, la primera reacción de los grupos anti-sistema fue ocultarse. Pero en poco tiempo, en cuanto las aguas se hubieron calmado un poco, los más violentos no tardaron en reaccionar. Movido por un potente sentimiento de venganza, un grupo anarquista de extrema izquierda se hizo con una bomba nuclear, y, sin que nadie lo detectase, la hicieron detonar en París un 13 de Marzo del 2012, matando a millones de personas en el que se recordará como el peor día de la historia de Europa.

El gobierno francés había desaparecido, así como la ciudad de París, pero el Gobierno Europeo tomó las riendas del país y se evitó que el caos se extendiese demasiado. Por otro lado la reacción del resto de países europeos fue primero de apoyo moral y material, y a los pocos días se detuvo a todos los integrantes del grupo que se atribuyó el atentado. En cuanto se obtuvieron pruebas de la culpabilidad de miembros del grupo, se arrestó a todos los que se pudo encontrar, con lo que el grupo desapareció efectivamente.

Pero eso no fue todo. De hecho solo fue el principio. El atentado tuvo considerables efectos secundarios. Para empezar se endurecieron las leyes de todos los países europeos y de Estados Unidos, y con esto se perdió un considerable número de libertades. Por otro lado todos los gobiernos que fueron elegidos ese año fueron gobiernos de derechas, que promovieron leyes aún más restrictivas, y luego estaba el “problema americano”.

Estados Unidos no tenía casi radicales de izquierdas, pero por el contrario tenía muchos radicales de derechas, y la pobreza rampante, los desahucios y la inmigración no hacían más que aumentar sus filas. Pero Estados Unidos tenía una diferencia con respecto a Europa; en los USA estaban mucho más y mejor armados que en el viejo mundo, por lo que el problema era mayor, si cabe. Los radicales americanos habían intentado detonar una bomba nuclear, pero nunca lo habían conseguido. Lo sucedido en Francia (principalmente lo rápido que se acabó con quienes lo habían hecho) les hizo darse cuenta de que un ataque de ese tipo lo único que iba a propiciar era su desaparición, así que decidieron cambiar de táctica. Eliminarían uno a uno a todos los representantes políticos de la izquierda, a los de los inmigrantes, etc. Iniciarían una campaña de terror, con el objetivo de crear la situación apropiada para que un líder carismático obtuviese el poder, igual que Hitler había hecho en Alemania. La extrema derecha americana comenzó una campaña de terror en los Estados Unidos que duraría hasta la subida de **Frederick Finn Franklin** al poder en el 2016.

¿Y el resto del mundo? Rusia sigue en el mismo camino, y aunque Putin no se encuentra ya en el poder gobierna desde la sombra, y Rusia se ha convertido en una dictadura de facto, aunque mantenga la apariencia de democracia presidencialista. África se muere. Si la economía hace destrozos en el resto del mundo, África lleva años destrozada ya. Por suerte para los africanos China decide acudir en su ayuda el 2011, con lo que la situación, si bien no mejora, tampoco empeora...

China e India, por otro lado, ven que su situación mejora considerablemente (en relación a como estaban). Siguen teniendo pobreza, pero está muy reducida si tenemos en cuenta de dónde vienen. Se trata de dos países en crecimiento que para el 2012 se han convertido ya en el motor económico del mundo.

Y más importante para lo que nos atañe, el gobierno pseudo-comunista (o pseudo-capitalista) chino, en un ejemplo de clásica propaganda comunista, ha decidido que los chinos deben ser los primeros en construir una base en la Luna. El primer módulo se lanza al espacio en el 2012, pero dos años antes han concluido ya la Shenzhou 8 (la estación orbital china), convirtiéndose de hecho en competidores de la Estación Espacial Internacional, y habiendo conseguido lo mismo que los otros países que participan en la EEI, con la diferencia de haberlo hecho solos y en mucho menos tiempo. El 2012, mientras el proyecto lunar comienza, China se prepara para dar el siguiente paso: Marte.

Desde el 2012 hasta la Salida hacia Marte:

El proyecto lunar fue un éxito mucho más rotundo de lo que se puede imaginar. De hecho en la Luna se hicieron unos experimentos que le daría una enorme ventaja a China sobre el resto de países, ya que allí se establecieron las bases para crear gravedad artificial (ver **Secretos dentro de Secretos**, más abajo), aunque ese avance no se conseguirá hasta el 2015.

En los primeros años tras el establecimiento de la base orbital china, la carrera espacial sufrió un rebrote. Estados Unidos, Europa, Japón, Canadá y Rusia invirtieron grandes cantidades de dinero en la industria aeroespacial, asimismo ciertas multinacionales decidieron invertir por su cuenta en investigación y desarrollo, algunas por orgullo nacional (principalmente empresas americanas que se sintieron insultadas por los avances de "los rojos") y otras por práctico sentido económico (ya que, aunque la carrera aca-

base como la anterior, igualmente podían sacar provecho durante una temporada).

Con la llegada de los chinos a la Luna, y más importante, su establecimiento allí, la carrera se aceleró más aún. En 2014 el Consorcio Aeroespacial Internacional (como se llamaba ahora la unión de países que se hallaba detrás de la Estación Espacial Internacional) consiguió poner una pequeña base en la Luna; más pequeña que el contingente de 10 científicos que los chinos dicen que hay en su estación (que realmente es superior), aunque suficiente para que la herida creada por los chinos cerrase un poco.

Por desgracia para el C.A.I., a principio del año 2015 los chinos anuncian que han descubierto cómo generar gravedad artificial, y las fotos de los científicos chinos en la base Lunar con gravedad artificial impactan al mundo. Ante las numerosas acusaciones de falsedad el gobierno chino accede a permitir la visita de un periodista (el elegido es el último premio Pulitzer, del New York Times), que corrobora lo que han anunciado los chinos. Han desarrollado tecnología de gravedad artificial.

Esta noticia (y el anuncio de que esa tecnología solo estará disponible para empresas selectas, y todas chinas, aunque los beneficios económicos que reporten se repartirán con los Indios, que han apoyado económicamente a los chinos) sacude los mercados mundiales, y la bolsa china sube hasta cotas inimaginables mientras el resto de bolsas mundiales sufren pérdidas multimillonarias.

En la inestable situación en la que se encuentra la economía mundial, esto es lo que el doctor había recomendado evitar. La Bolsa americana sufre un **Crack el 28 de Febrero del 2015**, y este no tarda en afectar al resto de Bolsas (excepto a la China, y en menor medida a la India). Si este crack fue el detonante o un síntoma de la **Depresión del 2015** es algo que se sigue debatiendo, pero el hecho es que ese año hubo una depresión que afectó a Europa y sobre todo a Estados Unidos (aunque otros países fueron afectados no fue tan grave).

De hecho Estados Unidos se llevó la peor parte en muchos sentidos. La sociedad americana se había vuelto mucho más violenta, si cabe. Las milicias de extrema derecha se habían dedicado a atacar a defensores de derechos civiles y provocar violencia incontrolada (principalmente contra y entre miembros de bandas de inmigrantes). La situación se había ido de las manos de los gobiernos estatales y del federal. Esto, unido a la pobreza rampante, era el caldo de cultivo perfecto para un partido de corte nacionalsocialista, y gracias a esto **Frederick Finn Franklin** y su partido **Nuevos Patriotas** (haciendo referencia a los Patriotas de la Revolución Americana) consiguieron ganar las elecciones presidenciales del 2016 (ya habían obtenido representación parlamentaria en las anteriores elecciones parlamentarias del 2014), con lo que Frederick F. Franklin se convertía en el nuevo presidente de los Estados Unidos de América. Un presidente fascista había llegado al poder, para desmayo de muchos americanos y regocijo de otros.

Uno de sus primeros actos fue crear los Hijos de la Libertad (en realidad sus juventudes fascistas convertidas en policías), en palabras de Franklin “Jóvenes Americanos dispuestos a luchar por este país y convertirlo en un lugar mejor para todos los Americanos blancos, cueste lo que cueste”. Los siguientes años iban a ser un infierno para los inmigrantes no europeos, afroamericanos, asiáticos americanos e hispanos.

Bajo la idea de que “los inmigrantes son bienvenidos, pero si quieren estar aquí tendrán que adaptarse a lo que América y los Americanos quieren de ellos” se reunió a todos los inmigrantes indocumentados de América y se les internó en campos de trabajo forzados. Mientras tanto, aquellos inmigrantes documentados que no se internaban voluntariamente en los campos tenían que pagar grandes impuestos. La vida de los blancos americanos mejoró considerablemente, pero a un precio muy alto: las vidas de miles de inmigrantes que murieron en los campos de trabajo. Gracias a esto la economía americana se recuperó a finales

del 2018, y el nivel de vida de los blancos aumentó. Las condiciones del resto empeoraron, pero en 2017 perdieron el derecho a voto (entre muchos otros, como el de hablar sin permiso de un blanco) por lo que ya no podían cambiar las cosas democráticamente.

Estos hechos generaron muchas protestas, tanto en el interior (rápidamente acalladas ante la declaración del Presidente Franklin diciendo que los que protestaban contra los campos eran terroristas y se les podría tratar como tales). La ONU y Europa protestaron enérgicamente a los Estados Unidos, pero gracias al Veto ruso no se pudo aprobar una resolución condenatoria de ningún tipo.

En Europa la situación tampoco era buena. La pobreza rampante obligó a los estados a proporcionar alimentos a los pobres y a los desempleados. La cantidad de desempleados era tan grande que imposibilitaba por completo proporcionarles un subsidio; algo así acabaría con la economía de los Estados Miembros. La gente no podía pagar sus casas, por lo que se les desahuciaba. Los bancos ingresaban menos dinero, por lo que ponían menos dinero en circulación, lo que ralentizaba aún más la economía, etc.

Ante la subida del fascismo al poder, temiendo algo así en Europa y viendo lo desesperada de la situación, los partidos políticos moderados europeos llegan al que será conocido como el “Pacto de Caballeros” (porque comienza con las palabras “Aquí reunidos, los caballeros abajo firmantes pactan en representación de los ciudadanos europeos”). Todos tienen en mente lo ocurrido en Estados Unidos cuando firman el Pacto, y ninguno de los firmantes (principalmente el Partido Socialista y el Partido Popular Europeo) quiere permitir que la extrema derecha (o izquierda) se haga con el poder.

La situación que está viviendo Europa es perfecta para que las ideas de extrema derecha e izquierda se expandan, así que los partidos moderados deciden olvidarse de luchas partidistas y aliarse para poner todos los medios para recuperar la economía

europaea y estabilizar de nuevo el sistema político, con la esperanza que las extremas derecha e izquierda pierdan terreno al mejorar la situación.

El Pacto de Caballeros establece, entre otras muchas cosas, toda una serie de medidas económicas destinadas a fortalecer la pequeña y mediana empresa. Por otro lado, sabiendo que muchas empresas americanas tienen miedo por el cariz que está tomando el país, deciden poner facilidades para que esas empresas trasladen sus sedes centrales a Europa. Todo esto se hace en el más absoluto secreto, y se anuncian los cambios de sede de más de 2000 empresas el mismo día cuando los cambios ya se han producido. Esto supondrá una inyección de dinero para las arcas europeas que revitalizará su

economía, al menos lo suficiente como para que otras medidas empiecen a tener efecto a finales del 2017. Para Europa la Depresión del 2015 ha finalizado, aunque la situación distaba de ser perfecta. La fuga de empresas debilitará a América y retrasará su recuperación hasta el 2018. Tras la **Fuga de Empresas** Estados Unidos se enemistará con Europa.

Pero mientras tanto chinos e indios seguían creciendo y seguían preparando su camino hacia las estrellas. El 2018 los chinos habían triplicado la Shenzhou 8 y habían duplicado la extensión de la base Lunar (llamada **Mén Xíng**) gracias a la ayuda económica india. Entre los chinos y los indios, todos los meses salió un cohete al espacio desde el 2015 hasta el 2018.



Entonces los chinos decidieron que era el momento adecuado de revelar al mundo su intención, moviendo la Shenzhou 8 y colocándola en una órbita geoestacionaria: el lugar adecuado para crear un ascensor espacial entre la Tierra y la Luna. La base había sido construida en distintas localizaciones (muchas en la India, para no despertar sospechas) y en un año fue todo transportado a Singapur, donde se ubicó la base del cable, desvelándose así que los Indonesios también estaban en la operación.

En el año 2019 los chinos empezaron a mandar materiales obtenidos en la Luna hacia la Tierra, y viceversa. De esta manera la segunda estación lunar (llamada **Tián Miao**, esta vez fruto de una coalición chino-india) comenzó a crecer a marchas forzadas en la base del cable en la Luna. China estaba firmemente establecida en el Espacio con India a su lado, y el resto de países no solo estaban muy atrasados, sino que no tenían el potencial económico necesario para alcanzar a China.

El año 2020 es muy importante en la historia reciente de la Humanidad. América celebró sus primeras elecciones bajo el gobierno de Frederick F. Franklin, el cual ganó por mayoría total, pero todo el mundo sabe que las elecciones fueron amañadas: solo se le podía votar, y no votar se castigaba enviando a toda la familia a los campos de concentración. La situación en América era desesperada, pero la mayoría de países estaban demasiado ocupados por problemas internos como para preocuparse de América. China y algunos países sudamericanos protestaban contra el trato dado a sus ciudadanos, pero pese a la pobreza de su pueblo la maquinaria de guerra americana seguía siendo la mejor del mundo, así que las protestas se quedaban ahí. Esto cambiará a finales del 2020.

Al mismo tiempo, y para preocupación de los líderes de muchas naciones, América comienza a acelerar su producción armamentística y suspende las misiones internacionales, por lo que la mayor parte de las tropas regresan a territorio americano. Ca-

nadá y México son los que más se preocupan por esto; las relaciones canadienses con América se han deteriorado mucho y ésta ha cortado relaciones con Sudamérica.

Mientras los problemas americanos siguen, Europa comienza a levantar cabeza. Las empresas americanas que se han trasladado a Europa han revitalizado no solo la economía, también el espíritu de los europeos. Las medidas económicas han surtido efecto y los estados disponen de dinero de nuevo para ayudar a los más necesitados. Por otro lado, la idea de pedir a los europeos que compren productos europeos siempre que puedan ha dado también muy buenos resultados, sirviendo de inyección a la pequeña y mediana empresa, y de esta manera poniendo mucho dinero en manos de la clase media, emprendedora por naturaleza, creando así nuevos puestos de trabajo y poniendo unos cimientos adecuados para la recuperación de la economía.

Por otro lado, desde el 2018 China e India han estado negociando con la **Asociación de Naciones del Sureste Asiático (ASEAN)**, formada por Indonesia, Malasia, Filipinas, Singapur, Tailandia, Brunei, Vietnam, Laos, Myanmar y Camboya) y Japón para crear una unión económica (y política a la larga) similar a la Europea. El 2020 las negociaciones finalizan y la Unión Asiática (UA) nace en ese momento.

Si el año 2020 es importante, el 2021 lo es más. Este año dará comienzo la Tercera Guerra Mundial y la Unión Asiática saldrá hacia Marte.

Estados Unidos utilizará como pretexto un incidente similar al Incidente Gleiwitz (creado por Hitler para declarar la guerra a Polonia). Un grupo de Hijos de La Libertad disfrazados de soldados Canadienses atacó un campo de concentración cercano a la frontera canadiense, liberando a cerca de 1000 prisioneros (muchos de los cuales no llegaron vivos a Canadá, aunque unos 200 lo lograron). Franklin utilizará ese incidente para declarar la guerra a Canadá el 15 de mayo del 2021. Esta pedirá rápidamente

ayuda a Europa (con la que había firmado un tratado secreto de protección el año anterior a tal efecto) que hará honor al tratado y proporcionará gran cantidad de armas y tropas. Pero primero se intenta detener el ataque por medio de las Naciones Unidas, algo que falla completamente gracias al Veto ruso. Asimismo los rusos anuncian que cualquier apoyo a Canadá provocará su entrada en el conflicto a favor de Estados Unidos. Pese a esto Europa decide entrar en el conflicto, esperando que la reciente UA entre también de su lado, ya que los americanos han mostrado en más de una ocasión desdén hacia los chinos, y la situación de los chinos en América es peor que mala). Lo que no espera y obtiene es considerable ayuda de las naciones sudamericanas, que temen en lo que se ha convertido su vecino del norte, y más aún que tras Canadá ellos sean los siguientes.

Cuando las tropas Europeas comienzan a llegar a Canadá, el gobierno ruso reacciona atacando Finlandia (levemente), Letonia y Estonia. La Tercera Guerra Mundial ha comenzado. Muchas naciones se posicionaron del lado de los canadienses y los europeos; pero su colaboración fue principalmente nominal, ya que sus ejércitos eran pequeños en comparación, aunque toda ayuda fue bienvenida. En el bando de América solo estaba Rusia, cuyo régimen, quitando las connotaciones racistas, no era muy distinto del americano, y tenía considerables ganas de recuperar “los antiguos territorios rusos”, como había demostrado a lo largo de años interfiriendo continuamente en la zona. La guerra se prolongará hasta el 2028, culminando con la **Liberación Americana**.

El otro gran evento del año es el envío de tres astronautas (uno indio, uno chino y uno japonés) hacia Marte. Se trata de una iniciativa conjunta de la UA, pero en la que China ostenta la dirección de la misión. La nave no parte de la Tierra, sino de **Tián Miao**, y no llegará a Marte hasta el 2022, pero la noticia afecta al mundo entero, a pesar de la Guerra que se está desarrollando en América y Europa.

La Tercera Guerra Mundial:

Desde el 2021 al 2028 se producirá la Tercera Guerra Mundial. Este conflicto dividirá el mundo de nuevo en dos bandos. Los Americanos y los Rusos tenían miedo de que la UA entrase en la guerra si ellos utilizaban armas nucleares, y para cuando la UA entró el arsenal nuclear de ésta era suficiente como para conseguir la Destrucción Mutua Asegurada, por lo que tampoco fueron utilizadas (hasta el final). En los primeros ataques América aparentaba llevar la mano ganadora. Sus tropas no solo eran mucho más numerosas que las canadienses sino que estaban mejor entrenadas y tenían mucha más experiencia.

Sin embargo, con la llegada de las tropas europeas el avance americano se detendrá temporalmente. Por desgracia el ataque ruso sobre Europa disminuyó considerablemente el contingente europeo en Canadá. En 2023 los americanos volvieron a avanzar sobre Canadá, y conquistaron Montreal, Edmonton, Calgary y Winnipeg, entre otras. Los europeos dejaron de enviar tropas (que no tecnología), pero en ese momento los sudamericanos decidieron entrar en la contienda. México atacó Estados Unidos desde el sur, mientras las tropas brasileñas y argentinas se trasladaban a Canadá para luchar allí contra los americanos.

La entrada de las tropas sudamericanas detuvo de nuevo el ataque americano en el norte mientras EEUU movilizaba a todas sus tropas y hacía reclutamientos forzosos. A los 5 meses el ataque en el norte se renovó con mucha más fuerza, acompañado de un ataque al sur mucho más violento de lo esperado. A diferencia de en el norte (con abundante población blanca) en el sur los americanos no tuvieron miramientos con la población civil y comenzaron a bombardear las ciudades mejicanas a discreción, matando más de un millón de personas en la primera semana de bombardeos.

Rusia, por su parte, se encontró que Europa era un hueso mucho más duro de roer de lo que parecía, pero aún así el poderío

ruso era enorme, y no tardó mucho en avanzar sobre las líneas europeas. A diferencia de los americanos los rusos trataron relativamente bien a los conquistados, lo que les beneficiaría en un futuro. Por otro lado los ataques rusos a las antiguas naciones rusas tuvieron mucho más éxito, ya que los movimientos pro-rusos de estos países colaboraron desde dentro para facilitar el avance.

La llegada del 2024 trajo más de lo mismo. Los americanos seguían avanzando tanto en norte como en sur (con la diferencia de que a los mejicanos que capturaban se les llevaba a campos de trabajo) y Rusia, tras el aparente empate al que se ha llegado en Europa, se concentra en sus antiguos territorios. Pero a finales del 2024 la UA se decide y entra en la guerra del lado de los Aliados, y en ese justo momento la Tercera Guerra mundial se ha decidido, aunque americanos y rusos aún no sean conscientes de ello.

La ofensiva de la UA tiene varios frentes. Por un lado los chinos atacan Siberia, mientras que se produce un renovado ataque europeo sobre los terrenos conquistados por los rusos. Al mismo tiempo la UA fleta un contingente que primero conquista Hawái y de ahí se dirige hacia los Estados Unidos. Este contingente se une a otro ejército proveniente de Sudamérica (y compuesto por todas las naciones sudamericanas) y ataca a las tropas americanas en México, haciéndolas retroceder.

El ataque chino a Rusia proporciona a Europa el respiro necesario para reconquistar lo perdido y enviar más tropas a Canadá, con lo que los Canadienses podrán relanzar la ofensiva desde el norte, agravando así la situación americana.

Además esto no es todo. La Resistencia Americana ha estado esperando el momento oportuno para actuar, y ese momento llegó para ellos en el año 2025, cuando empezaron a atacar a los militares americanos, a liberar campos de prisioneros (que muchas veces se unían a la Resistencia) y a movilizar a la población.

Ese mismo año Rusia, viendo que las tornas se han vuelto, pide firmar la paz a los Aliados. Concede devolver todo lo que ha conquistado y accede a reducir su ejército y a ciertas compensaciones económicas; pero debido al buen trato recibido por los prisioneros, y a que no se trata de una derrota, sino de una retirada estratégica (si lo desea se podría seguir luchando mucho tiempo y producir unas bajas que los demás países no desean) las exigencias aliadas no van más allá y Rusia conserva su independencia y su extensión anterior a la guerra. De todas formas ha creado un gran resentimiento entre sus vecinos, lo que le dificultará las cosas en el futuro. Y de manera más inmediata la paz acaba provocando a finales de ese año la caída del gobierno y unas nuevas elecciones, pero serán unas elecciones sin Putin detrás del jefe de gobierno, al ser asesinado por un francotirador ucraniano la noche del 25 de Diciembre del 2025 mientras cena con su familia.

El año 2026 empieza con la recuperación por parte de los Aliados de todo el terreno conquistado por los americanos, y a partir de ese año la ofensiva continuará en el interior de los Estados Unidos. Además, al producirse una retirada de tropas americanas, los ciudadanos recibieron a los Aliados como liberadores, y muchos se unían a ellos para liberar América.

La Liberación Americana fue costosa en vidas humanas durante el 2026 y la primera mitad del 2027, pero el verano del 2027 la derrota fascista era más que evidente, con la mitad de su territorio conquistado por los Aliados. A partir de ese momento la conquista se convirtió más en un avance victorioso, a medida que el ejército americano se rendía ante los Aliados sin presentar apenas batalla.

Los restos de los Hijos de la Libertad y de los dirigentes fascistas se hicieron fuertes en Denver, donde decidieron hacer explotar 15 cabezas nucleares antes que ser capturados, matando con ese último acto a más de un millón de personas entre sus hombres, habitantes de Denver y los soldados Aliados

que les atacaban. Habían intentado destruir la Tierra haciendo explotar todas las cabezas americanas, pero buena parte de ellas no se encontraba bajo su control, y sus órdenes a varias bases para detonar las bombas que poseían fueron desobedecidas.

El 3 de Enero del 2028 las tropas aliadas, con los senadores americanos que habían sido liberados de campos de concentración, (todos aquellos que no habían obedecido al gobierno) entraron en Washington. Allí, en un discurso televisado a todo el planeta, los senadores pidieron perdón por la locura del pueblo americano al votar a semejantes genocidas, y dieron las gracias a aquellos que habían acudido en ayuda del pueblo americano, prisionero en su propia casa como estaba.

Con el **Discurso de Reconstrucción** dan por concluida la Tercera Guerra Mundial los historiadores, aunque todos están de acuerdo en que sus efectos se siguen notando incluso ahora.

Pero durante los 7 años que duró la Tercera Guerra Mundial, a diferencia de la Segunda, la mayor parte del mundo no se vio afectada por la guerra. Esto facilitará enormemente las tareas de reconstrucción, por un lado, y por otro quiere decir que la vida siguió de una manera más o menos normal en el resto del mundo (aunque es cierto que la atención mundial ha estado centrada principalmente en la guerra). De hecho ocurrieron eventos que cambiarán mucho las cosas.

Durante la guerra Europa, pese a estar siendo invadida, vio cómo su economía crecía considerablemente (gracias a la industria de guerra), y se crearon gran cantidad de puestos de trabajo. Esto mejoró la situación de mucha gente, aunque es cierto que no se nadaba en la abundancia. China e India continuaron con su crecimiento, y la unión en el esfuerzo militar sirvió para cohesionar a los estados miembros de la Unión Asiática.

El hecho más importante que se dio durante esos años no tuvo que ver con la guerra, y de hecho no tuvo repercusión hasta prácticamente después de esta. Fue el anun-

Cronología del Futuro Cercano

Fecha	Suceso
2010	Se concluye la Shenzhou 8 (la estación orbital china)
2011	Año Negro Europeo. China acude en ayuda de África.
2012	China empieza a construir una base lunar
13 de Marzo de 2012	Estalla una bomba nuclear en París.
2014	El Consorcio Aeroespacial Internacional pone una pequeña base en la Luna. Los Nuevos Patriotas adquieren representación parlamentaria.
2015	Los chinos anuncian que han descubierto cómo generar gravedad artificial. Crack del 28 de Febrero . Depresión del 2015.
2016	Los Nuevos Patriotas ganan las elecciones presidenciales. Frederick F. Franklin es el nuevo presidente de los EE.UU. Pacto de Caballeros en Europa. Fuga de Empresas.
2017	Pérdida de derechos de los no blancos en EE.UU.
2018	Los Chinos mueven la Shenzhou 8 y crean un ascensor espacial entre la Tierra y la Luna.
2019	Tián Miao, estación chino-india, comienza a construirse en la luna.
2020	América acelera su producción de armamento y cancela las misiones internacionales de sus tropas. F.F.Franklin gana las elecciones presidenciales amañándolas. Nace la Unión Asiática (U.A.).
2021	Comienza la Tercera Guerra Mundial (15 de Mayo). EE.UU. ataca Canadá y Rusia se anexiona sus antiguos territorios. La U.A. envía 3 astronautas a Marte.
2022	La U.A. llegan a Marte. Los europeos envían tropas a Canadá.

cio por parte del gobierno Chino de que iba a proporcionar gratuitamente la tecnología de gravedad artificial a sus socios de la UA y que estaba dispuesto a venderla a aquellos países y empresas que pudiesen pagar lo que pedían por los derechos a utilizar sus patentes. La UE no tardó en pagar para empezar a construir su propia base lunar, aunque al final decidieron atacar la base del Consorcio Aeroespacial Internacional (en ese momento en poder ruso-americano), logrando hacerse con ella e instalando la tecnología china de gravedad artificial, todo esto durante la Guerra.



Desde la Posguerra hasta el 2050: La Primera Exploración del Sistema Solar.

Los primeros años tras la posguerra son difíciles para los americanos, pero por el contrario el resto de países lo llevan relativamente bien. Europa en concreto fue precursora, y al poco de acabar la guerra proporcionó incentivos para que las empresas que estaban colaborando con el esfuerzo bélico se reconvirtiesen y se dedicasen a proporcionar ayuda al gobierno europeo en la “carrera espacial”, en la que Europa se encontraba considerablemente atrasada.

Europa tiene una gran cantidad de mano de obra especializada, y pasó los años de la guerra investigando la tecnología gravitatoria china, mejorándola en el proceso. Esto le permite tomarse la salida al espacio adecuadamente, y dedicándole los esfuerzos necesarios. No solo les mueve el loable objetivo de salir al espacio, o el deseo de superar a la UA (la guerra ha dejado a dos grandes poderes, la Unión Asiática y la Unión Europea); lo hacen en gran medida también para obtener beneficios, sobre todo después de ver lo que están ganando las empresas asiáticas que colaboran en el ascensor orbital.

Esto provoca que los europeos comiencen a enviar más y más hombres a la Luna. Lo que nadie se espera, y ellos menos, es qué encontrarán (ver **Secretos dentro de Secretos**). Gracias a esto en el 2030 comenzarán a crear Nuevo París, que para el año 2050 proporcionará alojamiento a 20.000 personas (científicos gubernamentales y militares). Para lograrlo, en el 2032 se finaliza la construcción de un ascensor espacial en órbita geoestacionaria situado en la isla Ascensión, parte del territorio británico de Santa Helena (y el trozo de tierra más cercano al ecuador que tiene Europa). De todas formas, parte de la base del cable se encuentra sobre las aguas, proporcionándole gran estabilidad al poder adaptarse mejor a posibles cambios orbitales (las orbitas estables no son 100% estables, sino que necesitan pequeñas correcciones) en imitación del ascensor asiático.

China sigue haciendo crecer su base lunar (y gracias al ascensor orbital esto sucede cada vez más rápido), al mismo tiempo que va ampliando las misiones a Marte. La primera sirve como prueba, pero entre otras cosas deja un pequeño satélite-base orbitando Marte que servirá en caso de misiones fallidas, ya que tiene todo lo necesario para que 2 personas sobrevivan 6 meses. La segunda misión (el 2024) será un éxito, durante ella se encontrará y marcará el lugar más idóneo para una base Marciana, al mismo tiempo que se aumenta el tamaño del satélite-base: ya es capaz de proporcionar alojamiento a 4 personas durante 6 meses.

El 2026 se enviarán 2 misiones a Marte con un mes de diferencia. La primera transportaba la base Marciana y 2 tripulantes, y tenía la misión de establecer la base en Marte y esperar. Algo sucedió en el planeta, ya que la segunda misión se encontró la base instalada pero no encontró rastro de los astronautas por ninguna parte. Los astronautas restantes se instalaron cómo pudieron, pero con 2 miembros menos de los esperados, y una de las dos naves (que estaban esperando en órbita) volvió a la Tierra, mientras que la otra se quedó sin ningún tripulante enganchada en el satélite-base orbital.

Las siguientes misiones ampliaron la base hasta las 100 personas que se podían encontrar en el 2050 (los sistemas de soporte vital habían mejorado mucho ya en ese año, pero no se habían traído aún hasta aquí). Mientras tanto, en el 2050 la UA tiene ya más de 40.000 personas entre sus dos bases lunares.

Estados Unidos dedicó estos años a la reconstrucción del país. Los cambios sufridos y los destrozos de la guerra eran muchos, así como las huellas dejadas por el fascismo tanto en la tierra como en las almas de quienes la habitaban. Pese a la vacilación de los primeros años tras la guerra (en los que los americanos parecen sumidos en un sueño del que no acaban de despertar) se va extendiendo un cierto grado de optimismo entre el pueblo americano, contagiado en gran medida por los logros que se van haciendo con la reconstrucción del país.

Cronología del Futuro Cercano (2)

Fecha	Suceso
2023	Rusia ataca Europa. Los europeos retiran tropas de Canadá. México ataca EE.UU. Argentina y Brasil envían tropas a Canadá. A mitad del año los Americanos contratan con mucha fuerza.
2024	A finales del año la U.A. entra en la guerra, atacando a Rusia y a Estados Unidos. Segunda misión china a Marte.
2025	La Resistencia Americana comienza sus ataques. Rusia firma la paz, perdiendo solo lo que ha conquistado.
25 de Diciembre 2025	Putin muere asesinado por un francotirador ucraniano.
2026	Los Aliados comienzan a recuperar terreno e incluso entran en los Estados Unidos. Los Chinos anuncian que van a vender la tecnología gravitatoria a quien pueda pagarla y envían dos misiones a Marte.
2027	La reconquista de EE.UU. va llegando a su fin. El 21 de Agosto los Hijos de la Libertad detonan 15 bombas nucleares en Denver.
3 de Enero de 2028	Discurso de Reconstrucción.
2028	Comienzo de la Exploración del Sistema Solar.
2030	Se comienza la creación de Nuevo París.
2032	Finaliza la construcción del Ascensor Espacial Europeo.
2050	La U.A. tiene 100 personas en Marte y 40.000 en la Luna. Se funda Apex Corporated. Motor Sub-Lumínico de NT 2.
2051	Apex funda una base en la Luna.
2052	Nace la Federación Sudamericana (F.S.). Rusia y EE.UU comienzan la colonización espacial.
2053	La F.S. sale también al espacio.

Aún pasarán 2 años hasta que se produzcan las siguientes elecciones, ya que se decidió que había que cambiar la constitución para evitar que alguien con ideas xenóforas o racistas llegue a establecer leyes en ese sentido. La elección de un nuevo presidente el 2029 (Ian Isaac Irving, natural de Chicago) curará muchas heridas entre la población, pero América no volverá ya a recuperar la posición de mayor potencia del mundo, aunque seguirá estando entre las naciones más poderosas.

Desde el 2050 hasta la Actualidad (2086): La Colonización del Sistema Solar.

Los últimos 36 años han sido movidos, no tanto como los de la Tercera Guerra Mundial, pero aún así la tensión se irá elevando de nuevo hasta el año 2086 (momento en que empieza la partida), hasta acabar estallando en el 2090 (ver La Primera Colonización), aunque esta vez no se trata de tensión entre naciones, sino de tensión entre las naciones y las empresas...

Hasta el 2050 las empresas habían sido asociadas de los países en la exploración espacial, siendo estos últimos los que llevaban la batuta, pero en el año 2050 un conglomerado de multinacionales (tanto chinas como europeas, rusas y americanas) se unen para crear **Apex Corporated**, una Megacorporación en el sentido más “ciberpunk” de la expresión y que tiene intereses en todos los aspectos de la especie humana. La recién nacida multinacional crea **Apex Cosmonautics**, una empresa dedicada a la exploración espacial y al establecimiento de los humanos en las estrellas *por cuenta propia*.

De hecho, el año siguiente a su presentación, Apex establece una base en la Luna haciendo uso de tecnologías ligeramente más avanzadas que las de los chinos y los europeos (y que hace pensar a ambos en robos en sus respectivas bases secretas en la Luna), y en el 2055 ha establecido una segunda base, colindante a su primera base, con funciones puramente turísticas. Un acuerdo con Kenia le permitió construir su

propio ascensor espacial, lo que proporcionó grandes beneficios y la posibilidad de empezar a construir naves espaciales fuera de la Tierra (mucho más barata que dentro, entre otras cosas porque la nave no necesita salir del planeta) con la idea de expandirse por el sistema con fines comerciales.

Esto destapó una caja de truenos, y una competición directa para establecer estaciones por el sistema solar. Además, los chinos y los europeos acababan de diseñar un nuevo y mejorado motor espacial, ambos muy similares, ya que se basan en la misma clase de tecnología “alienígena”; esto es, naves sub-lumínicas de NT2. Con ellas la exploración del sistema solar se aceleró considerablemente, ya que, por ejemplo, permitían llegar de la Luna a Marte en unos 4-5 días (e incluso menos si se tenía prisa y uno estaba dispuesto a forzar la nave) y en dos meses se podía llegar a Júpiter.

La explosión de colonias que sufrió el sistema solar fue enorme. De hecho se podría decir que fue excesivamente rápida y desorganizada, lo que provocó que algunas de las colonias no recibiesen la atención necesaria, o no contasen con los recursos adecuados, tanto materiales como humanos. Algunas colonias simplemente pasaron algún que otro mal momento durante los primeros años de colonización, mientras que otras fueron destruidas por accidentes. Los gobiernos de la UA y la UE se pusieron nerviosos al ver esta colonización desenfrenada, ya que ellos sabían algo de lo que hay ahí fuera y temían lo que podrían encontrar (y peor, desvelar) los colonos, pero, por suerte para ellos, si se encontró algo no se hizo público.

La evolución de las naciones en el Espacio se aceleró también, aunque se expandieron con más cuidado, lo que evitó los problemas que tuvieron algunas colonias privadas. Con la UA y la UE a la cabeza de la exploración espacial, el resto de países comenzaba a hacer sus pinitos.

Los países sudamericanos (libres de las continuas interferencias americanas en su política) habían seguido el ejemplo europeo

y asiático, dejando de lado sus diferencias y creando la **Federación Sudamericana** (auspiciada por multinacionales y bancos), y comenzaron sus propios proyectos de exploración espacial, eso sí, con tecnología comprada. Asimismo, Rusia y América comenzaron más en serio sus propias carreras espaciales.

Por otro lado, las distintas bases lunares comienzan a comunicarse por medio de trenes magnéticos, lo que acelerará también el comercio con la Luna al existir cada vez más maneras de subir material a esta. Para el 2060 Americanos, Rusos, la FS y Apex Cosmonautics tienen bases lunares de más de 20.000 habitantes, y en ese año las bases europeas y asiáticas son ya auténticas ciudades de más de 100.000 habitantes. Además toda una serie de empresas multinacionales ajenas a Apex están construyendo bases en la Luna, por lo general en los alrededores de las bases china, europea y la de Apex, aunque el resto de naciones ven crecer también las pequeñas bases empresariales en la Luna.

Marte comienza a partir del 2050 su auténtica colonización, mientras más países y compañías son atraídas por las posibilidades, tanto mineras como científicas, que el planeta rojo proporciona. A finales del 2075 la cantidad de humanos en Marte es de 50.000 personas, entre todas las naciones y empresas presentes. Para el 2086 es de 65.000 habitantes.

Pero la exploración no se queda ahí: Júpiter es un centro de colonización (en estaciones orbitales) destinado a conseguir Helio₃ e Hidrógeno, necesarios para los motores espaciales. Asimismo, diversas Lunas de Júpiter recibirán estaciones orbitales de Apex Cosmonautics y de otras empresas, así como una misión China compuesta por 100 científicos en una instalación finalizada el 2073. La primera misión hacia Saturno partirá a principios del 2086, y está compuesta por 25 personas.

De todas formas la exploración espacial más allá de Marte se realiza por muchas me-

Cronología del Futuro Cercano (3)

Fecha	Suceso
2055	Apex funda una base turística en la Luna, comienza el turismo espacial.
2060	Americanos, Rusos, la F.S. y Apex tienen bases de + 20.000 habitantes en la Luna. La U.A. y la U.E. tienen bases de más de 100.000 habitantes.
2072	Apex construye una base en una Luna de Júpiter.
2073	Finalizada la base China en una Luna de Júpiter.
2075	Los humanos en Marte superan las 50.000 personas. La colonización se ralentiza tras varios accidentes.
2083	Las Corporaciones empiezan a intentar quitarles poder a los estados.
2086	Los humanos en Marte superan las 65.000 personas. Parte la primera misión hacia Saturno.

nos personas, y no hay más de 50.000 colonos más allá de Marte en el Sistema Solar. Durante los últimos años (del 2075 al 2086) la colonización se hace de una manera más pausada, teniendo cuidado de no caer en los errores que han llevado a la pérdida de algunas colonias.

El problema de esos últimos años viene desde el interior. Desde la aparición de Apex Corporated la tensión entre los gobiernos y las multinacionales ha ido en aumento. Las multinacionales ven que la guerra no es un buen negocio a la larga, y que, aunque les interesa que haya guerras en ciertas partes del mundo, no les interesa que suceda algo similar a lo que ha pasado con Estados Unidos. Por eso empiezan a coordinarse para presionar a los gobiernos con la idea de que estos traspasen más poder a las entidades supranacionales a las que pertenecen (UA, UE y más tarde la FS), para que se creen nuevas entidades similares, y para insistir en que las Naciones Unidas deben ser remodeladas

en una Confederación de Naciones. Por supuesto estas presiones no son directas, sino a través de lobbies y grupos de presión varios, pero a diferencia de otras ocasiones en las que estos grupos han resultado muy útiles, en ese caso serán mucho menos efectivos (al fin y al cabo le están pidiendo a los políticos que tienen poder que se lo cedan a otros...). La continuada presión que llevarán a cabo algunas de estas empresas, unido a varios roces y situaciones “inestables” que se producen en diversas colonias entre agentes privados y personal al servicio de alguna nación, no hacen más que empeorar la situación.

Desde el 2083 las tensiones irán escalando lentamente hasta que estallen en el 2090, pero eso ya nos queda en el futuro. Ahora lo que hay son operaciones militares encubiertas, espionaje industrial, experimentos secretos, y, sobre todo, presión económica sobre los estados que se oponen a los designios de las multinacionales. Esta presión empieza a hacerse notar el año 2085, aunque empeorará considerablemente antes de que estalle la siguiente guerra.



Espacio Conocido:

El Futuro Cercano se ubica en el Sistema Solar, del que se puede encontrar gran cantidad de información en muchas partes, y, lo que es más importante, adecuada a diversos niveles de conocimiento de astronomía. Por este motivo nosotros no vamos a entrar en (excesivos) detalles sobre la física de los distintos planetas del Sistema Solar, concentrándonos en lo que sucede en los mismos. En la **Tabla 9.9: Tiempo medios de viaje en el Espacio Conocido** se proporcionan los tiempos que la mayoría de las naves tardan en viajar de un lugar a otro, aunque existen naves más rápidas y más lentas.

Ir en Ascensor orbital de la Tierra a la Luna es mucho más lento (1 día), pero es considerablemente más barato.

Tierra

(Planeta Mediano [6.378 km], Gravedad 1 G, Atmósfera Estándar, Hidrosfera 71%, Población 10.000.000.000 habitantes, Gobierno Balcanizado, Nivel Legal variable, Nivel Tecnológico 2)

La situación de la Tierra se ha ido explicando a lo largo de la sección de Historia, pero no está de más destacar lo más importante.

Algunas naciones de la Tierra han ido agrupándose (Unión Europea, Unión Asiática, Federación Sudamericana), y han ido cediendo poder a estas instancias supranacionales. Otras naciones, por contra se han negado a ceder ese poder, y sufren presiones de las mayores corporaciones económicas del mundo para que sigan ese camino. Esta

presión es principalmente económica, y ha provocado que las naciones que se resisten se encuentren en una situación más desesperada que las que se han asociado.

A nivel social la situación es la de una sociedad que empieza a volcarse a la colonización. Esta es una manera, soñada por muchos, de conseguir dinero rápido, pero los costes aún son prohibitivos por lo que solo los países y las empresas más grandes se lo pueden permitir. Por ahora.

La sociedad de la Tierra es una sociedad relativamente ciberpunk (aunque probablemente es más “punk” que “ciber”). La gente es pobre y la pobreza suele ser generalizada. La clase media ha desaparecido durante varias décadas; aunque la nueva frontera está propiciando un cierto resurgir, sobre todo entre gente con conocimientos científicos. Esto hace que la situación, aunque solo sea por la ilusión generalizada que se ha extendido poco a poco entre la población, *parezca* mejorar.

Pero la situación en muchos países, principalmente los miembros de la UE, la UA, y la FS, no es tan grave. La vida es difícil y cuesta llegar a final de mes, pero la época de los desahucios masivos ha pasado ya, y muchas familias están contentas por tener de nuevo una casa propia.

Por otro lado, los intentos de solucionar los problemas ecológicos del planeta apenas dan resultado, ya que en la mayoría de los casos han sido tardíos e insuficientes. Esto está provocando cambios climáticos de considerable envergadura a medida que los polos se han ido derritiendo. Como conse-

TABLA 9.9: Tiempos medios de viaje en el Espacio Conocido

	Tierra	Luna	Marte	C.P.A.	Júpiter	Troyanos
Tierra	-	2 horas	4-5 días	20 – 30 días	50-60 días	50-60 días
Luna	2 horas	-	4-5 días	20 – 30 días	50-60 días	50-60 días
Marte	4-5 días	4-5 días	-	15-20 días	45-55 días	45-55 días
C.P.A.	20 – 30 días	20 – 30 días	15-20 días	-	25-35 días	25-35 días
Júpiter	50-60 días	50-60 días	45-55 días	25-35 días	-	Horas
Troyanos	50-60 días	50-60 días	45-55 días	25-35 días	Horas	-

cuencia de esto el nivel del mar ha aumentado considerablemente, por lo que muchas ciudades han tenido que crear sistemas de protección, o directamente han sido abandonadas. Las ciudades que han optado por protegerse de la subida de las aguas se han vuelto mucho más húmedas, y muchas veces el agua consigue adentrarse en zonas de las ciudades; de hecho algunas zonas tienen una continua capa de agua de 1 o 2 dedos de altura.

Las condiciones climatológicas son uno de los causantes de la pobreza, sobre todo en zonas que ya eran pobres. El aumento de catástrofes naturales ha acabado agotando las ayudas internacionales, que al final se han visto completamente desbordadas por las pérdidas que las catástrofes provocan. Esto ha provocado que los efectos de las catástrofes sean mucho peores de lo que podrían haber sido en muchos casos.

La Luna

(Planeta Pequeño [1.737 km], Gravedad 0,16 G, *Atmósfera* Vacío, *Hidrosfera* 0,015 %, *Población* 1.250.000 habitantes, *Gobierno* Balcanizado, *Nivel Legal* variable, *Nivel Tecnológico* 2 / [3, e incluso objetos de NT 4 en las bases de los Primeros Humanos y del Whil'lë])

La Luna es ahora mismo el centro de la colonización, y poco a poco más y más gente viaja al satélite terrestre, que supera los 1.250.000 habitantes y sigue creciendo cada día.

En la Luna actualmente existen una buena cantidad de estaciones, todas ellas comunicadas entre sí por trenes magnéticos. Tanto la UA, la UE, la FS, los Estados Unidos de América, Rusia, Apex Cosmonautics y Globomantics tienen estaciones lunares que superan los 100.000 habitantes (y la suma de bases de la UA y la UE por toda la Luna supera las 400.000). Además hay gran cantidad de pequeñas bases de empresas y países más pequeños. Hay 4 ascensores orbitales, por lo que las bases se van ampliando con considerable rapidez, y permiten a países

salir a la Luna pese a no tener una industria aeroespacial propiamente dicha.

Las estaciones, que empezaron siendo edificios estancos conectados entre sí, se han convertido ya en cúpulas, y aunque el sistema de soporte vital es muy sofisticado y eficiente (sobre todo en Nuevo París y en **Mén Xíng** [la primera base china en la Luna]), las medidas de seguridad son muy elevadas.

Existe considerable rivalidad entre los laboratorios de la UE y la UA a la hora de lograr nuevos avances científicos. Normalmente es una competición caballerosa, pero alguna que otra vez se dan el espionaje industrial, los robos e incluso los asesinatos. Ambos laboratorios se hallan sobre bases de tecnología muy avanzada, por lo que las medidas de seguridad son draconianas, y solo para saber de su existencia es necesario tener una clasificación de seguridad del gobierno correspondiente considerablemente alta.

Muchas de las estaciones son tan grandes que son auténticas ciudades en las que sus habitantes tienen toda clase de necesidades, por lo que es posible encontrar toda clase de productos que se encuentran en la Tierra, eso sí, a unos precios bastante más elevados. La actividad turística (sobre todo a Nuevo París) es más que considerable, pero aparte del turismo normal se ha puesto de moda entre los más ricos de la Tierra ir a la Luna de compras, principalmente como muestra de poder económico. El turismo también implica toda una serie de subproductos (como bares o discotecas) que se encuentran con más dificultad en las bases pertenecientes a empresas, por lo que también hay toda una serie de lugares destinados a "los locales", con unos precios más moderados, pero también más ocultos y menos (o nada) publicitados.

Por último recordar que, aunque en apariencia la Luna no contiene muchos peligros aparte de los provenientes de estar en un planeta sin atmósfera y gravedad, se trata solo de una apariencia.

La Luna tiene suficientes bases alienígenas, estaciones científicas (más de una de ellas haciendo experimentos considerados ilegales en cualquier país), y espionaje industrial (sobre todo entre la UE, la UA, y Apex) como para ocupar muchas partidas, pero no hay en ella ningún Bicho suelto (salvo que Ereos vuelva a ella, algo que sucederá tarde o temprano). De todas formas siempre es posible que una partida de Kuzaar escoja una pequeña base para que un joven pase el rito de mayoría de edad, o para realizar ellos mismos una caza, para lo que escogerán una base más grande, sin duda; o si el DJ quiere darle un giro brusco a la ambientación y conseguir un efecto interesante, puede hacer un par de partidas de espionaje industrial en la Luna e interrumpirlas bruscamente con una invasión Insectoide en mitad del sistema solar, posiblemente incluso partiendo de algún lugar de la Luna, donde los insectoides hayan conseguido infiltrarse, eliminar a sus habitantes y crear suficientes soldados como para empezar la expansión.

Marte

(Planeta Pequeño [3.396 km], Gravedad 0,37 G, Atmósfera Muy Tenue [0.008 atmósferas], Hidrosfera 20%, Población 65.000 habitantes, Gobierno Balcanizado, Nivel Legal variable, Nivel Tecnológico 2)

Marte es uno de los planetas del sistema solar que más ha fascinado a los humanos. Cientos, si no miles de historias de ciencia-ficción se han escrito en el planeta rojo. Marte es misterioso, alienígena, cercano y fascinante. En el año 2086 Marte es también el lugar del sistema solar que más inmigración está recibiendo, y los pocos viajes turísticos que se realizan a la colonia tienen la lista de espera más larga que existe, a pesar de lo prohibitivo de los precios. Esto es, aunque los viajes espaciales son mucho más rápidos, siguen siendo muy caros. Y aunque la estación espacial marciana está siendo ampliada continuamente, en la actualidad se encuentra en el límite sus posibilidades no solo en tamaño, sino también en soporte vital.

Marte tiene una estación de la UA, llamada **Guan Yu**, que con 35.000 habitantes es la principal base que hay en el planeta, aunque no la única. La UA también controla el satélite Phobos, de 11 km diámetro, que es básicamente un astropuerto orbital (realmente se trata del satélite que dejaron los chinos en sus primeros viajes movido hasta la luna Phobos y ampliado), por el que todas las naves no pertenecientes a los gobiernos de la UA que se dirijan a la base china deben pasar para ser registradas concienzudamente. Las naves no-oficiales de los países miembros de la UA son tratadas con mucha más laxitud, sobre todo las más habituales y que ya tienen un cierto trato con los trabajadores del astropuerto. Phobos contiene también un ascensor orbital conectado con la base asiática, minimizando la necesidad de que las naves desciendan a esta, y facilitando el control de la entrada y salida de la base.

Las otras 2 estaciones que se encuentran en Marte pertenecen a la UE y a Apex Cosmonautics. La base de la UE (llamada **Estación Ares**) es con diferencia la más libre de las 3 colonias, y permite el paso libre a cualquier ciudadano de la UE (eso sí, llegar es cosa suya). Tiene a unos 20.000 habitantes y su función principal es la investigación científica y la minería, aunque la UE está construyendo unos astilleros en la luna Deimos de 6.5 km. de diámetro (realmente está construyendo los astilleros utilizando la luna Deimos cómo la parte habitable de estos).

Apex Cosmonautics tiene la estación más pequeña (**Estación Kether**; 8.000 habitantes) y completamente cerrada al público, ya que transportan todo lo que necesitan en sus propias naves, o lo compran en Guan Yu. Se dedica principalmente a la investigación científica, aunque como parte de esa investigación unas excavaciones están a punto de encontrar los restos de una ciudad subterránea de los Primeros Humanos. Esta fue completamente destruida por la guerra que acabó con ellos (la base de la luna era un proyecto de terraformación de esta ciudad/colonia, y los habitantes de la base pudieron

ocultarse de lo que destruyó esta ciudad) y no se puede hallar tecnología en buen funcionamiento en ella (lástima, porque esta ciudad tenía NT 4-5 y es más antigua que la base de la Luna, que perdió NT con el paso del tiempo al desaparecer el resto de los Primeros Humanos), pero es todo un descubrimiento arqueológico, y si llega al gran público revolucionará el mundo. En un principio no hay nadie vivo en la ciudad, pero el DJ puede querer cambiar eso, incluyendo a alguna criatura en estasis, o incluso al culpable de las desapariciones...

Porque hay desapariciones en Marte. Exactamente 2 todos los meses, y ya suman un total de 2.000 personas. Las desapariciones se producen en todas las estaciones y en las pequeñas bases que hay diseminadas por la superficie del planeta rojo, y los encargados de la investigación en las distintas estaciones y pequeñas bases no se han puesto en contacto con sus homólogos, por lo que no poseen información sobre lo que está sucediendo en las otras bases.

El asesino ha conseguido entrar en todas las bases sin ser detectado ni grabado por cámaras de seguridad; aunque unas cámaras de seguridad infrarrojas en Estación Kether han grabado imágenes de un ser humanoide entrando en un laboratorio en la que desapareció una persona, lo más curioso es que nadie salió del laboratorio. Ni la persona ni la criatura fueron grabados por la cámara de seguridad ni la cámara de infrarrojos que vigilaban el acceso a ese laboratorio.

Y lo peor es que algunos ejecutivos de Apex en la Tierra saben que sucede, pero la información de las desapariciones no ha llegado a ellos. Porque la criatura que está cometiendo los secuestros es un experimento fallido de la sección de genética de la corporación. El experimento intentaba crear un soldado perfecto. Y tuvo éxito, pero a un alto coste.

John Madmane es el nombre del pobre afortunado voluntario al experimento Spartan (que intentaba proporcionar la Plantilla de *espartano* a un humano), experimento

John Madmane (185 PD)

FUE	Grande (+2)	INT	Pobre (-2)
DES	Buena (+1)	PER	Normal (0)
CON	Grande (+2)	VOL	Normal (0)
AC	8	INI	+0
FO Base	+2 +8 puños +6 pies	MOV	6
FD	+4		

Heridas	Ras-treo	Fatiga
OOO Rasguño	1-3	Fatigado OOO
OO Herido	4-6	Aturdido OO
OO Herida Grave	7-8	Grave. Aturdido OO
O Incapaci-tado	9-10	Incapaci-tado O
O Moribundo	11+	Exhausto O

Dones	Limitaciones
Ambidiestro Camaleón 2 (+4 Sigilo) Cola (+2 FO) Garras 2 (+2 FO con puños y pies) No Respira, Puños de Hierro 2 (+4 FO con puñetazos) Psiónico Antinatural (Teleportación) Rapidez 1 (+3 AC), Rege-neración 1, Resistencia al Daño 2 (+4 FD)	Sanguinario (Clave)

Habilidades			
Agilidad	Excelente (+3)	Pelea	Excelente (+3)
Atención	Grande (+2)	Sigilo	Grande (+2) +4
Escalar	Grande (+2)	Supervi-vencia	Bueno (+1)
Esquivar	Excelente (+3)	Vigor	Excelente (+3)
Nadar	Bueno (+1)	Teleporta-ción	Grande (+2)

Arma	Habilidad	FO	Notas
Garras	Excelente (+3)	+8	
Patas	Excelente (+3)	+4	

que salió terriblemente mal y por el que John se convirtió en una horrible criatura con poderes psiónicos de teleportación. Ni que decir tiene que a la compañía le encantaría hacerse con él para estudiar qué es lo que fue mal (y preferiblemente lo quieren vivo).

John está completamente loco y ha perdido todo rastro de inteligencia humana. Parece moverse por instintos totalmente primarios y solo piensa en la caza, pero curiosamente parece que no ha olvidado parte de su entrenamiento militar, por lo que es un enemigo tremendamente peligroso.

Cómo ha acabado John en Marte es un misterio, la última vez que se le vio fue en una base de la compañía, por lo que es posible que se escondiese en una caja para salir en una nave espacial camino de Marte... otra posibilidad es que Ereos lo haya llevado allí, pues una criatura como Madmane es más peligrosa cuando la encierras.

Aparte de lo ya mencionado el DJ es libre de poner lo que desee en Marte, ciudades, bases, etc. De hecho las hay, ya que la ciudad que se halla cerca de la excavación de Estación Kether no es la única. Marte en el tiempo de los Primeros Humanos estaba cerca de ser completamente terraformado y empezaba a tener numerosos asentamientos (de colonos y científicos), por lo que tarde o temprano alguien empezará a encontrar ruinas... De hecho en el futuro algunos estudiosos pensarán que Marte podría ser el planeta natal de los Primeros Humanos, en contra de la teoría mantenida por los Uu'man. (Ver **La Primera Colonización**).

Cinturón Principal de Asteroides

(Planeta Asteroides, Gravedad 0 G, Atmósfera Vacío, Hidrosfera variable, Población 25.000 habitantes, Gobierno balcanizado, Nivel Legal variable, Nivel Tecnológico 2 [con algunos lugares de NT 3, como la base que Ereos mantiene en 259 Aletheia])

El cinturón principal de asteroides empieza a unos 200.000.000 kilómetros de la Tierra, y acaba a unos 450.000.000 km de la

Tierra. Demasiado pequeños para ser considerados planetas (pese a que orbitan el Sol) son los restos de la formación del sistema solar. Hay miles de asteroides, aunque la mayoría son muy pequeños, y entre 4 asteroides tienen casi el 50% de la masa sólida del cinturón:

- **Ceres** (959 km de diámetro, 15.000 habitantes), con una base de investigación europea a punto de descubrir las ruinas de un pequeño puesto de observación de los Primeros Humanos.
- **4 Vesta** (538 km de diámetro, 7.000 habitantes) Tiene una base de la Unión Asiática en la que están experimentando con nuevas aplicaciones de la tecnología de gravedad artificial. Prácticamente todo el asteroide ha sido minado y el espacio liberado convertido en estación espacial, así que se puede decir que la estación ha alcanzado su máximo crecimiento.
- **2 Pallas** (414 km.) Se trata de un satélite colonizado por Apex. Nadie sabe qué clase de experimentos se realizan allí, aunque tanto los sensores asiáticos como los europeos han captado ciertas anomalías, hasta la fecha atribuidas a fallos en los sensores, pero en cuanto se repitan se van a empezar a preocupar...
- **10 Hygeia** (318 km.) Este satélite está colonizado por Estados Unidos, aunque "alquila" algunas de sus instalaciones a científicos de la UE si estos necesitan espacio extra para algún experimento (o porque en sus laboratorios haya pruebas en marcha que no se puedan interrumpir). De hecho es gracias a estos "alquileres" que se puede mantener la instalación, ya que hasta la fecha no ha producido nada que rentabilice su creación y mantenimiento.

Aparte de estas cuatro colonias principales el cinturón está lleno de explotaciones mineras de todos los tamaños, de misiones para "remolcar" asteroides hacia la Tierra, la Luna o Marte para utilizarlos como materia prima, y los casos de asteroides con grandes concentraciones de agua helada para utilizarlos en los sistemas de soporte vital de las

bases. Hay bases de investigación que estudian toda clase de tópicos, hay empresas turísticas, e incluso una academia de pilotos espaciales de bastante renombre a la que los gobiernos más pequeños (que no disponen del capital necesario para montar una academia como esta) envían a sus mejores cadetes.

El asteroide 259 Aletheia contiene una base secreta de Ereos (el Whil'lë), y lo que es más importante, contiene una copia de gran cantidad de la información que ha ido recopilando a lo largo de los siglos; una información invaluable en manos de historiadores, estudiosos de la evolución de las especies, etc.

Además hay cinco pequeños asteroides que contienen bases de los Primeros Humanos, principalmente relés de comunicaciones y sistemas de sensores. Ninguna de estas bases ha sido descubierta, aunque no es nada mejor que lo que asiáticos y europeos ya poseen y aún están intentando descifrar.

Júpiter

(Gigante de Gas Pequeño [142.984 km], Gravedad 2,3 G, Atmósfera Exótica, Hidrosfera 0%, Población 15.000 habitantes, Gobierno balcanizado, Nivel Legal variable, Nivel Tecnológico 2)

Uno de los principales motivos por los que resulta interesante enviar naves a Júpiter es porque la atmósfera del planeta es elevadamente lucrativa, sobre todo si tenemos en cuenta que se utiliza refinada como combustible para las naves espaciales. Las varias estaciones que hay orbitando el planeta se encargan de "minar" la atmósfera de este, y concentran a la mayoría de la población. Aparte hay distintas (y pequeñas, de no más de 100 habitantes cada una) bases que se encuentran diseminadas por las lunas de Júpiter (Europa, Io, Calisto, Ganímedes, etc.). Por lo general esas pequeñas bases están dedicadas a la investigación de los lugares en los que han sido instaladas, pero es posible que alguna de las bases tenga otros objetivos. Al fin y al cabo, si se quieren hacer experimentos altamente ilegales o amorales Júpiter es un lugar idóneo.

Asteroides Troyanos

(Planeta Asteroides, Gravedad 0 G, Atmósfera Vacío, Hidrosfera variable, Población 1.000 habitantes, Gobierno balcanizado, Nivel Legal variable, Nivel Tecnológico 2)

Los asteroides Troyanos están empezando a ser minados ahora, por lo que la cantidad de población que puede encontrarse en ellos es considerablemente pequeña, aunque está previsto que en los próximos 3 años se multiplique por 5.

En varios asteroides hay pequeñas bases-observatorio de los Primeros Humanos similares a las que se pueden encontrar en el Cinturón Principal de Asteroides.

Organizaciones:

Apex Corporated:

Apex Corporated es la fusión de las mayores multinacionales del mundo, dueñas no solo de los bancos más importantes, sino de todas las empresas más relevantes de cada sector y cada mercado del mundo. Son La Megacorporación. Otras se han creado desde que Apex Corporated apareciese (la principal de estas segundonas se llama **Globomantics**), pero ninguna tiene la capacidad de competir con ella. De hecho solo la Unión Europea, la Unión Asiática, Rusia y los Estados Unidos pueden rivalizar con su poder.

Las intenciones de Apex Corporated (no expresadas públicamente, pero conocidas por muchos) son propiciar las situaciones para que las naciones del mundo se vayan uniendo, de manera similar a como se han unido la UE y la UA, y al final los bloques resultantes creen un gobierno mundial de estilo federalista. El problema es que los dirigentes de las naciones que componen las entidades supranacionales no quieren perder su cota de poder, por lo que desde hace tiempo ha encontrado bastante resistencia a ese nivel. Poco a poco van obteniendo sus objetivos.

Corren rumores de que detrás de Apex Corporated se encuentra el grupo secreto de personas que controlan el mundo. Los “ellos” que hacen que África sea pobre, los “ellos” que controlan la economía. Los rumores llaman a esa cábala económica de muchas maneras, Iluminati, masones, templarios, etc. Pero pocos saben si realmente existe y cómo se llama, y casi todos los que lo saben son miembros, o son respetados por estos. El grupo que se encuentra detrás de Apex se explica en el apartado **¿Qué o quién hay detrás de Apex?**, en la sección **Secretos dentro de Secretos**, más abajo.

El Ojo que Todo lo Ve:

Se trata de un grupo de empresarios y banqueros que teóricamente quieren lograr un gobierno mundial (controlado por ellos) y que según los teóricos de la conspiración se encuentra detrás de Apex, así como en gran medida de la situación en que se encuentra económicamente el mundo. Asimismo hay rumores que los relacionan con la financiación de la campaña de Frederick F. Franklin. Para más información sobre ellos lee el apartado **¿Quién o Qué hay detrás de Apex?** en la sección **Secretos dentro de Secretos**.

Globomantics:

La empresa antagonista de Apex Corporated, aunque no tan poderosa como esta sigue siendo más rica que muchos países. Está dejada intencionadamente en blanco para que el DJ la utilice a su gusto.

Criaturas y Bichos Típicos:

Elurtur:

En un principio solo hay un Elurtur en el sistema solar: *Islusur* (ver **China y la Luna** en **Secretos dentro de Secretos**), pero es posible que el DJ quiera introducir a otro Elurtur ya que Islusur se encuentra muy protegido. En tal caso el DJ debería pensar dónde quiere colocarlo. El mejor lugar es una base abandonada, como por ejemplo en las profundidades de la base de los Primeros

Humanos (la base aún no ha sido explorada por completo, debido a su tamaño, y quedan almacenes enteros que explorar), esperando en estasis a que alguien le libere. Quizás el propio Islusur averigua que los Primeros Humanos tenían a otro de su especie en animación suspendida y decide enviar a un grupo a investigar, con ordenes muy precisas de no matar al Elurtur y recuperar a su compañero.

Y siempre existe la posibilidad de encontrarse con una nave accidentada, proveniente de fuera del Sistema Solar, que contiene algún Elurtur prisionero que ha sido el único superviviente del accidente, o algo similar. De todas formas los Elurtur se vuelven realmente peligrosos al encontrarse en poblaciones numerosas, por lo que sus primeros intentos se dirigirán a alcanzar lugares poblados, y ya allí se esconderán por una temporada mientras analizan sus siguientes movimientos.

Los Elurtur del Futuro Cercano utilizan la Plantilla que se proporciona en el **Capítulo 8: Criaturas** y se describen con mayor amplitud en **La Primera Colonización**.

Insectoides:

Los Insectoides son una plaga en esta ambientación, controlando una buena parte del espacio conocido y siempre yendo a por más. Por suerte para los humanos el Sistema Solar se encuentra un poco lejos de su zona de conquistas actual, lo que no quiere decir que en un momento dado una reina llegue al Sistema y decida establecer su colonia aquí. La Tierra es el planeta habitable más atractivo para ellos, y la raza que lo habita les resulta bastante retrasada (en comparación con otros humanos con los que su especie está luchando en ese momento en otros lugares de la galaxia), así que no dudarán en atacarlo, pero de todas formas lo primero que intentarán hacer es ocultarse (bajo tierra) y aumentar sus números hasta que sea viable salir a conquistar. De todas formas la zona en la que se instalen verá cómo aumentan temporalmente el número de desapariciones en la zona hasta poco antes del ataque.

Los Insectoides del Futuro Cercano utilizan la Plantilla que se proporciona en el **Capítulo 8: Criaturas** y se describen con mayor amplitud en **La Primera Colonización**.

Kuzaar:

Los Kuzaar conocen la Tierra y llevan viniendo a alimentarse de sus habitantes desde hace siglos. De hecho los Kuzaar son los creadores de muchos mitos de demonios, de hombres lobo y similares bestias que plagan la historia de la humanidad. Por suerte para los humanos los Kuzaar nunca han mostrado un interés real en estos (demasiado lejos de ellos), pero conocen el planeta y algunas familias se han acercado a la Tierra para que sus hijos pasen la prueba de madurez (en la que el joven Kuzaar debe cazar y comerse a un sentiente sin utilizar nada más que las manos). Como la Tierra se encuentra lejos los Kuzaar consideran prestigioso que un joven pase su ritual aquí, pues el viaje es largo y no todas las familias tienen los recursos necesarios para hacerlo.

Los Kuzaar del Futuro Cercano utilizan la Plantilla que se proporciona en el **Capítulo 8: Criaturas** y se describen con mayor amplitud en **La Primera Colonización**.

La Plaga:

La Plaga en el Futuro Cercano proviene de las estrellas. No ha sido creada por los humanos, sino que ha sido creada por lo mismo que hizo a los Whil'lë (sea lo que el DJ decida que es; ver **¿Quién creó a los Whil'lë y la Plaga?** en el apartado **Secretos dentro de Secretos** en la sección de **La Primera Colonización**). Aparte de eso, la Plaga es una amenaza que se cierne sobre toda la galaxia y que, cómo se verá, afecta a todas las razas por igual.

La Plaga puede llegar a la Tierra de muchas formas. Un meteorito que caiga a la Tierra y cuyos primeros infectados serían los que se acercasen al mismo; aunque por suerte para los humanos esto podría contener la infección si se toman medidas drásticas (pero por su falta de contacto con las

sociedades interestelares los humanos no saben lo peligrosa que es la Plaga). Otra manera de introducirla es decidiendo que en el Laboratorio del Whil'lë los europeos encuentran un extraño compuesto, y al investigarlo la base resulta infectada y Nueva París se convierte en una pesadilla. O quizás los científicos europeos consiguen aislar la base Whil'lë y ellos son los únicos afectados, hasta que un Transformado tenga la feliz idea de abrir la base de nuevo.

La Plaga del Futuro Cercano utiliza la Plantilla que se proporciona en el **Capítulo 8: Criaturas** y se describe con mayor amplitud en **La Primera Colonización**.

Whil'lë:

Los Whil'lë son uno de los problemas del universo. Su origen es similar al narrado en el **Capítulo 8**. Tras la desaparición de los Primeros Humanos sobrevivieron grupos aislados, con el tiempo dando lugar a las 66 especies humanas que se pueden encontrar en la galaxia.

Algo cogió a 66 humanos (uno de cada grupo de supervivientes), los transformó y los convirtió en criaturas inmortales. Algo (o alguien) construyó bases para ellos vigilando los 66 planetas, y les dio instrucciones claras sobre cuál era su cometido.

Algo que tenía planes para el futuro a **muy** largo plazo.

Los Whil'lë desde entonces se han dedicado a eso, registrar los sucesos que su creador les encargó que registrasen y a esperar la llegada de este. Pero para un observador externo lo que los Whil'lë tienen que grabar no tiene sentido, ya que se trata aparentemente de hechos inconexos que se producen en los lugares más dispares, desde el despacho de un presidente al nacimiento de un niño en una ciudad en guerra. Los Whil'lë van a donde se les ha indicado, y allá donde van se alimentan.

Debe decirse que los Whil'lë pueden evitar alimentarse entrando en estasis: sea inducido tecnológicamente (como una ani-

mación suspendida) o se trate de una hibernación psiónica, como es el caso de Ereos.

Ereos fue un líder religioso del siglo 11 a.C. especialmente sanguinario, y el último de los Whil'lë en ser creado. Ha pasado la mayor parte de su vida en la Luna, aunque de cuando en cuando le daba por bajar a la Tierra a divertirse.

Una vez atacó a una nave Sorud que se encontraba repostando en Saturno (de ahí provienen los cadáveres alienígenas que los europeos encontraron). Escondió la nave de los Sorud en otra base que tiene oculta en **259 Aletheia** (un satélite del cinturón principal de asteroides, entre Marte y Júpiter; Aletheia curiosamente significa en griego de manera literal “ser evidente o no estar oculto”). Hasta la fecha no se han hecho prospecciones de ese asteroide, aunque el momento no está muy lejos (y quién sabe qué más tiene el Whil'lë en su base).

Este Whil'lë es un experto manipulador, tanto de su propio cuerpo como de las mentes de los demás, y su táctica favorita es dominar a un oponente (o varios, si se trata de un grupo numeroso) para que se enfrente a sus enemigos.

Los Whil'lë del Futuro Cercano utilizan la Plantilla que se proporciona en el **Capítulo 8: Criaturas**.

Secretos dentro de Secretos:

El Secreto: Los Humanos y el Espacio:

El mayor secreto de todos es conocido por muy poca gente, principalmente los dirigentes de las naciones que lo saben y, en menor medida, es conocido por aquellos investigadores que han descubierto las piezas del puzle. Esa información se mantiene en el más estricto secreto, pues se teme el efecto que podría tener en la gente si se supiese.

Y es que los humanos no son nativos de la Tierra. Todo hace pensar que los humanos provienen del espacio y que llegaron a la Tierra hace millones de años. Ellos intro-

Ereos (Whil'lë) (233 PD)

FUE	Normal (0)	INT	Bueno (+1)
DES	Bueno (+1)	PER	Normal (0)
CON	Bueno (+1)	VOL	Grande (+2)
AC	12	INI	+1
FO Base	+0	MOV	6
FD	+4		

Heridas		Ras-treo	Fatiga	
OOOO	Rasguño	1-3	Fatigado	OOOO
OO	Herido	4-5	Aturdido	OO
OO	Herida Grave	6-7	Grave. Aturdido	OO
OO	Incapacitado	8-9	Incapacitado	OO
O	Moribundo	10+	Exhausto	O

Dones	Limitaciones
Camaleón 1, Longevo, No Duerme, Psiónico Antinatural (Control Corporal, Control Mental), Rapidez 2 (+6 AC), Resistencia al Daño 2 (+4 FD), Sobrevives en el Vacío, Volar (Espacio, 2 parsecs / día)	Vulnerable al Fuego, Dependencia (cerebro inteligente, semanal), Exceso de Confianza (Clave), Hábito Personal Odioso (se alimenta de cerebros, Clave), Sanguinario (Clave)

Habilidades			
Control Corporal	Grande (+2)	Intimidar	Normal (0)
Control Mental	Excelente (+3)	Pelea	Excelente (+3)
Agilidad	Normal (0)	Persuadir	Excelente (+3)
Averiguar Intencion.	Grande (+2)	Primeros Auxilios	Normal (0)
Atención	Buena (+1)	Sigilo	Grande (+2)
Ciencia (Todas)	Grande (+2)	Supervivencia	Normal (0)
Esquivar	Grande (+2)	Vigor	Normal (0)

Arma	Habilidad	FO	Notas
Puño	Excel. (+3)	+1	

dujeron, manipularon y crearon la vida del planeta, trasladándose al final a este. Qué es lo que sucedió para que los humanos olvidasen su procedencia y perdiesen su tecnología nadie lo sabe, y aunque nosotros proporcionamos una explicación el DJ es libre de cambiarlo a su gusto. Como la ambientación **La Primera Colonización** es la continuación en el tiempo de esta ambientación, lo que se narra allí sirve también para esta ambientación, aunque en ella se proporcionan datos adicionales sobre este tema (como por ejemplo la historia de los Uu'man, auto-proclamada primera raza humana, y ciertamente los que tienen las construcciones más antiguas supervivientes).

La auténtica realidad (que **nadie en la Tierra** conoce) es que la especie humana no fue la primera especie en desarrollar motores lumínicos, sino que este honor está reservado para los Sorud. El primer viaje les llevó a un planeta en el que encontraron a una especie casi tan evolucionada como ellos y que eran los Primeros Humanos. Por desgracia esto sucedió hace millones de años, y Orud, el planeta natal de los Sorud, sufrió una catástrofe natural que obligó a esta especie evacuar el planeta; con el tiempo la localización de Orud se perdió, y con ella la del planeta natal de los humanos.

Los Sorud se aliaron con esa especie y juntas exploraron la galaxia. Cuando Orud fue abandonado los humanos ayudaron a sus amigos los Sorud a sobrevivir en el universo, y encontraron para ellos un planeta muy similar a su planeta natal (Ur-Orud, o Nuevo Orud, aunque con el tiempo se le ha vuelto a llamar Orud). Los Primeros Humanos eran poderosos psiónicos según cuentan las leyendas Sorud, y eran seres benevolentes, pacíficos y sabios. A medida que más razas alcanzaron la capacidad de viajar más rápido que la velocidad de la luz, los humanos fueron contactándolas y creando una sociedad interestelar (la Pax Galáctica) en la que tenían el papel de intermediarios y negociadores. Pero algo sucedió (las leyendas Sorud y los restos arqueológicos encontrados hablan de una guerra interestelar, aunque hay muchas teorías) y esa idílica

sociedad fue destruida y gran parte del conocimiento necesario para viajar por el espacio se perdió. Dejamos deliberadamente “en blanco” qué es lo que sucedió para que el DJ lo rellene con lo que quiera, aunque en el apartado **Secretos dentro de Secretos** de la sección **La Primera Colonización** se dan varias posibilidades.

China y la Luna:

El proyecto lunar sirvió para que China desarrollase la tecnología de la gravedad artificial. O esto es lo que todo el mundo cree. Los líderes de algunos países (EE.UU., India y Europa, principalmente, aunque algún que otro país sabe algo o tiene sospechas) saben la verdad. Y esta es que los chinos no desarrollaron la gravedad artificial, sino que aplicaron retroingeniería a tecnología gravitatoria que hallaron en una base espacial de miles de años de antigüedad que se encuentra en la Luna.

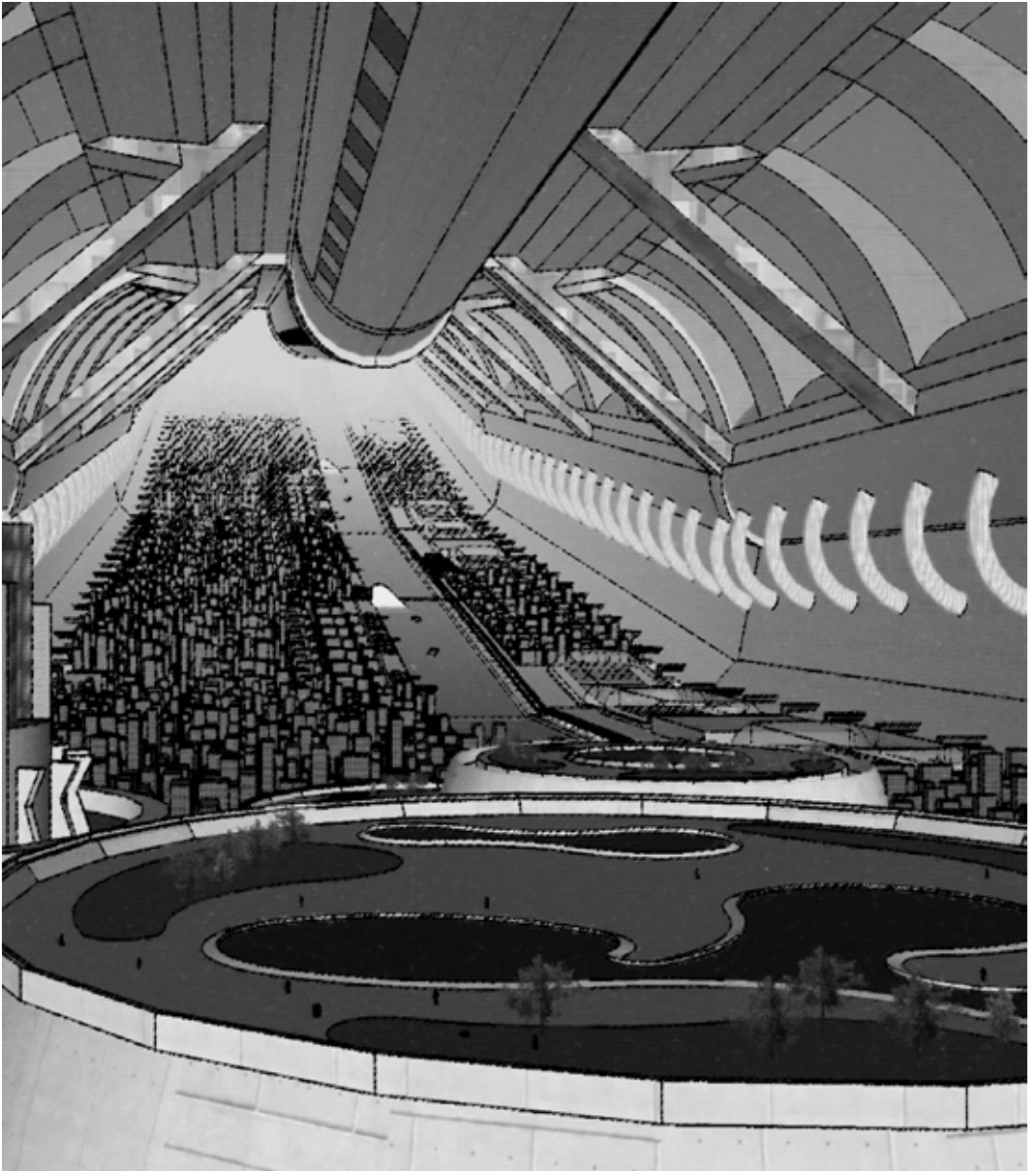
Esa no es la única tecnología que han sacado de esa base. Se trata de una base de los Primeros Humanos, completamente operacional, en la que un grupo de ellos sobrevivieron a lo que sea que acabó con su civilización, y desde ella manipularon y modificaron la Tierra hasta convertirla en lo que es y se trasladaron a ella. Resulta aparente que la base era más grande, pero que parte de ella fue canibalizada (por ejemplo, no hay ni rastro de lo que se utilizó para terraformar y modificar la Tierra).

Aún así de ella se han extraído todas las revolucionarias tecnologías que han proporcionado tanto poder a la República Popular China, como la gravedad artificial, los actuales sistemas de soporte vital, los motores espaciales que se utilizan en el 2086 y el sistema de comunicaciones que permite la comunicación instantánea por el sistema solar. **Mén Xíng** es el principal laboratorio de investigación chino para ciencias aplicadas al espacio; y un kilómetro bajo este se encuentra la base de los Primeros Humanos, donde la auténtica investigación tiene lugar. Este es probablemente uno de los sitios más protegidos y secretos del sistema solar.

Lo que **nadie** sabe es que había algo en la base. Los primeros astronautas chinos encontraron a un Elurtur en suspensión animada que ha estado esperando, controlando y abriéndose paso hacia el liderazgo de China (y el año 2022 se hace con el control de esta). Por desgracia para él los humanos no tienen aún la tecnología necesaria para contactar con su pueblo, pero todo llegará.

De hecho este deseo de contactar con su pueblo es lo que produjo el que en el 2025 China decidiese compartir (por un módico precio, claro) su tecnología espacial con el resto de naciones; Islusur (que es como se llama el Elurtur) tiene la esperanza de que

al repartir el conocimiento entre más científicos los avances se produzcan más rápido. Ese deseo es lo que está detrás de los (hasta ahora) infructuosos intentos de conseguir un Motor Lumínico viable que China ha realizado. Asimismo fue Islusur (en los primeros cuerpos que poseyó) el que introdujo y proporcionó los conceptos básicos que permitieron revertir la tecnología de gravedad artificial. Por desgracia para él ya ha utilizado todo el conocimiento tecnológico que posee...



Europa y la Luna:

El proyecto lunar europeo proporcionará una sorpresa, además de responder a ciertas teorías y preguntas sin respuesta de sus servicios de inteligencia. Los europeos durante la guerra se dedicaron a instalar gravedad artificial en la antigua base de la CAI y a ampliarla lo máximo posible, sobre todo durante los últimos años de la guerra. Al acabar esta duplicaron el número de personas en la base y comenzaron a explorar más allá de las zonas circundantes de la misma. A la semana de estar explorando recibieron unas lecturas extrañas y se acercaron a investigarlas. Para su sorpresa se encontraron una base, aparentemente hecha para humanos (realmente para los Whil'lë), y lo más curioso aún, los sistemas de gravedad artificial de los chinos parecían una versión anterior a los sistemas que utilizaba esa base, lo que llevó a los europeos a pensar que los chinos habían encontrado una base similar, aunque más vieja.

Pero lo más importante que había en la base no lo hallaron los europeos porque había salido de la base unos años antes. En esa base se encontraba un Whil'lë llamado Ereos, encargado de vigilar a los humanos por aquello que los creó. Se encontraba en estasis, y cada vez que un objeto salía de la Tierra era despertado, monitorizaba la situación y volvía a entrar en estasis. Pero últimamente se dio cuenta que los humanos estaban cada vez más y más cerca de él, por lo que decidió extraer todos los datos recopilados por sus sensores y partir hacia la Tierra, ya que llevaba siglos en estasis y la comida que tenía congelada se le había acabado.

Y esa es la otra cosa que se encuentran los europeos, cadáveres de unos cuantos Sorud (eso sí, conservados en estasis, por lo que no se han descompuesto aún). Para los europeos resulta obvio que algo asesinó a los alienígenas, pero por mucho que registran la estación no encuentran nada. A partir de ese momento la base europea comenzará su expansión hacia la dirección en la que se encuentra la base Whil'lë, que está a menos de 1 kilómetro y montará guardias continuas.

Lo que ha estado haciendo el Whil'lë lo dejamos completamente a decisión del DJ. Su misión (para la que ha sido creado) es simplemente observar, así que hasta que lleguen nuevas órdenes se limitará a eso. Pero eso no quiere decir que no se alimente, y peor aún, que no disfrute haciendo sufrir a los humanos, por lo que es posible utilizarlo de muchas maneras. El que pueda volar por el espacio implica que se le puede encontrar en cualquier lugar del Sistema Solar...

Por otro lado Europa sacará gran partido a la base Whil'lë. Para empezar utilizará los potentes sistemas de soporte vital y de energía de la base para proporcionar esos elementos a la ciudad de Nuevo París, que construirá directamente encima de la base secreta.

Otros elementos importantes encontrados por los europeos son el sistema de sensores de la base Whil'lë, que les permitirá observar con mayor detalle que nada conocido hasta la fecha cualquier cosa que suceda en el planeta. Los sensores no se encuentran en la base, sino en 4 satélites camuflados (invisibles ante cualquier tecnología inferior a NT 4) y semi-inteligentes, que giran alrededor de la Tierra, y que están preparados para cambiar de órbita si es necesario por algún motivo. Por desgracia, los europeos no han podido duplicar esa tecnología aún, aunque sí han aprendido a operarla.

Además se descubrirán en la base nuevos materiales, que una vez investigados y duplicados serán los que se utilicen a partir de ese momento en la exploración espacial.

¿Qué o quién hay detrás de Apex?

Apex, como muchos "teóricos de la conspiración" sospechan, tiene detrás una cábala secreta que intenta controlar el mundo. Estos, conocidos como **El Ojo que Todo lo Ve**, fueron originalmente una cábala de banqueros y empresarios que tras la 1ª Guerra Mundial decidieron asociarse con la idea de ir manipulando lentamente al mundo para que al final se llegase a un gobierno mundial de manera ordenada y, lo más importante,

aceptada por los ciudadanos. El gobierno mundial, por supuesto, estaría bajo su control, si no control directo sí control económico, pero control a pesar de todo.

Esa es la asunción por defecto de el Futuro Cercano, aunque claro, el DJ es libre de cambiarlo como desee. De hecho, El Ojo que Todo lo Ve existe para confundir a jugadores que se encuentren con el grupo y hacerles pensar que se trata de una organización controlada por alienígenas. Por ejemplo, el que desarrollasen tecnología similar a la que los chinos y europeos estaban aplicando retroingeniería puede parecer intervención alienígena o espionaje industrial. Recomendamos al DJ que intente dar pistas siempre en los dos sentidos para despistar a los Cazadores que se topen con el grupo.

Pero la realidad es que el grupo está compuesto única y exclusivamente por humanos. Aunque, como ya hemos dicho, el DJ es libre de cambiar esto y hacer, por ejemplo, que El Ojo esté controlado por Ereos (el Whil'lë), o peor aún, que sean la última encarnación de una sociedad secreta que lleva existiendo siglos (antes incluso de la aparición de los humanos, entre los Primeros Humanos) y que sirve a aquello que creó la Plaga y a los Whil'lë...

¿Qué pasó con los Primeros Humanos de la base lunar?

Esta es una pregunta no muy obvia, pero que si el DJ lo piensa no se ha mencionado en ningún momento. Realmente se trata de uno de los puntos de la "metatrama" tanto del Futuro Cercano como de la Primera Colonización. Una parte de ésta gira alrededor del enfrentamiento que humanos y Uu'man tendrán sobre quiénes son los auténticos descendientes de los Primeros Humanos.

Por un lado todo parece indicar que los Uu'man son los descendientes (tienen los restos de los Primeros Humanos más antiguos que se conocen, y además el planeta de los Sorud se encuentra muy cerca del suyo, tal como dicen las leyendas), aunque hay algunos datos que lo discuten. Cómo las

leyendas que dicen que el planeta natal de los Sorud no es en el que viven, sino el auténtico planeta que se encontraba muy cerca del planeta natal de los Primeros Humanos.

Pero la llegada de los Terrestres a la sociedad espacial hará perder peso a la teoría de los Uu'man, ya que la base de la Luna (por no hablar de los restos de Marte) son tan antiguos como los restos del planeta de los Uu'man. Además, cuando científicos con conocimientos en la lengua de los Primeros Humanos lleguen a la base de la Luna (para lo que pasará bastante tiempo) podrán descifrar que fue de los Primeros Humanos que ahí sobrevivieron. Crearon a una especie muy similar a ellos (aunque sin casi acceso a poderes psiónicos) y se trasladaron a vivir al planeta que habían terraformado, mezclándose con los primeros homo sapiens (implantados por ellos). Es posible que leyendas como las de la Atlántida o Mu sean inspiradas por ellos (en cuyo caso esto querría decir que en la Tierra hay una base de los Primeros Humanos que no ha sido descubierta), y que viviesen como dioses entre los humanos normales gracias a su tecnología...

La cuestión es que lo que sucedió con los Primeros Humanos que había en la Luna (uno de los misterios de la ambientación) tardará mucho en responderse, aunque incluimos aquí la respuesta por si el DJ quiere dar pistas de que se puede tratar, o incluso revelarlo antes de tiempo. La ambientación es tuya para que hagas con ella lo que quieras.

Jugando en un Futuro Cercano:

La mayoría de las partidas del Futuro Cercano sucederán entre los años 2086 y 2090 (aunque lo que sucede durante esos años se trata en la siguiente sección **La Primera Colonización**), pero el DJ puede querer utilizar otros momentos de la historia de la ambientación para centrar sus partidas. Los primeros viajes espaciales chinos y europeos a la Luna y los descubrimientos de ambas bases "alienígenas" son buenos momentos, así como el viaje inicial a Marte (ver más abajo).

Pero la mayoría de partidas será en el año 2086, para el que la ambientación está preparada. Es un año que se encuentra lo suficientemente cerca de un evento de relevancia mundial como para aprovecharse de las tensiones que llevan a este, pero sin encontrarse en medio de una guerra.

Asimismo, durante estas fechas están a punto de descubrirse varios restos de los Primeros Humanos, y quién sabe lo que se puede encontrar defendiendo ruinosas ciudades de elevado NT. Las bases lunares son posteriores a la aquello que acabó con la Pax Galáctica, y por lo tanto de menor NT; y aunque poca de esa tecnología sea utilizable, el mero hecho de poder investigarla puede ser revelador. Y eso no es todo lo que se puede hacer en un Futuro Cercano...

Como el lector habrá notado, hay cierta parte del mundo y su evolución que no se ha retratado en la ambientación. Esto es así para que el DJ pueda rellenar esto a su gusto, e incluso justificar cambios en lo descrito por lo que ha decidido incluir ahí. Estas partes son los países musulmanes y los africanos. Las posibilidades son infinitas, y dada la repercusión que alguno de esos países, sobre todo los productores de petróleo, pueden tener, los cambios introducidos de esta manera pueden ser muy grandes.

Por ejemplo, si los países árabes se unen o permiten que la Liga Árabe se entrometa más en sus asuntos, podrían convertirse rápidamente en una fuerza a tener en cuenta al controlar de forma mucho más efectiva las reservas de petróleo del mundo. Y es que, aunque el petróleo se ha reemplazado como combustible, sigue siendo una materia prima muy utilizada en otras industrias. Estos países serían aún más ricos, aunque sus ciudadanos seguirían probablemente en la miseria.

Por otro lado, si estos países se dividen más aún podrían provocar efectos muy graves en la economía mundial, que podrían llegar a ser devastadores en el caso de que se produjera una guerra chií-suní. Si estallara durante la Tercera Guerra Mundial, ésta se prolongaría aún más al escasear las reservas de petróleo,

y si se produjera después se ralentizaría la recuperación internacional. También, un estado árabe que conquistase al resto (sea con ideas o por la fuerza) sería algo que preocuparía a muchos países, y si alguna ideología radical como la de Al Qaeda llegase a hacerse con el control de varias naciones, sería algo muy peligroso y que podría cambiar la historia del mundo considerablemente, sobre todo si consiguen armas nucleares.

Ideas para Partidas:

El Futuro Cercano es una ambientación mucho más pequeña que la Primera Colonización o que el Gran Imperio Terrestre, pero eso no implica que no haya espacio en el sistema solar para una buena cantidad de partidas.

Islusur (el Elurtur) tiene un plan a largo plazo y sus planes darán futuro en el futuro, pero el DJ es libre de mover la fecha de la invasión Elurtur. Eso no quiere decir que alguno de sus planes puedan cruzarse con los Cazadores, e intentar desvelar que el líder chino está poseído por un alienígena da para una campaña de espionaje muy interesante (sobre todo en cuanto Islusur salga de ese cuerpo y empiece a dominar otros cuerpos).

Ereos es más impredecible, y puede cruzarse con un grupo de Cazadores de muchas formas. Desde una zona residencial que empieza a sufrir los ataques del Whil'lë a una nave camino de los Troyanos en la que viaja Ereos; el viaje es largo, y este necesitará alimentarse... y más importante, ¿qué es lo que le lleva a los Troyanos? ¿Qué va a suceder allí que sus amos quieren que vea?

Pero esos no son los únicos Bichos que hay en el sistema solar. Aparte de Madmane en Marte cualquier colonia o pueblo de la Tierra puede ser objeto de una partida de caza Kuzaar, o de una prueba de mayoría de edad.

Asimismo la Plaga permanece dormida en muchos lugares de la galaxia, y en cualquier base podría encontrarse un vial (en condiciones de seguridad, eso sí) con la Plaga; o un meteorito portándola podría caer del cielo, o incluso podría ser desarrollado por lo

humanos. ¿Y quién sabe qué clase de investigaciones ilegales se están haciendo en los lugares más ocultos del sistema solar?

Y siempre se puede hacer que un grupo de científicos submarinos encuentren la base de los Primeros Humanos de la que el mito de Atlantis proviene, e incluso quizá quede algo vivo ahí, pero ¿qué puede ser y cómo habrá sobrevivido tantos siglos? (“oficialmente” no será descubierta hasta que Drake la halle en el 2147, pero si los que la encuentran no sobreviven tampoco es un problema...)

Reglas Especiales:

El Futuro Cercano utiliza pocas reglas especiales, aunque algunas cosas deben ser tenidas en cuenta.

Poderes Psiónicos:

Los poderes psiónicos son algo casi desconocido entre los terrestres. Existen algunos, pero se confunden muchas veces con charlatanes de varios tipos, por lo que su estudio

no se ha realizado a gran escala. Eso no quita que haya empresas que estén investigándolos, pero el número de terrestres con poderes es muy reducido (1 por cada 500.000 humanos), y en este momento entre ellos solo se puede encontrar *Psiónicos Innatos*.

Reglas de Terror:

El Futuro Cercano no utiliza reglas de Terror, en un principio. Esa expresión es la clave de todo. Al no utilizarlas de manera normal se consigue que, cuando el DJ decida utilizarlas en una situación o momento concreto, esté haciendo toda una declaración de intenciones y marcando a los jugadores un claro tono narrativo (distinto del habitual) con las tiradas de Terror. Si se utiliza adecuadamente puede llegar a ser una herramienta poderosa, pero debe quedarse solo en eso, en una herramienta, su uso no debe convertirse en un mecanismo habitual (como sucede, por ejemplo en el Espacioscuro), pues eso marca un tono muy distinto al que se quiere conseguir.



LA PRIMERA COLONIZACIÓN

La *Primera Colonización* es la continuación en el tiempo de la ambientación *Futuro Cercano*. El año es el 2211 del calendario terrestre, y mucho ha cambiado desde los tiempos en los que los seres humanos empezaron a colonizar el sistema solar. La Humanidad ha conseguido salir de su sistema solar solo para encontrarse con que hay otras especies humanas y alienígenas por toda la galaxia, y algunas de ellas claman ser los originales humanos.

El nombre de la Ambientación es la Primera Colonización porque, pese a que los humanos se han expandido ya por un considerable número de planetas, es justamente ahora cuando una auténtica ola de colonización se está produciendo. Ciertos hechos han retrasado la expansión de la especie humana en el espacio, pero ahora ya se encuentra firmemente asentada en la sociedad intergaláctica y comienza a expandir su área de influencia.

Tecnología:

La tecnología durante la Primera Colonización varía de unos estados interestelares a otros, e incluso dentro de cada estado cada planeta tiene un NT distinto, por lo que es del todo imposible describir el NT de cada planeta que se puede encontrar en la Galaxia. En lugar de eso vamos a describir el NT de la Confederación Terrestre (la unión de todos los planetas colonizados por humanos provenientes de la Tierra) en el año 2211.

El NT de la Confederación Terrestre es principalmente 3, por grupos: Militar NT 3 (algunos grupos de operaciones especiales tienen acceso a tecnología militar de NT 4, pero de manera ocasional y solo cuando es estrictamente necesario), Informática / Robótica NT 3, Comunicaciones NT 3, Transporte NT 3, Medicina 3 / Genética NT 3 (aunque en medicina se han hecho avances de NT 4, como las recién desarrolladas cámaras de regeneración celular, de las que por ahora solo existen 10), Nanotecnología NT 2.

Motor Lumínico:

El Motor Lumínico en la Primera Colonización funciona por medio de agujeros de gusano y sigue las siguientes premisas: Las naves son capaces de crear agujeros de gusano en cualquier lugar y atravesar el agujero es instantáneo. Se necesitan 30 minutos de computación para crear el agujero (los Sorud pueden hacerlo mentalmente mientras realizan otras acciones, pero necesitan el mismo tiempo) y no se puede volver a crear hasta que han pasado 10 minutos recargando el motor desde el último salto. Se pueden calcular saltos con antelación si se conocen las coordenadas aproximadas de origen y destino. Un salto erróneo suele llevar a un lugar distinto o tardar unos días o semanas (en lugar de ser instantáneo), aunque en algunos casos ha destruido la nave. Ninguna clase de sensores es capaz de detectar a una nave que se aproxima hasta que empieza a formarse el agujero de gusano. La VEL del motor indica lo largo en parsecs que puede ser el agujero de gusano que crea, aunque puede crearlo en cualquier lugar que esté dentro del alcance. El agujero puede ser rastreado, pero requiere unas 12 horas de computación con computadores de NT 3. El primer parsec es gratuito, pero cada +1pc multiplica el Coste por 3.

Estos motores son realmente de NT 5, muy por encima de los Niveles Tecnológicos que se encuentran comúnmente en el universo de la Primera Colonización. Son un remanente de los tiempos de los Primeros Humanos, y la mayoría de estados y razas solo sabe cómo repararlos y construir nuevos. El conocimiento de los principios que hay detrás de esos motores no se domina lo suficiente como para poder mejorarlos, salvo en el caso de los Sorud, que tienen NT 5 en todo lo referente a transporte espacial, y que aunque no comparten su conocimiento con nadie sí que ayudan al resto de razas a mantener sus naves. Por esto los técnicos Sorud son una visión común por toda la galaxia y todas las naves intentan tener a bordo un técnico Sorud.

Historia:

Para ver la evolución de esta ambientación hasta el 2086 lee la sección anterior, **Futuro Cercano**.

El Descubrimiento (desde el 2086 hasta el 2090):

Durante estos años se producen dos cosas, el Descubrimiento y el aumento de las hostilidades entre naciones y multinacionales.

El Descubrimiento de manera “oficial” lo hará una pequeña empresa minera en el Cinturón Principal de Asteroides, y como no sabrá qué hacer con su descubrimiento, el dueño de la empresa decidirá reclamar públicamente lo encontrado para él y así poder luego venderlo al mejor postor. El comprador acabará siendo China, que sospecha que está relacionado con la base que tienen y está dispuesta a todo para poseerlo. Pero el Secreto ya habrá salido. Hubo vida inteligente en el pasado lejano en el sistema solar y aparentemente esa vida era humanoide y muy similar a la humana. Las teorías se disparan. El gobierno chino aprovechará que es el único que posee algo “alienígena” públicamente para controlar el flujo de información e ir acostumbrando poco a poco a la población mundial a lo que creen sucedió en el sistema solar.

La versión china (que nadie de entre los que saben la verdad discute) es que un grupo de humanos supervivientes de algún tipo de catástrofe terraformó el planeta Tierra y se instalaron en él a vivir; los humanos descienden de la mezcla de esos humanos con los primates que ellos mismos diseñaron e hicieron evolucionar para complementar su variedad genética y expandirse por el planeta. Esto sucedió hace mucho tiempo, una cantidad indeterminada de tiempo, ya que no se conserva nada en la Tierra (que se haya encontrado) de esos tiempos primordiales. Pero esa idea se irá repartiendo poco a poco, no de golpe, por lo que cuando la completa teoría sea desvelada (agosto del 2099) la mayoría de la gente se habrá hecho más o menos a la idea.

Aparte en esos años se produce un aumento de las “hostilidades” entre naciones y multinacionales a medida que estas empiezan a presionar con más fuerza para conseguir un gobierno mundial. Poco a poco las multinacionales pondrán precios más y más caros para sus productos y servicios en aquellos países que no acaten su voluntad y no vayan cediendo poder a instancias supranacionales (en el caso de aquellos países que forman parte de alguna). Aquellos países que no pertenezcan a ninguna y que no participen en los distintos simposios y reuniones internacionales que tienen lugar durante estos años, sufrirán aumentos de precios, de intereses bancarios, etc. dando lugar a varias denuncias de los países contra las diversas multinacionales por acordar precios, aunque esas denuncias no acaban llegando a ninguna parte.

Pero ese no es el único motivo de roce entre países y multinacionales. Algunos países hace tiempo que permitieron a algunas empresas tener ejércitos para proteger sus intereses en zonas peligrosas (como por ejemplo en los conductos de petróleo y gas que atraviesan las estepas rusas, o en lugares con altos índices de terrorismo, etc.). El primer estado en permitir esto será Rusia en el 2006, aunque ya en 1960-70 aparecieron muchas compañías militares privadas y unidades mercenarias, pero se trataba de empresas dedicadas únicamente a eso, no empresas convencionales con sus propias fuerzas armadas. Para el 2086 muchas corporaciones tienen auténticos ejércitos, pero solo pueden utilizarlos en terrenos acordados y señalados como peligrosos.

Aunque se permite tener fuerzas de seguridad en las bases espaciales, estas se consideran (por jurisprudencia, no por acuerdo) terreno soberano de la nación en la que se constituyó la empresa; lo que quiere decir que a efectos legales las bases de Apex son suelo americano, pues la empresa fue constituida ahí debido a acuerdos cerrados con el gobierno en lo referente a impuestos.

Esto a muchas empresas no les hace ni pizca de gracia. Argumentan que algunas de

ellas son dueñas de más territorios que muchos países del mundo, y por ejemplo Apex tiene viviendo en terrenos de su propiedad a más gente que otros 56 países del mundo. Por eso están intentando presionar a la comunidad internacional para que se firmen acuerdos que permitan que aquellas empresas que posean una suma de territorios de un cierto tamaño, y una cierta cantidad de personas viviendo efectivamente en terrenos de propiedad de la empresa, tengan derechos similares a los de los países (principalmente a crear sus propias leyes y tener su propia defensa), aunque sigan siendo consideradas empresas y paguen impuestos a los estados en los que sus terrenos se encuentren.

Esa propuesta tuvo resistencia, pues ningún país quiere tener zonas dentro de su propio territorio donde no tenga control. Y al tercer intento fallido de conseguir un acuerdo a ese respecto en las Naciones Unidas, Apex Corporated y Globomantics se unieron para crear una progresiva escasez ficticia de productos básicos, pero haciéndoles saber a los estados que si llegaban a un acuerdo la escasez finalizaba.

Esto, en lugar de doblegar la voluntad de algunos gobiernos, los enfureció aún más, sobre todo al gobierno Chino, al Americano y al Europeo. Que una empresa tuviese material necesario para la población en terreno soberano y se negase a distribuirlo era algo que enfureció a muchos gobiernos.

A medida que distribución de productos disminuía y se convertía en escasez, muchos países cedieron (los más pobres), pero algunos se negaron a ceder; e incluso los gobiernos Chino y Americano amenazaron con atacar los almacenes donde productos básicos como alimentos, papel, objetos de higiene y aseo, material de limpieza, materiales industriales, etc. eran retenidos.

La respuesta dada en Noviembre del 2089 a esta amenaza con el tiempo se ha tildado de poco inteligente, y cosas mucho peores en privado, pues casi parece una respuesta diseñada a provocar una guerra, que es más o menos lo que consiguió.

La respuesta de Apex y Globomantics fue cortar todos los sistemas de comunicación que controlaban. Eso dejó a aquellos países que no habían declarado su intención de llegar a un acuerdo sin el 80% de sus redes de telecomunicaciones. Los países afectados (principalmente los países de la UE, la UA y los EEUU, aunque también alguno que otro más; pero ninguno sudamericano ya que la FS era poco más que un títere de Apex) se sumieron en el caos, y los estados sacaron a los ejércitos a la calle con sus propios sistemas de comunicaciones, satélites incluidos, para ordenar los países estableciendo toques de queda y proporcionando los lugares donde la gente podía comunicarse con familiares lejanos y tranquilizar a los ciudadanos. Lo siguiente era restablecer las redes de telecomunicaciones, cosa que se consiguió en cierta media, lo suficiente como para volver a activar el comercio. Esa actitud proporcionó el apoyo a los gobiernos para hacer lo que hicieron a continuación.

El 3 de Diciembre del 2089 los países afectados se reunieron y decidieron expropiar las posesiones de Apex y Globomantics en sus territorios. Promulgaron leyes en sus respectivos países dictaminando eso mismo y primero asaltaron los almacenes en los que había productos de primera necesidad y los centros de comunicaciones. La llamada Guerra Corporativa (ya que fueron las corporaciones las que la provocaron) había empezado.

La Guerra Corporativa y la Llegada del Dominio:

La Guerra Corporativa fue algo sucio, una guerra interna en la que los países se enfrentaron en su propio territorio a un enemigo que estaba intentando arrebatar su soberanía. Cuando los dirigentes de Apex y Globomantics se dieron cuenta de lo que habían hecho, los combates habían empezado y ya era tarde para echarse atrás. Solo podían defenderse y rezar para encontrar una salida al atolladero en el que se habían metido.

La Guerra en sí habría durado un mes o incluso menos, si el dirigente chino (controlado por un Elurtur llamado Islusur) no

hubiese alargado a propósito las negociaciones de paz, si bien es cierto que durante las negociaciones los combates se redujeron, y las empresas entregaron materiales de buena fe. Y es que tenía un motivo muy bueno para hacerlo.

A finales de Noviembre de 2081, Islusur había logrado encontrar un aparato que le permitió comunicarse con miembros de su especie. Una invasión comenzó a fraguarse. Los Elurtur fueron introducidos en la Tierra utilizando los canales disponibles al gobierno chino y catalogados como un proyecto de máxima seguridad, y el gobierno chino primero, y luego muchos de aquellos líderes con los que se reunían, fueron en secreto controlados por Elurtur. Islusur fue puesto al frente por los suyos (por conocer mejor a esos humanos, y por todo lo que había logrado él solo) y recibió el encargo de preparar la llegada del Dominio.

En el momento en que sucedió, el mundo estaba preocupado con el caos de la Guerra Corporativa, que al haber afectado a las tres naciones más importantes del mundo había afectado también a la economía mundial. Y por eso nadie estaba preparado para lo que les cayó encima (y tampoco tenían la tecnología para lograr impedirlo, aunque quizás habrían podido resistirse más). Repentinamente el 3 de Febrero del 2091 el dirigente chino llama a todos los miembros de la UE, la UA y EEUU y les revela que ha encontrado en una base de Apex que estaban haciendo algo con una bomba nuclear, en apariencia preparando una detonación coordinada, y que por eso va a atacar a todas sus posesiones en terreno chino, recomendándoles que hagan lo mismo, preferiblemente en un ataque coordinado para maximizar su efectividad. Muchos se le unen ante las pruebas (falsas pero muy realistas) y otros son Elurtur. El ataque se producirá tres horas después de esa conversación, marcando la **Llegada del Dominio**.

En medio de un ataque coordinado, cuando los Elurtur llegan y sabían cómo y dónde se encontraban buena parte de los efectivos militares del planeta Tierra. En un

momento perfectamente preparado, unas 100 naves Elurtur aparecen a través de agujeros de gusano y atacan a ambos bandos en combate, provocando gran cantidad de bajas tanto entre militares como población civil y sufriendo pocas. Cuando el ataque parece haber finalizado, el presidente chino, que ha sido transferido a una nave Elurtur, emite una comunicación para todo el sistema solar desvelando que es un alienígena (pero no diciendo lo que son realmente, sino que intenta hacer creer que los invasores son humanos) llamados Elurtur, y reclama que todas las naciones se rindan o serán destruidas. Da un ultimátum de 3 minutos para que los líderes de las naciones se pongan en contacto con él para rendirse. Todos los países que no lo hagan serán destruidos. Para apoyar su amenaza un ataque Elurtur borrará del mapa la isla de Cuba.

Todos los gobiernos claudicarán. Algunos, principalmente los de la UA y algunos de la UE, están controlados por los Elurtur, y se rendirán inmediatamente. Otros tienen a Elurtur entre sus consejeros y ministros que influirán para que los gobernantes se decidan por la rendición (caso de Estados Unidos y de Rusia), y a muchos, al ver que las potencias se rendían, no les quedó otra opción que hacer lo propio.

La población asistió asombrada a lo que sucedía, sin saber cómo reaccionar. En unos días grupos de Elurtur, acompañados por otros alienígenas supuestamente miembros del Dominio pero en realidad Elurtur en cuerpos de otra raza, empezaron a descender sobre el planeta. Sus misiones eran principalmente desarmar a la población y catalogar a la población, distinguiendo a los más adecuados para trabajos forzados de los que eran aptos para ser poseídos por Elurtur.

A la semana de la Llegada del Dominio comenzaron las dominaciones en masa. Se llevaba a los escogidos uno a uno a habitaciones en un hospital, oficialmente para pasar chequeos médicos y asegurarse de que no tenían ninguna enfermedad que pudiese afectar a los Elurtur, pero en realidad allí eran poseídos, dominando al 10% de la población

durante las 2 primeras semanas. Durante ese tiempo se controlará también a (casi) toda la población humana en el espacio, y se les devolverá a la Tierra. Hasta el 2101 ningún humano volverá al espacio

La cantidad de gente que iba a las revisiones y volvía cambiada provocó las rebeliones que la conquista no había producido. Por todas partes humanos indignados con lo que estaba sucediendo se levantaron, y la rebelión se extendió por varias naciones. La reacción Elurtur fue exterminar toda forma de vida en 15 kilómetros a la redonda de cada lugar en el que estallaba un tumulto, transmitiendo las muertes de la gente en directo por televisión. Eso paró las rebeliones de golpe, y poco a poco los humanos se dirigían a las “revisiones médicas” si eran llamados; y aunque muchos se suicidaban, muchos otros acudían esperando que a ellos no les tocara (de hecho los Elurtur comenzaron a llamar a gente a la que no le sucedía nada, no muchos, pero sí los suficientes como para que la idea de que no todos cambiaban se extendiese).

Seis meses después de la llegada de los Elurtur el 25% de la población del planeta tenía a un Elurtur controlándole. El resto eran esclavos del Dominio, sometidos principalmente por su superior tecnología, y la imposibilidad de saber quién es un Elurtur. La Dominación durará 56 terribles y largos años, durante los que millones de humanos morirán, pero también millones nacerán en los Campos de Violación en los que miles de mujeres serán forzadas por Elurtur a diario hasta que resulten preñadas, momento en que se retirarán y serán reemplazadas por otras mujeres. Toda una generación de humanos serán hijos de una violación. Los mejores ejemplares (genéticamente hablando) serán escogidos para ser controladores, mientras que el resto serán lanzados a los Campos de Procesamiento, que básicamente son el 80% de las zonas habitadas en el planeta.

A partir del décimo año de Dominación (el 2101) todas las mujeres capaces de tener hijos serán trasladadas de golpe a los Campos de Violación y se aumentará el ritmo de

violaciones, proporcionado a las mujeres medicamentos para provocar embarazos múltiples y, en cuanto se han recuperando, preparando otro embarazo. La mitad de esos embarazos servirá para reemplazar a los humanos que van muriendo, y serán educados con el conocimiento básico para poder servir en lo que se pide de ellos, para comunicarse, y poco más. La otra mitad será educada para aprender a manejar tecnología de NT 3.

Cuando estos últimos empiecen a cumplir 20 años, los mejores genéticamente, un 30% de los educados, serán poseídos por los nuevos Elurtur llegados del Dominio (que se encuentra lejos, fuera de lo que se llama el Espacio Conocido) y el resto, educados entre otras cosas con medios psiónicos para verse por encima del resto de humanos y para ver a los Elurtur como a sus superiores, ayudarán a los Elurtur a expandir el Dominio a los sistemas cercanos a la Tierra.

La Expansión del Dominio Elurtur (2102-2137):

Durante los siguientes 35 años el control que tendrán los Elurtur sobre los humanos será total. En esos años se expandirán en una única dirección, hacia donde el grueso del Dominio se encuentra, con el objetivo de crear un camino seguro por el que introducir más Elurtur y así poder expandir más el Dominio. En su expansión no se encontrarán con ninguna raza inteligente, aunque si se encontrarán con planetas en los que hay vida.

En esos 30 años los humanos serán mantenidos completamente a ralla, y, gracias a Elurtur infiltrados en los campos, todo pequeño germen de rebelión será aplastado con brutalidad total. Por ejemplo, si un infiltrado oye a alguien despotricar, todo el barracón en el que vive es eliminado sin miramientos y convertido en carne para los demás prisioneros; hasta los humanos muertos son útiles para los Elurtur. Esto mantendrá a muchos humanos con miedo de incluso pensar en rebelarse, ya que los Elurtur tienen poderes psiónicos, y nadie sabe la extensión real de estos. Mientras, los Educados serán la mano de obra de los Elurtur en el espa-

cio, y aunque algún que otro humano se preguntará cosas será rápidamente detectado y eliminado. Hasta que Drake apareció por primera vez el 2137.

Drake y el Fin del Dominio sobre la Tierra (2138-2147):

Nadie sabe de dónde salió, pero un día ahí estaba. En la sede principal del gobierno. Sin que nadie supiese cómo había aparecido y sin que ninguna cámara lo hubiese grabado, apareció una pintada en la que ponía “gusanos, estáis todos muertos, pero no lo sabéis. Drake.”. Se hicieron muchos esfuerzos para localizar a quién lo había hecho, se poseyó a muchos humanos para extraerles el conocimiento, pero la verdad es que nadie sabía nada.

Drake (nombre que un joven de 17 años se había dado a sí mismo) era una mutación

completamente improbable, o quizás una regresión a la naturaleza de los Primeros Humanos. Era un humano que poseía acceso a todos los poderes psiónicos existentes. Gracias a eso se mantenía oculto de los Elurtur, y conseguía hacer lo que quería sin impedimento. A los 18 había aprendido a teleportarse. A los 20 años desprogramó a su primer Educado, mostrándole la realidad del mundo y eliminando el adoctrinamiento psiónico al que había sido sometido. Dos años después, un grupo de Educados a los que Drake había desprogramado liberaban una nave y saltaban al espacio.

Los Elurtur buscaron a la nave fugada. El nombre de Drake se había convertido en una esperanza que susurraban los humanos, ya que antes de escapar a bordo de la nave Drake había visitado todos los Campos de Prisioneros de la Tierra, y había plantado semillas de rebelión en cada campo.



Drake y sus acompañantes partieron en busca de una base de los Primeros Humanos. Los Educados sabían que había más bases, y probablemente había alguna más en buen estado, como las de la Tierra. Tardaron 2 años, pero gracias a los poderes de Drake encontraron una base en un planeta que actualmente lleva su nombre. La base aparentemente fue abandonada a toda prisa, y estaba destinada a estudiar la biología de un planeta, por lo que contenía justo la clase de aparatos que los fugitivos necesitaban. Consigo llevaban a 5 Elurtur en estasis con los que hacer experimentos, con la idea de encontrar algo que afectase a los Elurtur pero no a los humanos y así poder combatirlos.

Tardaron 4 años pero consiguieron lo que necesitaban, una sustancia que, liberada en la atmósfera, era inocua para los humanos y la vida en la Tierra, pero que mataba a los Elurtur en cuestión de minutos tras ser inhalada por el humano poseído: el Polvo Liberador.

Por desgracia, el laboratorio no estaba preparado para crear esa sustancia en las cantidades necesarias, pero Drake había sentido algo cuando estaba en la Tierra, y estaba preparado a arriesgarlo todo por su suposición.

Los fugitivos volvieron a la Tierra, abriendo un agujero de gusano justo al lado del planeta, dejando la nave en rumbo de colisión sobre la sede del gobierno Elurtur y teleportándose fuera de la nave.

Una vez en el planeta, y tras avisar a humanos de confianza en los campos más grandes de lo que iban a intentar, Drake solo tuvo que seguir lo que sentía, concentrarse en ello, y de alguna manera averiguó dónde se encontraba la base de los Primeros Humanos. Con cada día que pasaba Drake se volvía más poderoso, por lo que no le costó nada teleportarse a sí mismo y a los que le acompañaban a la base sumergida un 25 de Diciembre de 2147.

Esta se encontraba en perfecto estado, y, gracias a los instrumentos de terraformación de NT 4 que había en la base, pudieron crear la sustancia en las cantidades necesarias.

Ahora solo quedaban dos problemas. El primero era soltar la sustancia por la atmósfera del mundo, lo que se podría hacer gracias a los poderes de Drake, pero ese no era el principal problema. Lo que más preocupaba a Drake y al resto de fugitivos era cómo reaccionarían los Educados al morir los Elurtur.

Entonces es cuando Drake recordó lo que les había guiado hasta allí. Buscó por la base hasta que halló aquello que le había llamado. Se trataba de una IA psiónica, la IA que asistía a los Primeros Humanos y que llevaba milenios observando la superficie y cumpliendo la misión para la que había sido creada (proteger a los humanos). La IA le explicó a Drake que ella había sido la que creó la mutación que le dio los poderes a Drake, y que desde un principio le había guiado hasta llegar a ese momento.

La IA tenía una última misión para él. Era la única manera de salvar a todos los humanos de los Elurtur y conseguir desprogramar a todos los Educados. Pero el plan tenía un pequeño problema. La energía psiónica que tenían que liberar debía ser tan grande que acabaría con las vidas de los dos, tanto de la IA como de Drake. Antes de que aquellos que le acompañaban pudiesen decir nada, Drake se giró y dijo “Adiós amigos míos. Recordadme”, y con un movimiento de mano los teleportó a la superficie de la Tierra. A los segundos de aparecer vieron cómo la atmósfera del planeta se llenaba de un extraño polvo que aparecía de la nada, y cómo los Elurtur que había acudido a detenerles morían a los pocos minutos de inhalar la sustancia, dejando a unos perplejos humanos que, por desgracia para ellos, recordaban todo lo que había pasado en sus no-vidas como meros espectadores.

Minutos después del mar surgió una especie de onda energética azulada que se fue expandiendo hasta cubrir todo el planeta, y no paró ahí, sino que, como de ondas concéntricas sobre una balsa se tratase, comenzó a expandirse por los planetas cercanos. Viajando a velocidades imposibles, en la siguiente semana la onda de energía psiónica

se extendió en una circunferencia de 9 par-secs en todas las direcciones, y de repente en todas las bases Elurtur todos los Educados, que superaban en número a los Elurtur, fueron liberados de su condicionamiento psiónico. Toda la ira de años de control se vertió de golpe sobre sus antiguos amos.

Los humanos estaban libres del Dominio.

La Restauración (2148-2188):

Los siguientes 40 años fueron duros, ya que el estado en que se quedó la psique de la especie humana era desastroso. Pero por suerte los compañeros de Drake habían tenido tiempo durante sus años en el Exilio para teorizar qué era lo que debían hacer en cuanto se liberasen de los Elurtur.

Lo primero era liberar a todos los prisioneros de los Campos. Para que la especie humana se recuperase de lo sucedido adecuadamente, decidieron que debían ser los Educados quienes liberasen a los prisioneros de los Campos. Algunos se habían liberado ya a sí mismos, pero aún así los liberados estaban en una situación precaria. Por otro lado, los Educados tenían conocimientos y acceso a tecnología, pero se sentían completamente destrozados por lo que les había pasado. Habían estado la mayor parte de su vida bajo control, y, una vez pasada la ira inicial que les sobrevino al desaparecer su condicionamiento, se habían quedado sin saber qué hacer, en gran medida paralizados por la vergüenza. Si los Educados tenían que recuperarse de alguna manera debía ser ayudando a los prisioneros de los Campos.

Los Educados, acostumbrados como estaban a obedecer órdenes, reaccionaron con rapidez ante los mandatos que los compañeros de Drake empezaron a realizar a través de los canales de comunicación Elurtur. Los Educados comenzaron a liberar a todos los prisioneros de Campos de Trabajo y Campos de Violación, a proporcionarles comida y asistencia médica, a proporcionales apoyo, etc. Al principio los prisioneros reaccionaban con miedo (al fin y al cabo muchos Educados habían sido carceleros suyos),

Cronología de la Primera Colonización

Fecha	Suceso
2086	El Descubrimiento. Comienzan los intentos de las Corporaciones de ser consideradas como Países.
2086 - 2089	Aumento de tensiones entre Corporaciones y Países.
Noviembre de 2089	Apex Corporated y Globomantics cortan las comunicaciones de aquellos que no les quieren dar soberanía.
3 de Diciembre de 2089	Comienza la Guerra Corporativa.
3 de Febrero de 2091	Ataque coordinado contra las Corporaciones. Llegada del Dominio.
2091 - 2101	El Dominio se asienta en la Tierra y fortalece su posición.
2101	Todas las mujeres fértiles de la tierra no poseídas son llevadas a Campos de Violación.
2102 - 2037	Expansión del Dominio Elurtur.
2138	Drake aparece por primera vez. Comienza a desprogramar y a plantar semillas de rebelión en los Campos.
2140	Drake y otros huyen de la Tierra.
2142	Drake encuentra una base de los Primeros Humanos.
2146	Drake y los suyos sintetizan el Polvo Liberador.
2147	Drake encuentra la base de los Primeros Humanos en la Tierra.
Del 25 de Diciembre de 2047 al 1 de Enero del 2048	Drake se sacrifica para liberar a los humanos del yugo del Dominio Elurtur.
2148 - 2188	La Restauración.
2188	Los humanos vuelven al espacio.
2200	Los humanos encuentran a los Otoku, y se alían con ellos.
Noviembre 2210	Contacto con la Alianza Uu'man. Contacto con más Elurtur.

pero al ver que estaban proporcionando ayuda, y al extenderse la explicación de lo sucedido, los prisioneros dejaron de tener miedo y se acercaban a recibir la ayuda.

Lo siguiente que debían hacer los compañeros de Drake era contactar de nuevo con aquellos que se encontraban en el espacio. Por suerte el instinto de algunos Educados al ver lo que había sucedido fue volver a la Tierra. Como estaban muy ocupados con los problemas de la Tierra, los compañeros pidieron a aquellos que habían vuelto que cogiesen las naves espaciales y se dedicasen a contactar con todos los terrestres que los Elurtur habían sacado del planeta y los llevasen de vuelta a la Tierra.

A partir de ese momento la auténtica reconstrucción empezó. No entraremos en detalles de cómo se recuperó el ser humano de lo sucedido. Baste decir que tardaron 40 años en estar preparados para volver a salir al espacio, pero cuando lo hicieron los humanos que salían al espacio eran muy distintos de los que salieron por primera vez.

El Dominio había cambiado a los humanos. Los humanos esta vez salían al espacio como un solo gobierno, la Confederación Terrestre. Pero no solo eso. La experiencia había vuelto a los humanos criaturas mucho más recelosas, pero con mucha más empatía por el sufrimiento ajeno y con una enorme voluntad por luchar contra aquello que piensan que es incorrecto. El Dominio había proporcionado a los humanos un compás moral como nunca habían tenido antes.

La Primera Colonización (2188-Actualidad):

Durante los próximos 23 años los humanos volverán al espacio. Los primeros años tras la recuperación, tanto mental como social, de la humanidad, la formación de un gobierno mundial democrático, y la restauración de todos lo que los Elurtur habían destruido, el ser humano se extenderá lentamente por su sistema solar. La diferencia es que esta vez los humanos tienen tecnología de NT 3 y motores lumínicos de NT 5, lo

que les permitirá expandirse con cierta rapidez una vez se decidan a salir del sistema solar (el 2191). Lo primero que harán será intentar recuperar las bases que los Elurtur obligaron a los Educados a crear. Pero el problema es que las naves humanas no son tan potentes como las Elurtur, y los agujeros de gusanos que son capaces de abrir no pueden superar los 3 parsecs, por lo que no pueden alcanzar (de momento) todos los planetas que eran parte del Dominio.

Así que la Confederación decide explorar y expandirse por aquellos planetas a los que llegan mientras consiguen duplicar correctamente el único motor de 3 parsecs que tienen. Los primeros años, hasta el 2200, explorarán 15 sistemas solares: de ellos 2 tienen bases dejadas por los Elurtur, y en el resto los humanos dejan pequeñas bases de investigación. De estos 15 planetas 6 contienen formas de vida basadas en el carbono muy similares para la Tierra, un porcentaje muy superior a lo que los científicos esperaban.

Poco a poco los humanos establecen colonias en esos planetas. Bastante numerosas en aquellos que les resultan habitables y mucho más limitadas en los inhabitables. Estas estarán dedicadas a la investigación y a la minería, principalmente.

Los avances científicos se van dando poco a poco, y la vida tanto de la Tierra como de las colonias mejora. El año 2199 la colonia de Centauri (en un planeta habitable del sistema Próxima Centauri) llega a las 300.000 personas, la primera auténtica ciudad humana en otro sistema solar.

Y por fin el año 2200 llega, y al empezar este el gobierno de la Confederación anuncia que ha conseguido por fin duplicar los motores lumínicos capaces de abrir agujeros de gusano hasta 3 parsecs de distancia.

El primer planeta que deciden visitar los terrestres es un planeta en el que sospechaban que había vida inteligente. El planeta es Ootok, y en el encontrarán a los Otoku, una raza de herbívoros de 4 brazos que viven en un planeta con mucha gravedad.

El contacto será realizado con mucho cuidado para no alertar a la población, pero para su sorpresa el gobierno Otoku les informará que no es la primera vez que han sido visitado por alienígenas, y que su pueblo sabe de su existencia. Los humanos y los Otoku tienen un buen comienzo, y sus relaciones mejorarán. Los humanos ayudarán a los Otoku a aumentar su Nivel Tecnológico, y el año 2207 los Otoku serán aceptados como miembros de la Confederación Terrestre, en la que cada colonia cuenta en función de sus habitantes, igual que la Tierra, solo que esta, al tener más población, tendrá más poder. Los Otoku no tienen ningún problema con el nombre, ya que Ootok significa “Tierra” (ellos son “hijos de la Tierra”).

Humanos y Otoku se lanzarán a explorar juntos el espacio, y juntos llevarán a la Confederación Terrestre a colonizar 30 planetas. En ninguno de ellos encontrarán otra forma de vida.

Será en Noviembre del 2210 cuando dos misiones de exploración traerán noticias que cambiarán la Confederación.

Por un lado, una expedición que partía desde Barnard's Star, un sistema solar con planeta habitable, hacia un planeta sospechoso de tener vida inteligente situado a 4 parsecs de distancia, ha encontrado eso y mucho más.

Se han encontrado una civilización humana que viaja por las estrellas con otras variaciones del ser humano (pero genéticamente compatibles con este) y con razas alienígenas. Son la Alianza Uu'man, y la similitud del nombre con “humano” les encanta a los terrestres. De hecho el lenguaje escrito que utilizan es muy parecido al que encontraron en la Luna, en Marte, etc. Dos Terimio y un Uu'man han acompañado a los exploradores de vuelta, y son recibidos como jefes de estado. El Uu'man se compromete a enviar expertos en Vulnus Antiguo y se preparan posibles tratados comerciales. En el viaje de vuelta hacia la Alianza les acompaña un embajador.

Este vuelve justo antes de que empiece el año 2211 con un embajador Uu'man y su séquito, acompañado también de dos naves repletas de historiadores, lingüistas, sociólogos y una nave con representantes comerciales. A la semana de llegar, un convoy similar parte hacia Ter'rae (los terrestres están maravillados por las coincidencias).

La otra noticia que llega en Noviembre del 2210 es considerablemente peor.

Una nave de exploración que se encontraba en **Beta Canum Venaticorum** percibió unas lecturas extrañas en los sensores de largo alcance que provenían de un sistema a 1 parsec. Saltaron a la parte lejana del sistema y se acercaron a las lecturas, cuando sus sospechas se confirmaron. Habían encontrado una nave operativa de los Elurtur. Y no solo eso, sino que interceptando sus comunicaciones averiguaron que poseían cuerpos de terrestres. Saber que había terrestres en posesión de los Elurtur enfureció a los miembros de la Confederación, por lo que esta ha votado en Diciembre producir naves preparadas para la guerra. La Confederación va a acabar con los Elurtur y a liberar a los prisioneros.

Estamos en Febrero del 2211. El mundo ha cambiado por completo. Por un lado llegan promesas de amistad de otras especies humanas, por otro la pesadilla de los terrestres ha vuelto a aparecer, y si quieren dormir tranquilos tendrán que acabar con ellos...

Espacio Conocido:

Aunque a continuación describimos algunos mundos del espacio conocido en la Primera colonización, intentar describirlos todos sería enciclopédico, aparte de, desde nuestro punto de vista, minimizar las posibilidades de diversión. Como verás, en el **Mapa de la Primera Colonización** hemos dejado muchos planetas sin nombre. Esto es así a propósito, para que el DJ rellene esos espacios a su gusto.

Asimismo, no todo el Espacio conocido está lleno de naciones, hemos dejado conscientemente muchos planetas sin que formen parte de ninguna nación estelar. Esto es así para proporcionar suficiente espacio para que el DJ pueda introducir nuevas civilizaciones interestelares si así lo desea. Si no quiere crear ningún estado espacial nuevo, siempre puede decidir que las estrellas que no forman parte de ninguna nación son “terra incognita”; sitios a los que nadie ha viajado aún (y lugares perfectos para introducir nuevos Bichos).

A continuación vamos a comentar brevemente los distintos estados interestelares que se pueden encontrar en el espacio conocido (aunque también viene información sobre estos en las razas que forman parte de ellos).

Alianza Uu'man:

La Alianza Uu'man es con diferencia el mayor poder en lo que a números se refiere. Aunque los Sorudnar tienen una tecnología mucho más elevada y podrían presentar batalla a la Alianza si fuese necesario, e incluso derrotarla, pese a que apenas son 6 planetas.

Por suerte para el resto de poderes de la zona, no son una civilización expansionista militarmente. Si que intentan convencer de las ventajas de su sistema a aquellas civilizaciones con las que se encuentran, pero nunca atacan a sus vecinos, por lo que no son peligrosos. Eso no evita que los dirigentes de la Unión Humana piensen que sus ideas son peligrosas, y, aunque comercien con ellos, no quieren que sus ideas se expandan por la Unión, por lo que intentan dificultar la difusión de la ideología Uu'man (principalmente controlando el arte y el comercio que entra desde la Alianza).

La relación de la Confederación Terrestre con la Alianza es reciente, pero algunos Uu'man ya sabían de la existencia de la Confederación desde el 2200. Han estado vigilando sus acciones y sus movimientos para asegurarse de sus intenciones. Por

suerte, a los Uu'man les ha gustado cómo han reaccionado los terrestres al encontrar a los Otoku, y se ha decidido que los terrestres podrían ser buenos miembros de la Alianza, por lo que se van a empezar relaciones comerciales y diplomáticas con el objetivo, si todo va bien, de ofrecerle a la larga a la Confederación que se una a la Alianza Uu'man.

En la Alianza los comerciantes (de cualquier tipo) están todos unidos en una misma asociación que impone precios por consenso y tras negociación con el gobierno de la Alianza. Aparte de las agrupaciones por tipo de negocio, existen asociaciones raciales que intentan que ninguna raza tenga favoritismos por encima de las demás. Lo demás lo dejamos al DJ, pero sin duda la Federación de Star Trek es una inspiración para crear a la Alianza (o no, dependiendo de cómo quiera orientarla el DJ). Este Gremio de Comerciantes de la Alianza puede ser una entidad benevolente y justa que intente ser lo más equitativa posible o una organización extremadamente codiciosa, en la que los representantes solo se preocupan de sus intereses personales y de lo que puedan ganar con sobornos.

En un principio la Alianza es un gobierno benévolo y estable, aunque el DJ puede querer cambiar eso. Quizás la Alianza está podrida por dentro, pese a su aparente benevolencia. Quizás realmente la Alianza está dominada por aquello que destruyó la Pax, por lo que creó a los Whil'lë y la Plaga, por un grupo de Primeros Humanos con siniestras intenciones, por los Whil'lë, etc. El DJ es libre de ajustarla a sus intenciones.

Confederación Terrestre:

La Confederación Terrestre es explicada también en la sección de Historia. De todas formas debemos comentar que el gobierno es ahora mundial, pero se mantienen demarcaciones de votantes correspondientes a los históricos países, y se intenta preservar las lenguas y culturas del pasado lo máximo posible.

Tras una situación como el Dominio es imposible saber qué es de quién, y de alguna manera los humanos querían hacer borrón y cuenta nueva, así que al reconstruir el planeta se devolvió aquello que se podía a quien podía demostrarlo (muy poca cosa, ya que no había manera de demostrar nada). El estado repartió las viviendas en función de los tamaños de las familias, y empezó a proporcionar dinero a aquellos que deseaban emprender negocios. Durante la Restauración se podría decir que el mundo era una mezcla de socialismo y capitalismo.

Ahora se han formado ya “partidos políticos” en la Confederación, cada uno defendiendo un tipo de sistema político, pero por ahora no hay nada completamente definido, y el sistema utilizado es un estado protector estilo socialista en lo que a necesidades básicas se refiere, pero que deja total libertad a las iniciativas empresariales (e incluso las promociona) y permite que aquello que no sea básico sea regulado por el mercado.

La Confederación está ahora mismo entusiasmada por el contacto con la Alianza, aunque por supuesto hay gente desconfiada, pero en general las impresiones son buenas. Por otro lado está la próxima guerra. La Confederación está en cierto sentido esperando esa guerra, y un cierto sentimiento de venganza recorre la población, pero también hay miedo, ya que los Elurtur pueden resultar un enemigo formidable en el espacio. Solo el futuro tiene respuestas para eso.

Dominio Elurtur:

El Dominio Elurtur es una amenaza para los terrestres, así como para toda la Galaxia. Su única intención es conquistar, y no es posible aliarse o llegar a un acuerdo con ellos. A lo largo de la historia todos los que lo han hecho han acabado siendo traicionados. Su único deseo es la conquista y el dominio. Para eso existen y dominar es lo único que les importa.

Actualmente están preparando un nuevo ataque sobre los terrestres, ya que ellos también buscan venganza sobre los miles

de Elurtur que los terrestres mataron al liberarse del Dominio. Su ataque está planeado para mediados del 2211, lo que ellos no saben es que los terrestres les han descubierto y se están preparando para atacar ellos. Dejamos a la decisión del DJ si los Elurtur se han infiltrado entre los humanos de nuevo ya o no, y cuál es la extensión de la infiltración, pero si es así debería tener en cuenta que los Elurtur esta vez no quieren conquistar a los humanos, quieren exterminarlos por lo que han hecho (aunque eso no quiere decir que no piensen tomar esclavos, pero esa no es la idea principal, sino un posible efecto secundario de la guerra).

Espacio Insectoide:

La situación actual del Espacio Insectoide se explica en mayor detalle en el apartado **La Expansión Insectoide en Secretos dentro de Secretos**, más abajo. Aquí vamos a detallar su organización territorial.

Los Insectoides se dividen en Colmenas, y por lo general cada colmena ocupa un planeta, pero, cómo se explica en **La Expansión Insectoide**, los insectoides tienen un problema actual, y debido a ese problema han estado acumulando gran cantidad de guerreros y los planetas se han dividido en secciones. En cada sección se ha instalado una colmena distinta, y, aunque el momento de la Expansión se acerca, las tensiones entre las colmenas van en aumento. Por suerte para ellas la Expansión se producirá antes de que haya problemas más graves en el Espacio Insectoide.

Ninguna raza tiene contacto con el espacio insectoide, salvo cuando son invadidas por ellos. Pero aún así existen gran cantidad de leyendas sobre ellos, muchas falsas, otras verdaderas. Los pocos que han conseguido escapar al ataque de los insectoides saben que ni siquiera las más descabelladas hacen justicia a la amenaza que representan los insectoides.

Imperio Vaethurog:

El Imperio Vaethurog podría ser una amenaza para el espacio conocido, pero por suerte se han encontrado con la norma de su zapato, los Sorudnar. La derrota que les han infringido ha sido tan humillante que los Vaethurog se sentirán deshonrados hasta que no consigan derrotar a los Sorudnar, y por ese motivo están preparando un asalto a gran escala a la capital Sorudnar, con la idea de decapitar el cuerpo antes de destruirlo y hacerse con su tecnología.

Si los Vaethurog consiguiesen su propósito (algo en principio poco probable, pero nunca se sabe) serían probablemente la amenaza más grande a la que puede enfrentarse la galaxia, ya que si consiguiesen desvelar los misterios de la tecnología Sorudnar no habría civilización alguna capaz de pararlos.

Sorudnar (Alianza Sorud):

Los Sorudnar se limitan a estar en su espacio, sin molestar, pero sin tolerar las molestias. Los Sorud nunca se acercan al espacio Sorudnar, y nadie sabe qué es lo que pasaría si lo hacen. Cuando cualquier nave no hostil (esto es, cualquiera que lleve sus armas desactivadas) se acerca a un planeta Sorudnar, es avisada 3 veces de que dé media vuelta o será destruida. Si no se obedece no dudan en disparar. Cualquier nave que se acerque con las armas activadas, o realice cualquier otra acción que se pueda considerar como hostil, es destruida.

Aunque se conoce algún que otro caso de naves que tenía información que los Sorudnar consideraban importante. En alguno de esos casos, cuentan los rumores, los Sorudnar no solo no han destruido la nave, sino que la han conducido al planeta y luego la han dejado marchar sin problemas. En un caso se dice que alguien simuló tener una información que querían para entrar en el planeta, pero nadie ha vuelto a saber de esa persona.

Pero ¿qué es eso que avergüenza a los Sorud simplemente con mencionar a los Sorudnar?, ¿qué han hecho los Sorud, los So-

rudnar o ambos? ¿Por qué esperan castigo los Sorudnar y cuál será ese castigo? Todo esto se deja a voluntad del DJ, pero nuestro consejo es que utilice esto, el misterio de la creación de Whil'lè y la Plaga y el misterio de la destrucción de la Pax y de los Primeros Humanos en una misma trama, sea para utilizarlo como trasfondo de su partida o para centrar directamente una campaña en ello.

Terrenos de Caza Kuzaar:

Los Territorios de Caza Kuzaar son un infierno para aquellos que no son Kuzaar. Los planetas de los Territorios son prisiones llenas de los campos de cultivo (de NT -1) del ganado de los Kuzaar, que viven en algunos continentes de los planetas (en los que no hay ganado) y en estaciones orbitales sobre los planetas. Realmente la población Kuzaar es muy inferior a lo que el tamaño de los Terrenos de Caza daría que pensar, pero son estupendos cazadores.

Los Kuzaar proporcionan las herramientas necesarias para que su ganado se procure alimento, e incluso les proporcionan armas cuerpo a cuerpo para que se defiendan de sus ataques (cazar no es divertido si la presa no tiene posibilidades de vencer), pero por otro lado toman considerables molestias para que no desarrollen ningún tipo de aparato de NT 0 o superior, para lo que mantienen constantemente vigilados al ganado.

Las condiciones de vida del ganado, por otro lado, no serían tan malas si no fuese por los ataques Kuzaar, aunque estos tienen bastante cuidado de no vaciar sus despensas, y los menores de 15 años y las mujeres están, casi siempre, a salvo de los ataques.

Unión Humana:

La Unión Humana comenzó como una unión de planetas habitados por humanos. El motivo de la unión eran motivos comerciales y de protección, y, aunque ahora se trata de un gobierno interestelar de pleno derecho, sus funciones son principalmente comerciales y defensivas, el resto de asuntos se dejan a cada planeta a sus propios de-

signios. Podríamos decir que la Unión gobierna todo lo que sucede en el espacio de la Unión, excepto por los planetas soberanos (que no las colonias) que se gobiernan a sí mismos. Las colonias son gobernadas por la Unión hasta que se encuentra habitada por un número de personas, o alcanza unas cotas concretas de productividad. Si alguno de esos dos casos se da, la colonia pasa a ser un miembro de pleno derecho.

La Unión Humana tiene distintos gremios controlando distintos tipos de negocios, pero en definitiva el objetivo es el mismo, regular y controlar el comercio interestelar (aunque una característica conocida de los controladores de los gremios es que intentan ser lo más discretos posible).

La Unión no aprueba la ideología de la Alianza, pero mientras la cosa se quede solo ahí son un mercado muy grande, y por lo tanto muy interesante. De hecho la Unión depende económicamente de las compras que la Alianza les hace, si no fuese por ellas la Unión sería un lugar mucho más pobre.

Organizaciones:

Listar todas las organizaciones que existen o pueden existir en una ambientación como esta sería imposible. Por lo tanto vamos a dejar en manos del DJ las decisiones al respecto de qué clase de organizaciones quiere que haya en los distintos gobiernos interestelares (según le interese que la trama se enfoque por un lado o por otro). Eso sí, vamos a hacer algunos comentarios sobre la organización que se comenta en **Futuro Cercano**.

El Ojo que Todo lo Ve:

El destino de esta asociación lo dejamos a manos del DJ, aunque sugerimos varias posibilidades. Quizás fueron colaboracionistas voluntarios de los Elurtur, y mantienen el contacto con ellos, esperando recuperar el poder que han perdido al traicionar a los terrestres. Otra posibilidad es que estén intentando destruir el sistema desde dentro, y apoderarse de este con los mismos métodos que tan buen resultado les ha dado en el pasado. También puede que desapareciesen por completo durante la Dominación. Y



siempre es posible que hayan conseguido hacerse con el poder de nuevo; si ese es el caso esperemos que hayan aprendido de las lecciones del pasado.

La última opción es que el Ojo que todo lo Ve sea una constante en toda la galaxia (aunque con distintos nombres) y que tenga que ver con aquello que creó a los Whil'lë y la Plaga, lo que acabó con la Pax, lo que castigará a los Sorud y los Sorudnar, etc. e incluso con todo a la vez.

Criaturas y Bichos Típicos:

En la ambientación de Primera Colonización no existe una ciencia genética **muy** avanzada, pero las Plantillas de neo-humanos y para-humanos del Capítulo 2 se utilizan también. Los neo-humanos se utilizan para representar a las distintas razas humanas descendientes de los Primeros Humanos y los para-humanos representan (con algunos cambios) a razas alienígenas.

Achiliie (humanos):

Los Achiliie son humanos exactamente como los de la Tierra. Viven en un planeta muy similar a este llamado Hilles y forman parte de la Alianza Uu'man. Pueden existir psiónicos entre los Achiliie (pudiendo adquirir los Dones *Psiónico Innato* y *Psiónico Entrenado*), aunque son raros.

Los Achiliie utilizan la misma "Plantilla" que los humanos.

Aqa'sthe (alienígenas):

Los Aqa'sthe son una raza subacuática que viven en un planeta, llamado Aquu, completamente cubierto por las aguas. Son maestros manipuladores del coral, y sus conocimientos de genética (tienen NT 4 en Genética) no tienen parangón en la Alianza Uu'man, a la que pertenecen.

Los Aqa'sthe son humanoides de piel escamosa y grandes ojos negros sin pupilas. Sus manos no son palmeadas, aunque en lugar de pies tienen una especie de aletas que son lo

suficientemente resistentes como para soportar peso, tanto como unos pies.

Los Aqa'sthe utilizan la Plantilla de los **Poseidones** del **Capítulo 2: Creación de Personajes** añadiendo lo siguiente.

Especial:

Maestros de la Genética Aplicada (tienen conocimientos de genética de NT 4, y están especializados en la creación de herramientas vivientes subacuáticas; es especial porque nadie más en la Alianza Uu'man tiene conocimientos de genética tan elevados. Pueden aprender la Habilidad *Ciencia (Genética)/NT 4*, cosa prohibida para el resto de razas de la Alianza).

Argos (alienígenas):

Los Argos son una raza no-humana proveniente del planeta **Argosi**, miembro de la Alianza Uu'man. Argosi es un planeta de baja Gravedad (0,3 G) y Atmósfera Muy Tenue. Los delgados, y aparentemente frágiles, Argos son bastante diestros, y se mueven con mucha gracilidad en ambientes de baja gravedad. Su piel es completamente blanca, y sus ojos azulados no tienen pupila (aunque cuando bajan su membrana ocular se parecen mucho a unos ojos humanos).

Su constitución es más ligera que la de un humano normal, pero por otro lado es capaz de soportar la radiación del espacio sin ningún problema. Sus voces son ideales para comunicar en planetas con Atmósferas Muy Tenues, por lo que en atmósferas normales suenan un poco raras. Asimismo, necesitan una Máscara de Aire Comprimido para estar en Atmósferas Estándar. Siempre suelen decir lo que piensan.

Los Argos solo hablan Vulnus, si hablaban otro lenguaje hace siglos que fue olvidado.

Los Argos utilizan la Plantilla de los **Argonautas** del **Capítulo 2: Creación de Personajes** sin ningún cambio.

Ariliscoroi (humanos):

Los Ariliscoroi son una raza humana que forma parte de la Unión Humana. Son especialmente saludables y hermosos, llegando a vivir hasta 120 años. Los humanos que los han encontrado les llaman “elfos”, si bien es cierto que suelen ser de cabellos dorados o plateados, ojos azules o almendrados y tienen orejas un poco más en punta que los humanos (aunque es fácil encontrar en la Tierra humanos con las mismas orejas).

El planeta natal de los Ariliscoroi se llama Aerilar, y su lengua es el Etherel, aunque también hablan el Vulnus. Existen psiónicos entre los Ariliscoroi (pudiendo adquirir los Dones *Psiónico Innato* y *Psiónico Entrenado*), y son relativamente comunes.

Los Ariliscoroi utilizan la Plantilla de los **Alfa del Capítulo 2: Creación de Personajes** sin ningún cambio.

Elurtur (bichos):

El grueso del Dominio Elurtur se encuentra fuera del espacio conocido (y a unos cuantos parsecs), pero como fruto de la invasión sobre los humanos, el Dominio tiene un hueco para sí dentro del espacio conocido. La muerte de miles de sus congéneres dejó a los Elurtur temporalmente sin líderes, y hasta hace poco han estado luchando a la manera Elurtur; esto es, políticamente, ya que no suelen matarse entre sí.

Que el Dominio Elurtur (el grande, no el del espacio conocido) esté en guerra con los insectoides en otro lugar de la galaxia ha significado que no hayan podido ayudar mucho a los Elurtur enviados a la Tierra. Pero en el 2209 un Elurtur llamado Ereile-sar ha conseguido hacerse con el poder en el Dominio, y está preparando una invasión sobre la Confederación...

Gnonar (humanos):

Los Gnonar son humanos exactamente como los de la Tierra. Viven en un planeta muy similar a este llamado Agag y forman parte de la Alianza Uu'man.

Pueden existir psiónicos entre los Gnonar (pudiendo adquirir los Dones *Psiónico Innato*), aunque son muy raros.

Los Gnonar utilizan la misma “Plantilla” que los humanos.

Icar (humanos):

Los Icar son una especie humana baja, fuerte y resistente. Famosos por su capacidad marcial, son un orgulloso integrante de la Alianza Uu'man.

Su idioma es el Maed, aunque todos hablan Vulnus. Su planeta natal se llama Maedan.

Los Icar utilizan la Plantilla de los **Sansón del Capítulo 2: Creación de Personajes** sin ningún cambio.

Insectoides (bichos):

Como ya se ha dicho, los Insectoides son una plaga en esta ambientación. Controlan 25 planetas en el espacio conocido, aunque hay otros reinos de insectoides por la galaxia y en total controlan una sexta parte de esta, y siempre van a por más.

Los insectoides son incomprensibles para las razas humanoides, y todo intento de comunicar con ellos hasta la fecha ha resultado fútil. Cada pocos años los insectoides crecen lo suficiente como para conquistar nuevos planetas, y poco a poco, pero de manera constante, el Espacio Insectoide va creciendo.

En la zona más cercana a la Tierra del Espacio Insectoide, hasta hace 60 años había 4 razas, pero sus planetas fueron objetivo del último esfuerzo expansionista de los Insectoides, y nadie sabe qué ha sido de ellos.

Los especialistas llevan desde hace quince años avisando que la última expansión no se ha producido cuando debía, teniendo en cuenta los ciclos que suelen seguir los insectoides; nadie sabe lo que significa, pero todos temen que la siguiente expansión sea más fuerte de lo habitual. Consulta **La Expansión Insectoide en Secretos dentro de Secretos**, más abajo.

Los Insectoides usan las Plantillas que se proporciona en el **Capítulo 8: Criaturas** sin ningún cambio.

Kuzaar (bichos):

Los Kuzaar tienen sus dominios de caza, y molestan poco fuera de ellos. Es cierto que atacan de cuando en cuando a los planetas del espacio conocido para hacerse con más ganado, y que las pruebas de mayoría de edad se hacen fuera de los Terrenos de Caza. Pero en general no son un peligro, cosa que probablemente serían para aquel gobierno que decidiese atacarles para recuperar a los que han secuestrado.

De hecho muchos recuerdan la leyenda de los Ro'r. Una raza reptiloide que, cuando percibió que ocasionalmente una raza desconocida para ellos secuestraba a miembros de su raza, los siguió. Al descubrir el destino de los secuestrados los Ro'r montaron en cólera y atacaron a los Kuzaar. Estos los destruyeron y luego atacaron el planeta de los Ro'r. Todos los Ro'r que no fueron cogidos prisioneros fueron destruidos por los Kuzaar desde órbita, en un bombardeo que duró cinco años. Cada año, el día del aniversario del ataque de los Ro'r, algunas naves Kuzaar vuelven a su planeta y lo bombardean de nuevo, y han pasado ya 700 años desde ese incidente.

Los Kuzaar de esta ambientación tienen acceso a armamento para naves espaciales de NT 4. Lo sacan de un depósito militar de procedencia desconocida que se encuentra en su sistema solar natal.

Los Kuzaar del **Futuro Cercano** y **La Primera Colonicación** utilizan la Plantilla que se proporciona en el **Capítulo 8: Criaturas**.

La Plaga (bichos):

La Plaga en el Futuro Cercano no ha sido creada por los humanos, sino que ha sido creado por lo mismo que creo a los Whil'lë. Ver **¿Quién creó a los Whil'lë y la Plaga?** en el apartado **Secretos dentro de Secretos**

en la sección **La Primera Colonización**. Aparte de eso la Plaga es una amenaza que se cierne sobre toda la galaxia.

La Plaga se encuentra suelta ya por la galaxia. De hecho en otra parte de esta una civilización humana muy avanzada está siendo destruida por esta, pero para que lleguen hasta el espacio conocido falta mucho.

Por desgracia en el espacio conocido ya está la Plaga.

No solo se puede encontrar en manos de algunos Whil'lë (en su estado original), sino que se encuentra ya distribuida por varios planetas del espacio conocido. El planeta llamado por los humanos Ross 695 (en el subsector A4) contiene una civilización humana de NT 0 que ha sido consumido por la plaga. Esta ha sido esparcida por un Whil'lë según las instrucciones que recibió de su creador; ahora ha acabado todo lo que se le encomendó y es libre de hacer aquello que desee. Hay 2 planetas más en los que la Plaga ha acabado con toda civilización, pero en los aún se encuentra activa; estos planetas no se han ubicado en el mapa, para que el DJ los ponga donde quiera.

La Plaga utiliza la Plantilla que se proporciona en el **Capítulo 8: Criaturas** sin ningún cambio.

Linn (humanos):

Los Linn son humanos exactamente como los de la Tierra. Viven en un planeta muy similar a este llamado Eronn y forman parte de la Alianza Uu'man.

Los Linn utilizan la misma "Plantilla" que los humanos.

Melasus (humanos):

Los Melasus son una variante humana que vive en un planeta de la Unión Humana con una orografía especialmente llana, si han sido modificados para ese planeta o simplemente han evolucionado de la manera que lo han hecho por si mismos es algo que no se sabe.

Los Melasus son altos, delgados y desgarrados, y a la mayoría de humanos les resultan muy nerviosos y expresivos, en comparación con ellos. Esto es así porque su metabolismo funciona mucho más rápido que el de los humanos, y de hecho Mela I (su planeta natal) parece ir a cámara rápida. Hablan Vulnus.

Pueden existir psiónicos entre los Melasus (pudiendo adquirir los Dones *Psiónico Innato* y *Psiónico Entrenado*), aunque son raros.

Los Melasus utilizan la Plantilla de los **Filípides del Capítulo 2: Creación de Personajes** sin ningún cambio.

Mnelen (humanos):

Los Mnelen son muy similares a los humanos de la Tierra, y solo tienen una diferencia con ellos. Y es que los Mnelen viven en un planeta de Atmósfera Enrarecida llamado Mnelen, y tienen un sistema biológico de filtrado de impurezas. Aquellos especialistas en genética humana que han estudiado a los Mnelen dicen que sus filtros biológicos han sido diseñado a propósito, y las leyendas Mnelen hablan de una criatura que los “condujo por un mar oscuro y frío” hasta una nueva tierra, donde “gracias a sus brujerías” les cambió para que pudiesen sobrevivir en el.

Los Mnelen hablan Vulnus y forman parte de la Unión Humana.

Los Mnelen utilizan la siguiente Plantilla:

Mnelen

Coste: 6 Puntos de Desarrollo

Los Mnelen son como un humano normal, excepto en lo siguiente.

Dones: Filtros (6 PD).

Lenguajes: Vulnus.

Otoku (alienígenas):

Los Otoku son una primitiva raza alienígena que vive relativamente cerca de la

Tierra, aunque no serán descubiertos por los humanos hasta el año 2200. Cuando los humanos les descubran la civilización Otoku se encontrará en NT 1 (el equivalente a 1993). Los humanos tendrán especial cuidado en contactar con los Otoku sin provocar ningún incidente, y para su sorpresa descubrirán que los Otoku han sido contactados a lo largo de su historia por varias razas, tanto humanas como alienígenas.

Los humanos ayudarán a los Otoku a ascender hasta NT 3 con cuidado, y estos a cambio serán firmes aliados de los humanos y de la confederación Terrestre, a la que pasarán a formar parte en el 2207 como socios de pleno derecho.

Los Otoku son herbívoros recolectores, muy diestros y provenientes de un planeta de alta gravedad. Son pequeños (1.3 metros), peludos, tienen 4 brazos y tienen un ciclo vital más corto que el de los humanos. Pueden existir psiónicos entre los Otoku (pudiendo adquirir los Dones *Psiónico Innato* y *Psiónico Entrenado*), aunque son raros.

Los Otoku utilizan la Plantilla de los **Otoku del Capítulo 2: Creación de Personajes** sin ningún cambio.

Primeros Humanos (humanos):

Los Primeros Humanos han marcado la historia de toda la Galaxia. Quizás los Sorud crearon los primeros motores Lumínicos, pero los Primeros Humanos son los que realmente exploraron toda la galaxia, creando la llamada Pax Galáctica. Algo sucedió que destruyó la Pax, y los Primeros Humanos desaparecieron (aunque algunos sobrevivieron y se convirtieron en las 66 variantes de la humanidad).

Desde entonces nadie los ha vuelto a ver, aunque más de una vez algún pueblo ha dicho ser los Primeros Humanos para engañar a otros, y los que más conocimiento tiene sobre ellos y sobre lo que les pudo pasar son los Sorud y los Sorudnar. Los primeros saben y cuentan poco; y los segundos saben mucho más, pero cuentan menos aún.

Primeros Humanos

Coste: 77 Puntos de Desarrollo

Los Primeros Humanos ya no existen, pero aquí incluimos una Plantilla de como podrían ser, en caso de que el DJ los quiera utilizar para algo.

Atributos: Todos los Atributos a *Bueno* (36 PD).

Dones: Atractivo 1 (5 PD), Equilibrio Perfecto (4 PD), Longevo (6 PD), Super-metabolismo (12 PD), Talento Psiónico (adquiere todas las Habilidades Psiónicas a *Terrible* y no conoce ningún poder) (9 PD), Tolerancia (Enfermedades) (5 PD).

Limitaciones Clave: Honesto, Pacifista (Total).

Lenguajes: Antiguo Vulnus.

Especial:

Longevos (Rasgo. Los Primeros Humanos llegaban a vivir los 500 años, e incluso puede que más).

Sorud (alienígenas):

Los Sorud son la primera raza que alcanzó las estrellas, antes incluso que los Primeros Humanos. De hecho son la raza que mejor entiende los motores lumínicos, no solo sabiendo cómo repararlos, sino también produciendo de cuando en cuando diseños mejorados (lentamente, no vaya a ser que se les acabe la máquina de hacer dinero).

Tiene la piel verde, sin nada de vello corporal y sus enormes ojos sin pupilas suelen ser rojos, amarillos o anaranjados. Su oído es peor que el humano. Tienen aspecto humanoide; tienen 2 sexos y un esquema mental muy similar al de los humanos. Aparte de su lenguaje (Sorud) hablan el Vulnus.

Las leyendas Sorud cuentan como descubrieron el planeta original de los Primeros Humanos, como se aliaron con estos y gracias a los conocimientos Sorud y a los poderes y sabiduría humanos crearon jun-



tos la Pax Galáctica. Las leyendas también cuentan que una terrible catástrofe (ninguna específica de que se trata) destruyó el sistema solar de los Sorud, y los Humanos les reubicaron en otro planeta muy similar al suyo pasando a llamarse con los siglos igual que su planeta de origen, Orud.

Cuando la Pax Galáctica fue destruida los Sorud conservaron su tecnología espacial de NT 5 (tienen hasta Teleportadores, pero pocos lo saben) y desde entonces casi todo avance que se ha producido en tecnología lumínica ha provenido de ellos.

Son grandes aliados de los Uu'man, y la mayoría de los Sorud forman parte de la Alianza Uu'man, aunque se les puede encontrar en casi cualquier lugar del espacio conocido, e incluso fuera de éste. Pero hay un lugar que los Sorud no visitan. Nunca. Ese lugar es Sorudnar.

Cuando la Pax Galáctica cayó un grupo de Sorud se declaró culpable de lo ocurrido, o eso cuentan las leyendas Sorud. Por esto, y según decían sabedores del castigo reservado para ellos por lo que habían hecho, decidieron apartarse del resto del universo. Escogieron un grupo de 6 planetas tipo terrestre y se aislaron allí. Los Sorud no suele contar esa leyenda, y para el resto del mundo los Sorudnar solo son un grupo de Sorud aislacionistas y muy poderosos a los que es mejor dejar en paz. Pero lo cierto es que los Sorud nunca se acercan a Sorudnar, y por lo que se dice desde que se separaron ningún Sorud ha visto a un Sorudnar.

Los Sorudnar se encuentran a NT 5 en todos los campos de la tecnología. Por suerte para el resto de razas no salen de la zona que han autoproclamado como su espacio.

Tanto Sorud como Sorudnar pueden tener psiónicos (pudiendo adquirir los Dones *Psiónico Innato* y *Psiónico Entrenado*).

Los Sorud utilizan la Plantilla de los **Sorud del Capítulo 2: Creación de Personajes** sin ningún cambio. Los Sorudnar utilizan la Plantilla que ofrecemos a continuación.

Sorudnar

Coste: 28 Puntos de Desarrollo

Los Sorudnar son similares a los Sorud, pero siglos de evolución en un ambiente completamente cerrado les ha cambiado ligeramente.

Atributos: DES a *Bueno* (6 PD), CON a *Mediocre* (-3 PD) e INT a *Bueno* (6 PD), todos los demás a *Normal*.

Dones: Navegación Natural (ver más abajo) (3 PD), Nivel Tecnológico Superior (NT 5) (12 PD), Nunca se Pierde 2 (8 PD).

Limitaciones: Duros de Oído (-4 PD)

Limitaciones Clave: La Limitación Clave *Juramento* ("Evitar el castigo que se le depara a la galaxia") es obligatoria para todos los Sorudnar.

Lenguajes: Sorud.

Navegación Natural:

Los Sorudnar utilizan INT en lugar de INT-2 como valor por defecto para la habilidad Navegación (Planetaria / Astronomía) y puede realizar todos los cálculos necesarios para la navegación mentalmente (sin necesidad de un computador), siempre que posea los datos necesarios.

Cuesta 3 Punto de Desarrollo.

Terimio (alienígenas):

Los Terimio son una raza anfibia que evolucionó en un planeta, llamado Esii, cubierto en un 70% por el agua, un poco menos que la Tierra. Es incluso posible que sin la manipulación de los Primeros Humanos en la Tierra hubiese evolucionado una especie similar.

Los Terimio son anfibios, pudiendo vivir tanto en un entorno como en el otro sin necesidad de soporte adicional de ningún tipo. Su piel es escamosa y verdeazulada, y tienen una gran similitud con las ranas, ya que sus bocas son grandes y sus ojos saltones, protegidos tras una membrana ocular retráctil. Tienen manos palmeadas y sus herramientas están adaptadas a esto, por lo que son incómodas de manejar para el resto de razas (-1 al uso).

Los Terimio utilizan la Plantilla de los **Atalanté del Capítulo 2: Creación de Personajes**. Aquellos que se encuentren fuera de su mundo tendrán la Limitación Manos Torpes (Manos Palmeadas) que viene en la Plantilla. Aquellos que estén dentro de su mundo no la tendrán, *por lo que el coste en Puntos de Desarrollo aumentará a 21*.

Uu'man (humanos):

Los Uu'man dicen ser los descendientes directos de los Primeros Humanos. Es cierto que son de las pocas razas humanas con poderes psiónicos, y que tienen algunos de los restos más antiguos que se conocen de los Primeros Humanos en su planeta. Además Orud está justo dónde se supone que está el planeta natal de los Sorud en referencia al planeta de los Primeros Humanos según sus leyendas. También es cierto que las leyendas Sorud dicen que Orud no es su planeta natal, sino que salieron de él cuando una catástrofe destruyó su sistema solar original.

Sea como fuere los Uu'man fueron la raza humana que menos tecnología perdió durante aquello que destruyó a los Primeros Humanos (aunque se quedaron en NT 0). Pese a ello tardaron siglos en volver a las estrellas, pero principalmente por diversos motivos internos: 5 guerras mundiales, en las que, por suerte, no se utilizó armas atómicas. Cuando salieron al espacio lo hicieron como un gobierno unido; curiosamente el gobierno ganador de las guerras fue el único que nunca había instigado ninguna ni había atacado, solo se había limitado a repeler ataques. Siendo además el único gobierno democrático que había en Ter'Rae. Cuando los otros países habían sido devastados por la guerra ese gobierno acudió en su ayuda, implantando su sistema en el proceso.

Cuando los Uu'man salieron al espacio su actuación fue ejemplar. Nunca han atacado a ninguna de las razas que han encontrado, pero todas, tanto las que les han agredido como las que no, han acabado uniéndose a ellos. La Alianza es un gobierno democrático interestelar en el que cada planeta elige sus representantes en Ter'rae y en el que los

Uu'man, aparte de tener sus representantes como todo el mundo, ejercen la labor de policía de la Alianza (al ser la única raza en la que todos tienen poderes psiónicos son idóneos para ello).

De hecho el prestigio que tienen los Uu'man entre las razas que hay en la Alianza es tal que cuando un Uu'man media en una discusión ambas partes suelen obedecer el consejo de este, aunque no tienen obligación de hacerlo. Por supuesto los Uu'man se toman este papel mediador muy en serio, y cualquiera al que se le pida que actúe de mediador lo hará al máximo de sus capacidades.

Este sistema es una adaptación de lo que historiadores y leyendas dicen que fue el sistema de los Primeros Humanos; de hecho todo en la sociedad Uu'man hace referencia a los Primeros Humanos. Pero no están tan obsesionados con ser como los primeros humanos que los imitan en todo, sino que piensan firmemente que la sociedad que construyeron y los ideales bajo los que vivieron los creadores de la Pax Galáctica son algo por lo que merece la pena luchar.

Todos los Uu'man son psiónicos innatos, pero algunos de ellos destacan y pueden adquirir el Don *Psiónico Entrenado* en lugar de *Psiónico Innato* (a decisión del DJ). Cada Uu'man tiene acceso a los poderes de una Habilidad Psiónica, y salvo que el DJ le permita tener *Psiónico Entrenado* (y, por supuesto, recibir dicho entrenamiento, o haberlo recibido) no puede adquirir ningún otro Don psiónico (y por lo tanto ninguna otra Habilidad que no sea aquella a la que tienen acceso). Aquellos con poderes de Telepatía o Control Mental pueden entrar en una organización llamada Verum Constitutores, que son la organización judicial Uu'man.

En cierto sentido los Uu'man son muy expansionistas, pero no tienen prisa, y bajo ningún concepto nunca atacan a nadie. Ellos creen que la mejor manera de expandir su sociedad es por medio del comercio, y sobre todo por medio del comercio de ideas. Los poderes psiónicos ayudan, eso sí.

Uu'man

Coste: 24 Puntos de Desarrollo

Esta Plantilla es similar a la de los Matusalén, pero contienen algunos cambios.

Atributos: CON a *Bueno* (6 PD) todos los demás a *Normal*.

Dones: Atractivo 1 (5 PD), Equilibrio Perfecto (4 PD), Psiónico Innato (escoge 1 Habilidad Psiónica a *Terrible* y no conoce ningún Poder Psiónico) (4 PD), Tolerancia (Enfermedades) 1 (5 PD).

Limitaciones Clave: Todos los Uu'man tienen la Limitación Clave *Deber* (*participar cómo árbitro en disputas si se le pide*) (los Uu'man piensan que participar de mediador es un gran honor, y que representan a toda su especie cuando lo hacen, por lo que se esfuerzan para hacerlo lo mejor posible si se lo piden y rara vez dicen no a una petición). Además las Claves Honesto y Pacifista (Defensa Propia) son muy comunes.

Lenguajes: Greath (Antiguo Vulnus, de hecho muy similar al Latín) y Vulnus (Vulnus es el lenguaje oficial de la Alianza, y la versión moderna del lenguaje de los Primeros Humanos).

Especial:

Longevo (Rasgo. Los Uu'man llegan a vivir los 300 años, e incluso puede que más).

Vaethurog (alienígenas):

Los Vaethurog son unos agresivos alienígenas que han construido un Imperio en poco tiempo. Por desgracia para ellos en su expansión se han topado con los Sorudnar, lo que les ha detenido momentáneamente.

Los Vaethurog provienen de una raza de carnívoros cazadores marsupiales que han desarrollado inteligencia. Son peludos, con una piel bastante resistente, se curan con rapidez de sus heridas y tienen unas poderosas garras con las que pueden matar fácilmente a un humano sin protección.

Vaethurog

Coste: 44 Puntos de Desarrollo

Los Vaethurog están inspirados en la Plantilla de los Espartanos, aunque contienen algunos cambios. Pueden existir psiónicos entre los Vaethurog (pudiendo adquirir el Don *Psiónico Innato*), aunque son muy raros.

Atributos: FUE a *Buena* (6 PD), DES a *Buena* (6 PD), todos los demás a *Normal*.

Dones: Garras (4 PD), Infatigable 1 (5 PD), Rapidez (5 PD), Regeneración 2 (12 PD), Resistencia al Daño 1 (4 PD), Visión Nocturna (4 PD).

Limitaciones: Consumo Incrementado (-2 PD).

Limitaciones Clave: Código de Honor (*Rogüetho*: Debes luchar y morir por el honor de tu emperador. Cuida de tus compañeros, nunca los abandones. Sigue las órdenes de tu superior. No tengas piedad en el campo de batalla, pero se siempre magnánimo en la victoria. Trata a los enemigos honorables con respeto, mata sin dudarlos a aquellos que no sean honorables, incluso después de haberse rendido. Un oficial debe ser duro, pero justo, liderar desde el frente y cuidar de sus hombres. Los hombres tienen el deber de matar a aquel oficial que no lidere desde el frente), Irascibles.

Lenguaje: Thoev.

Especial:

Peludos (resisten el frío mejor que los humanos, pero por lo contrario sudan más cuando hace calor; a efectos prácticos es como si se llevase siempre un cazadora puesta).

Como raza eminentemente guerrera que son, gran parte de su historia está llena de guerras que han impedido durante siglos el avance científico de la especie. Pero hace 1.000 años apareció un Vaethurog llamado Rugüe que, gobernándose por un código de honor y conducta militar llamado **Rugüetho**, creado por el mismo, consiguió hacerse con el control de la mitad de Zothoz, el planeta natal de los Vaethurog.

Desde entonces, y bajo sucesivos descendientes, el Imperio Vaethurog, como lo llamó pretenciosamente Rugüe, se expandió por todo el planeta, conquistando a todos sus vecinos, y empezó a expandirse por el espacio.

Pero el expansionismo Vaethurog les ha llevado a enfrentarse a los Sorudnar, la rama de los Sorud que domina la tecnología de NT 5. Esto ha detenido momentáneamente su avance, y ahora los Vaethurog claman venganza. Quién sabe si conseguirán lo que desean o esta vez serán completamente destruidos por los Sorudnar.

Planeta de Origen: Zothoz.

Atmósfera de Origen: Estándar.

Hábitat: Variable.

Nicho Alimentario: Carnívoro Cazador.

Medios de Locomoción: Andador.

Tamaño: Escala 0.

Miembros: 2 brazos / 2 piernas.

Piel y Cobertura: Piel Dura (*Resistencia al Daño 1*); Pelaje.

Sentidos: Visión Normal, Oído Normal, Olfato Normal, Tacto Normal.

Inteligencia: Normal.

Métodos de Comunicación: Voz.

Métodos de Reproducción: Marsupiales.

Vyraswarg (bichos):

Los Vyraswarg son algo así como los gitanos de la galaxia. No tienen ninguna nación propia, pero se les puede encontrar en pequeñas comunidades situadas en planetas habitables fuera de las naciones estelares. La mayoría de estas les rechazan, aunque los humanos no se han encontrado aún con ellos.

Los Vyraswarg utilizan la Plantilla que se proporciona en el **Capítulo 8: Criaturas** sin ningún cambio.

Whil'lë (bichos):

El origen de los Whil'lë se ha contado ya en el apartado **Criaturas y Bichos Típicos** de la sección **Futuro Cercano**. Los 66 Whil'lë están vigilando a los humanos. Exceptuando el caso de el Whil'lë que vigilaba a los humanos de Ross 695, que ya ha aca-



bado la misión que se le encomendó. Pronto, el Whil'lë que vigila a los humanos siendo destrozados por la Plaga en el otro lado de la galaxia, también quedará libre, y más le seguirán mientras el momento se acerca.

Los Whil'lë son una herramienta para el DJ. Puede introducirlos donde desee, sus acciones no tienen por que tener sentido, ya que siguen un plan predeterminado para ellos hace miles de años, solo ellos lo conocen y apenas lo entienden. Son un Bicho especialmente peligroso.

Los Whil'lë utilizan la Plantilla que se proporciona en el **Capítulo 8: Criaturas**. Cada Whil'lë pertenece a la variante de la humanidad que vigila, por lo que tendrá la Plantilla correspondiente a esa variante humana.

Ynyph (humanos):

Los Ynyph son una raza de humanos especialmente atractivos, aunque son considerados superficiales por muchas otras especies. La verdad es que los ynyph son buenos artesanos y están dotados de una considerable sensibilidad artística. Los Ynyph son nativos del planeta Ylys, y forman parte de la Unión Humana. Los Ynyph hablan Vulnus (lenguaje oficial también de la Unión Humana) y su propia lengua, el Yneil'lathar

Los Ynyph están inspirados en los **Afro-dita/Adonis**, pero con algunos cambios.

Ynyph

Coste: 21 Puntos de Desarrollo

Atributos: DES a *Bueno* (6 PD), todos los demás a *Normal*.

Dones: Atractivo 1 (5 PD), Carisma (5 PD), Memoria Eidética (5 PD).

Limitaciones Clave: Todos los Ynyph suelen ser Idealistas, Orgullosos o Vanidosos, pero raras veces tendrán las tres Claves a la vez.

Lenguajes: Yneil'lathar y Vulnus.

Especial:

Longevos (Rasgo. Los Ynyph viven un poco más que los humanos normales, alcanzando 120 años).

Secretos dentro de Secretos:

La Expansión Insectoide:

¿Porqué los insectoides no han seguido su ciclo habitual? Básicamente porque están librando una guerra contra el Dominio Elurtur en otro lado de la Galaxia (esto es, fuera del espacio conocido) y están perdiendo. Las Reinas se han reunido (telepáticamente) y han decidido que es necesario encontrar nuevos terrenos en los que expandirse y concentrarse en crear todas las tropas posibles, para poder contraatacar y recuperar lo perdido.

Para esto han escogido lo que llamamos el espacio conocido. Los Insectoides que hay en esta zona han encontrado poca resistencia, y ni rastro de los Elurtur, por lo que las Reinas han decidido enviar a todas sus reinas jóvenes (las que están a punto de salir de la colmena a formar la propia) al espacio conocido. Además, los insectoides que ya están ahí han estado produciendo soldados y reinas a marchas forzadas, con el objetivo de ayudar a la colonización de nuevos terrenos.

A finales del 2211 llegará el momento de la Expansión Insectoide y las fuerzas que están amasando son capaces de duplicar el tamaño del actual Espacio Insectoide.

¿Quéles pasó a los Primeros Humanos?

Este es uno de los grandes misterios del universo, y quizás el DJ quiera centrar una campaña alrededor de descubrir qué sucedió con ellos. No hemos escrito nada sobre este misterio para que el DJ lo desarrolle según le interese para llevar la partida por un lado o por otro. Pero aún así vamos a proporcionar algunas posibilidades que el DJ puede usar directamente como inspiración.

- **Los Primeros Humanos son los Ulushthr:** Aunque en un principio los Ulushthr ni el Espacioscuro existen en esta ambientación, podrían hacerlo, y de hecho ser los Primeros Humanos. Quizás los primeros humanos estaban intentando aumentar sus poderes

psiónicos, y lo consiguieron, pero a un precio terrible. Ahora existen en el Espacioscuro esperando a poder salir. Estos serían los Ulushthr tal como aparecen en el **Capítulo 8: Criaturas**, o una modificación de estos, si el DJ lo prefiere. Ver **¿Quién creó los Whil'lë y la Plaga?** más abajo a este respecto.

- **Los Primeros Humanos y su civilización fueron destruidos por La Plaga:** Esta podría destruir una civilización interestelar con bastante facilidad. Y la violencia que provoca la Plaga podría explicar las leyendas de guerra estelar... Pero, ¿quién creo la Plaga? Ver más abajo al respecto.
- **Los Primeros Humanos sacrificaron la Pax Galáctica para destruir una Amenaza:** Probablemente una amenaza Insectoide, aunque también podrían ser los Kuzaar, la Plaga, los Elurtur o algo completamente distinto. Lo importante es que los Primeros Humanos sacrificaron su sociedad y su poder, y a muchos de los miembros de su especie, para conseguir detener de alguna manera esa amenaza. En tal caso es posible que la vergüenza de la que los Sorudnar hablan sea que los Primeros Humanos les pidieron que se sacrificasen con ellos y los Sorud declinaron hacerlo.
- **Una catástrofe natural de proporciones galácticas acabó con la Pax:** Algún tipo de catástrofe que abarcara a toda, o buena parte de la galaxia, como un evento psiónico que afectase a todos los sentientes y los volviese locos durante unos días, o una ola de energía que recorre buena parte de la galaxia inutilizando toda tecnología por encima de NT 0, o un evento cósmico que imposibilita el uso de motores lumínicos durante varios años, etc. En definitiva cualquier clase de evento (natural e incluso “naturalmente creado”) que pueda provocar la caída de una civilización interestelar. Lo mejor de esta posibilidad es que no hay manera de saber si puede volver a pasar o no.

- **Los Humanos ascendieron a un plano superior de existencia:** No fue una guerra en la que ellos participasen lo que destruyó la Pax, sino que a su marcha los pocos que quedaron fueron insuficientes, y las tensiones, que durante siglos se habían mantenido controladas, con su desaparición estallaron de golpe en una guerra de todos contra todos en la que nadie podía ganar. Quizás fueron los Sorud los que desataron esta guerra, y por eso un grupo de entre ellos (los Sorudnar) se aislaron del universo como penitencia por su falta. Y por eso los Sorud se avergüenzan cuando los nombran, porque les recuerdan lo que hizo su especie.

¿Quién creo a los Whil'lë y la Plaga?

Este es el otro gran secreto de la ambientación; y si el DJ lo desea puede estar relacionado con los pequeños secretos de esta: porqué Sorud y Sorudnar serán castigados, la existencia y extensión de El Ojo que todo lo Ve, etc. Al igual que en el destino de los Primeros Humanos en lugar de proporcionar una posibilidad concreta vamos a realizar distintas sugerencias para que el DJ escoja lo que más le guste o le interese.

- **Los Ulushthr los crearon, pero no son los Primeros Humanos:** Aunque los Ulushthr no existen en esta ambientación es posible que lo hagan, y que pese a estar prisioneros en el Espacioscuro (o quizás en otro lugar, como el planeta original de los Primeros Humanos) estén manipulando la historia hasta que puedan ser liberados. Si esta es la opción escogida por el DJ los Primeros Humanos probablemente se sacrificaron para atrapar a los Ulushthr, aunque un grupo de humanos traicionaron a los suyos (¿el Ojo que Todo lo Ve?), permitiendo que los Ulushthr crease la Plaga, y salvaron a algún Ulushthr de ser atrapado, siendo él quien creó a los Whil'lë una vez los Primeros Humanos supervivientes habían creado, o se habían convertido en las 66 “tribus humanas”.

- **Los Primeros Humanos, que son los Ulushthr los crearon:** Sí como se sugiere más arriba los Primeros Humanos se convirtieron en los Ulushthr al intentar aumentar sus poderes psiónicos (o al intentar ascender a un plano superior de existencia) estos son los que están detrás de la creación de los Whil'lë y la Plaga. El motivo para crear los Whil'lë es poder controlar lo que sucede fuera del lugar donde se encuentran prisioneros, de nuevo su planeta de origen o el Espacioscuro son lugares tan buenos como cualquier otro. El motivo para crear la Plaga es poseer las suficientes víctimas de golpe y así poder obtener la energía necesaria para escapar de su prisión, o simplemente se han vuelto completamente locos y ahora la destrucción y el caos son lo único que les interesa. De todas formas si este es el caso eso no explica la guerra que destruyó la civilización de los Primeros Humanos. Su desaparición repentina pudo provocar una guerra (ya que ellos eran los que mantenían en equilibrio la Pax), o quizás el resto de razas (dirigidos por los Sorud) se dieron cuenta de en que se habían convertido los Primeros Humanos e intentaron acabar con el resto por miedo. Aunque al final la cordura se impuso y no exterminaron a todos los humanos el mal ya estaba hecho, y ese es el motivo de la vergüenza de los Sorudnar, y el motivo por el que esperan castigo.
- **Fueron creados por los Sorud:** quizás fueron los Sorud los que crearon (por error) la Plaga, acabando con la Pax Galactica y provocando el sacrificio de los Primeros Humanos para detenerla. Y quizás por eso los Sorudnar sienten tanta vergüenza y piensan que se merecen un castigo.
- **El Ojo que Todo lo Ve los creó:** Otra posibilidad es que el Ojo que Todo lo Ve, o su equivalente, pues si esta opción es la elegida el Ojo debería estar en todas las sociedades, no sea una simple cábala de ricos y poderosos. En este

caso servirían a algo como una entidad cósmica de entropía, la punta de lanza de una invasión proveniente de otra dimensión, un grupo de inmortales psiónicos viajeros del tiempo que aspiran a dominar la galaxia, o algo que acecha en los sueños de todas las criaturas de carne y hueso y que quiere convertir el mundo real en pesadilla encarnada. Sea lo que sea debe ser algo malvado y con intenciones nefastas. Los Sorudnar se arrepienten de la colaboración de los Sorud en esta cábala y de su culpabilidad en la destrucción de los Primeros Humanos, y se dedican a luchar contra ellos. Si este es el caso los Sorudnar serán mucho más activos de lo habitual, pero sus intenciones serán igual de inescrutables. De todas formas si el DJ elige esta opción debería tener en cuenta que no se puede ganar contra ello, solo retrasar lo inevitable. Esta opción debería tener un cierto sentido de desesperanza similar al de las novelas de H.P. Lovecraft, aunque para jugar una partida así la ambientación **Espacioscuro** es más apropiada.



Jugando durante la Primera Colonización:

La Primera Colonización ofrece muchas posibilidades, ya que se trata de una ambientación muy variada y amplia: Cacerías Kuzaar, la aparición de la Plaga, la guerra contra los Elurtur, la próxima invasión Insectoide, etc. todas son muy buenas Cacerías de Bichos. Pero si hay algo por lo que destaca la Primera Colonización es que ofrece muchas más posibilidades para centrar campañas enteras sobre un mismo tipo de cacerías. Vamos a ver unos ejemplos:

Ideas para Campañas:

- Una campaña completa se puede centrar sobre la Expansión insectoide. Esta se podría orientar de muchas maneras, desde la historia de una unidad militar que sobrevive a todas las misiones que les envían, por lo que cada vez las misiones son más peligrosas, pero

al final sus misiones demuestran ser cruciales para detener la invasión. O puede tener un tono mucho más trágico si en cada partida los jugadores llevan a un grupo distinto de personajes, y en cada partida se cuenta como el mundo que defiende es conquistado, sobrevivan o no, mientras los insectoides avanzan.

- Una campaña que girase sobre la guerra contra los Elurtur por el contrario pondría a los jugadores en la situación de atacantes, lo que no quiere decir que en más de una situación sean defensores, sino que significa que son los humanos, no los Elurtur los que tienen la iniciativa, por lo menos al principio. Esta partida podría alternar batallas espaciales con batallas sobre tierra, liberación de prisioneros humanos, misiones para distribuir la toxina sobre amplias extensiones de territorio, misiones de infiltración entre los prisioneros para obtener información y organizar resistencia interna, etc.



- Una campaña que girase sobre la Plaga podría estar protagonizada por el equipo de científicos que están estudiándola para detener su avance, y los militares encargados de protegerlos, teniendo en cuenta los lugares a los que tienen que ir para encontrar muestras. El objetivo de la campaña será hacerse con una muestra original para poder desarrollar, sino una cura al menos un antídoto. Aunque claro, con el tiempo, la Plaga puede mutar y volver a aparecer, siendo esta vez resistente al antídoto. Otra opción, mucho más oscura, es la de jugar con una unidad militar encargada de patrullar las zonas infectadas acabando con toda criatura infectada o no que se encuentren, pero claro, eso les puede llevar a darse cuenta que alguien está distribuyendo la Plaga a propósito...

Reglas Especiales:

Poderes Psiónicos:

Los Poderes Psiónicos no son algo muy común en esta ambientación, y las razas que tienen acceso a ellos lo tienen indicado en el texto descriptivo correspondiente o en la Plantilla. El resto de razas no tienen acceso a poderes psiónicos, aunque el DJ es libre de cambiar esto como quiera.

A nivel de reglas, en el Futuro Cercano y en la Primera Colonización, por cada nivel de Habilidad psiónica que se aumente por encima del nivel proporcionado por el Don psiónico proporciona también acceso a un poder.

Reglas de Terror:

Ver lo que se indica con respecto a las Reglas de Terror en el apartado correspondiente en la Sección **Futuro Cercano**.

Educado (Limitación Clave) ♦:

Eres uno de los Educados por los Elurtur que: todavía conserva su condicionamiento, quizás sea uno de sus descendientes en un planeta no encontrado por la Confederación, o que aún se encuentra bajo Dominio Elurtur. Añoras los tiempos de “gloria y orden” que tus antiguos amos regalaron a la humanidad, y harás lo posible por restaurarlos. Obedeces a tus señores con fe ciega, pues has sido educado y condicionado para ello y piensas que son mejores que tu.

Debido a la naturaleza de esta limitación el Director de Juego tendrá que ser cuidadoso al asignar los Puntos Fudge recibidos por *Forzar* esta Clave. Alternativamente todo el grupo de juego puede adquirirla dando así un giro radical a las historias que narre la mesa. Y no teniendo ya que ser discreto respecto a ella. Lee la Limitación Clave *Secreto* para obtener más ideas.

Personalización: En cierto sentido es una personalización de *Secreto*.

Invocación: Esta Clave se Invoca de forma distinta si el Educado se encuentra bajo control directo de los Elurtur, o si se trata de una persona que no se ha liberado del condicionamiento y sigue creyendo en el, pese a vivir en la Confederación o por lo menos rodeado de humanos libres de los Elurtur. En el primer caso obtienes 1 Puntos Fudge cuando obedezcas a tus amos teniendo una oportunidad de no hacerlo, cuando les sirvas en contra de tus propios deseos (haciendo algo que no quieres hacer) etc. En el segundo caso obtienes 1 Punto Fudge cuando tu Educación te cause problemas o inconvenientes graves, cuando te haga traicionar a tus amigos o hacer algo que no harías si no fuese por tu Educación, cuando provoque una reacción negativa que resulte problemática, desvíe a tus amigos de sus objetivos, te impida conseguir algo, etc.. Por lo general esta Clave se invocará en secreto, por medio de notas al DJ o método similar.



CAPÍTULO 10: Poderes Psiónicos

¿Sabes cómo es cuando dos telépatas hacen el amor, Comandante? Bajas las defensas y es todo espejos: reflejando los sentimientos del otro cada vez de forma más profunda... hasta, que en algún lugar del proceso, las almas se mezclan. Y es un sentimiento tan profundo que te hiere. Es el único momento de la vida de un telépata en el que no escucha las demás voces.

Talia Winters, "Babylon 5 de Michael Straczynski"

Los Poderes Psiónicos son un elemento común a muchas novelas y películas de ciencia-ficción. Muchas veces son los humanos quienes los poseen, otras muchas son razas alienígenas quienes esgrimen sus aterradores poderes ante los indefensos humanos. Debido a las posibilidades que ofrece Cacería de Bichos este sistema se debe poder utilizar en muy distintas ambientaciones, por lo que no solo proporcionamos un sistema, sino también la manera de modificarlo para adaptarlo a la ambientación en la que el DJ quiera realizar sus partidas. Es perfectamente posible que el DJ no quiera utilizar la Psiónica, consulta con él antes de hacer el personaje.

El origen de los Poderes Psiónicos puede ser muy variado: desde manipulación genética, artefactos alienígenas, un código moral extremo, adoración a entidades del espacio profundo, o simple evolución en marcha. Sea cual sea el origen de los poderes afectará a las reglas que les rigen.

TÉRMINOS DE LOS PODERES PSIÓNICOS

Dones Psiónicos

Los Dones Psiónicos proporcionan a quien los posea la capacidad de utilizar Poderes Psiónicos. No se pueden comprar Habilidades Psiónicas, ni utilizar Poderes, si no se posee uno de estos Dones. Más adelante se muestran varios Dones de entre los que el DJ deberá escoger los que se utilizan en su ambientación.

Habilidades Psiónicas

Los Poderes Psiónicos están controlados por Habilidades Psiónicas. Hay varias maneras de enfocar esto, de entre las que el DJ debe escoger:

- **Una simple habilidad que controla todos los poderes que el personaje conoce:** Esta es la manera que escogerá un DJ que quiera crear una ambientación en la que los poderes son muy poderosos, comunes y de fácil acceso.
- **Un pequeño número de habilidades que controlan los poderes que el personaje conoce:** Existe un pequeño número de Habilidades Psiónicas que, al comprarse, proporcionan acceso a los poderes que dependen de ellas. Este sistema es más equilibrado, ya que aquellos que decidan ser psiónicos poderosos deben gastar muchos más puntos que en el anterior sistema, puntos que no se gastan en otras habilidades. Por defecto es el sistema que se utiliza a lo largo del manual, incluido en las ambientaciones del mismo.
- **Que cada habilidad controle un poder:** El personaje debe comprar cada Poder Psiónico por separado, por lo que si quiere tener unos cuantos poderes tendrá muchas menos habilidades que otros personajes. Este sistema es adecuado en aquellas ambientaciones en la que los poderes son raros, y aquellos que los utilizan deben dedicarles considerable tiempo y energías.

El **nivel por defecto** de las Habilidades Psiónicas depende de los Dones Psiónicos que se utilicen en la ambientación.

Poderes Psiónicos

Los Poderes Psiónicos son las distintas maneras en las que un psiónico puede modificar la realidad. Los poderes están siempre controlados por una Habilidad Psiónica, sea una Habilidad para todos los poderes, una Habilidad para cada grupo de poderes, o una Habilidad para cada poder. Es necesario tener un Don Psiónico que proporcione acceso a la Habilidad que controla el poder.

Los Poderes Psiónicos se obtienen de 2 maneras. Por un lado al comprar Dones Psiónicos se obtiene acceso a uno o más poderes. Por otro lado al comprar niveles en una Habilidad Psiónica se ganan poderes de entre los que esa Habilidad Psiónica controla.

Tiradas de Poder

Las Tiradas de Poder pueden ser Acciones Opuestas o Acciones No Opuestas, dependiendo del poder y de como se utilice. Por lo general el Grado de Éxito (sea Relativo o no) suele tener bastante importancia, ya que el resultado de la tirada indica lo efectivo que es el poder (lo mucho que cura, lo lejos que se ve, el daño que se infringe, etc.)

HABILIDADES PSIÓNICAS

Los Poderes Psiónicos están controlados por Habilidades Psiónicas, y el acceso a estas es proporcionado por la compra de los Dones Psiónicos (aquellos que el DJ permita).

Al comprar un Don psiónico se recibe una o varias Habilidades a un cierto nivel, dependiendo del Don. El personaje puede gastar Puntos de Desarrollo para subir el nivel de sus Habilidades. **Aumentar una Habilidad Psiónica de nivel suele ser la forma de adquirir poderes nuevos**, pero esto depende de la cantidad de poderes que controle cada habilidad. Algo definido por el DJ al diseñar la ambientación en la que quiere realizar sus partidas.

El nivel por defecto de las Habilidades Psiónicas depende del Don Psiónico que se utilice.



Una Habilidad que controla todos los Poderes

Esta es el sistema que escogerá un DJ que quiera crear una ambientación en la que los poderes son comunes y de fácil acceso. Al tener que comprar solo una Habilidad Psiónica, los personajes pueden invertir algunos puntos en ella y conseguir acceso a varios poderes, sin, por ello, perder efectividad en otros campos de conocimiento.

La Habilidad que controla los poderes es *Psiónica*. Las descripciones de los Poderes Psiónicos utilizan la siguiente opción que proporcionamos, por lo que cuando ponga que se utiliza una Habilidad Psiónica concreta, realmente se tirará por la Habilidad *Psiónica*.

Cada vez que se compra un nivel en la Habilidad Psiónica se adquiere poderes nuevos. Lo habitual es adquirir **3 Poderes Psiónicos cada vez que se compra un nivel**, pero el DJ puede cambiar esta cantidad para adaptarlo al estilo de la ambientación que tiene en la cabeza.

Un pequeño número de Habilidades que controlan los Poderes que el personaje conoce

Existe un pequeño número de Habilidades Psiónicas que al adquirirse proporcionan acceso a los poderes que dependen de ellas. Este sistema es más equilibrado, ya que aquellos que decidan ser psiónicos poderosos deben gastar más puntos que en el anterior; puntos que no se gastan en otras habilidades. Si el DJ quiere que los Poderes Psiónicos sean habituales, aunque no ubicuos esta es la opción que debe escoger. Las Habilidades que controlan los poderes son: *Antipsi*, *Control Corporal*, *Control de Maquinaria*, *Control Mental*, *Curación Psiónica*, *PES*, *Psicoquinesis*, *Piroquinesis*, *Telepatía*, *Teleportación*, *Sanguijuela*.

Cada vez que se compra un nivel en una Habilidad Psiónica se adquieren nuevos poderes. Lo habitual es adquirir **1 Poder**

Psiónico, de entre aquellos a los que la Habilidad proporciona acceso, cada vez que se adquiere un nivel, pero el DJ puede cambiar esta cantidad para adaptarlo al estilo de la ambientación que tiene en la cabeza. *Por ejemplo, si el DJ quiere un universo de juego con bastantes poderes, pero no tanto como lo que proporciona la anterior opción puede escoger esta opción proporcionando 2 poderes por nivel de Habilidad comprado.*

Este es el sistema por defecto del CdB.

Cada Habilidad controla un Poder distinto

En este caso el personaje debe adquirir cada Poder Psiónico por separado, por lo que si quiere tener unos cuantos poderes tendrá **muchas** menos habilidades que otros personajes. Este sistema es adecuado en aquellas ambientaciones en la que los poderes son raros, y aquellos que los utilizan deben dedicarles considerable tiempo y energías.

Cada vez que se compra el primer nivel en una Habilidad Psiónica se adquiere el poder asociado a ella. Los sucesivos niveles no proporcionan nuevos poderes, sino un mejor uso del poder.

Las descripciones de los Poderes Psiónicos utilizan la anterior opción (un pequeño número de Habilidades que controlan los Poderes que el personaje conoce), por lo que, cuando ponga en una descripción que se utiliza una Habilidad Psiónica concreta, que será la correspondiente al nombre de un grupo de Poderes, realmente se tirará por la Habilidad *del poder en cuestión*. En caso de que se utilice una Habilidad para resistir a un Poder el DJ es libre de utilizar la que crea (o las que crea) más convenientes.

El DJ deberá escoger cual es el enfoque que escoge para su ambientación. Las distintas ambientaciones que saldrán para el CdB indicarán el enfoque más apropiado, aunque el DJ es libre de modificarlo a voluntad.

DONES PSIÓNICOS

Los Dones Psiónicos son los Dones Especiales que proporcionan a quien los posea la capacidad de utilizar Poderes Psiónicos. No se pueden comprar Habilidades Psiónicas ni utilizar Poderes si no se posee uno de estos Dones. Los Dones no solo proporcionan acceso a Habilidades Psiónicas, sino que también aportan el conocimiento de uno o más Poderes Psiónicos.

El DJ deberá decidir cuáles de estos Dones son los que existen en su ambientación. Por ejemplo: un DJ que quiera crear una ambientación en la que hay razas que tienen más poderes psiónicos que otras puede decidir utilizar *Psiónico Innato* para las razas que tiene menos psiónicos y *Talento Psiónico* para las razas que tengan más psiónicos. En tal caso los Dones estarían íntimamente ligados a la raza y sería ésta la que indicaría a que Dones se tiene acceso. Por otro lado un DJ que quisiese que muy pocos personajes tuviesen poderes, posiblemente solo algún antagonista de los Cazadores, utilizaría *Psiónico Antinatural*. También es posible que disintos Dones representen distintas formas de acceder a los poderes.

Pero aparte de eso, la versión de los Dones Psiónicos a utilizar dependerá del funcionamiento de las Habilidades Psiónicas que haya decidido el DJ para la ambientación. Como ya se ha explicado las Habilidades psiónicas pueden utilizarse de 3 formas distintas: *una Habilidad que controle todos los Poderes*, *un pequeño número de Habilidades que controlen los Poderes* y *que cada Habilidad controle un Poder distinto*.

Una Habilidad que controla todos los Poderes

Se utilizará éste sistema si se desea que los Poderes psiónicos sean comunes y de fácil acceso. En éste caso, por lo general, se podrán utilizar los 3 Dones en la misma ambientación, pero representan diferentes formas de acceder a los poderes.

Psiónico Antinatural ♦:

El personaje que tenga este Don Especial puede comprar la Habilidad *Psiónica*. Al adquirir este Don el personaje adquiere la Habilidad *Psiónica* a nivel *Bueno (+1)*, y conoce automáticamente 9 Poderes Psiónicos cualesquiera. Representa una mutación muy extraña, un experimento que ha salido mal o el acceso a poderes proporcionado por oscuras entidades del Espacio Exterior.

Cuesta 10 Puntos de Desarrollo.

Psiónico Entrenado ♦:

El personaje (o raza) que tenga este Don Especial puede comprar la Habilidad *Psiónica*. Al adquirir este Don el personaje adquiere la Habilidad *Psiónica* a nivel *Mediocre (-1)*, y conoce automáticamente 5 Poderes Psiónicos cualesquiera. Se utiliza para aquellos personajes que hayan recibido un entrenamiento completo de varios años de duración. Se deja a discreción del DJ cuantos años duran los estudios para que se acomode a su ambientación, pudiendo ser desde unos 4-5 años a toda la vida. Otra posibilidad es que se utilice en una raza que tenga un porcentaje considerable de psiónicos (o la totalidad) y que estos se encuentren tan integrados en el sistema educativo que a efectos prácticos todos los psiónicos tengan este Don si han estudiado en su sistema nativo.

Cuesta 8 Puntos de Desarrollo.

Psiónico Innato ♦:

El personaje (o raza) que tenga este Don Especial puede comprar la Habilidad *Psiónica*. Al adquirir este Don el personaje adquiere la Habilidad *Psiónica* a nivel *Pobre (-2)*, y no conoce ningún Poder Psiónico, los debe adquirir aumentando la Habilidad. Este Don representa a aquellas personas que tienen poderes pero no han recibido entrenamiento.

Cuesta 6 Puntos de Desarrollo.

Un pequeño número de Habilidades controla los Poderes que el personaje conoce

Este es el sistema por defecto del **Cacería de Bichos**. No es ni excesivamente poderoso ni muy débil, y es que tiene una relación coste en Puntos de Desarrollo – Poder más equilibrada. A diferencia del anterior sistema, no es necesario utilizar todos los dones en la misma ambientación.

Psiónico Antinatural ♦:

El personaje que tenga este Don Especial obtiene 1 Habilidad Psiónica cada vez que compre el Don. Al adquirir este Don el personaje adquiere 1 Habilidad Psiónica a nivel *Normal (0)*, y conoce automáticamente todos los Poderes Psiónicos de los asociados a esa Habilidad. Este Don es recomendable en ambientaciones en las que los Poderes Psiónicos son prácticamente inexistentes, pero poderosos cuando existen; y suele representar mutaciones, experimentos fallidos, etc.

Cuesta 9 Puntos de Desarrollo.

Psiónico Entrenado ♦:

El personaje (o raza) que tenga este Don Especial puede adquirir de 1 a 3 Habilidades Psiónicas a nivel *Normal (0)* cada vez que compre el Don, y conoce 4 Poderes Psiónicos escogidos por el de entre las Habilidades Psiónicas que haya seleccionado. Este Don representa a aquellos psiónicos que han recibido entrenamiento, y se suele utilizar en la misma ambientación que *Psiónico Innato*.

Cuesta 9 Puntos de Desarrollo.

Psiónico Innato ♦:

El personaje (o raza) que tenga este Don Especial obtiene 1 Habilidad Psiónica cada vez que adquiera el Don. Al adquirir este Don el personaje adquiere 1 Habilidad Psiónica a nivel *Terrible (-3)*, y no conoce ningún Poder Psiónico. Este Don se suele utilizar para representar a psiónicos que no

han recibido entrenamiento, usando *Psiónico Entrenado* para los que sí).

Cuesta 4 Puntos de Desarrollo.

Talento Psiónico ♦:

Al comprar este Don el personaje adquiere todas las Habilidades Psiónicas a nivel *Terrible (-3)*, y no conoce ningún Poder Psiónico, los debe adquirir aumentando las correspondientes Habilidades Psiónicas. Este Don es recomendable en ambientaciones en las que los Poderes Psiónicos son comunes o muy comunes, pero de bajo poder, y no se recomienda mezclarlo con otros Dones Psiónicos, o si se mezcla, no se recomienda que esté al alcance de los Cazadores.

Cuesta 9 Puntos de Desarrollo.

Cada Habilidad controla un Poder distinto

Este es el sistema que utilizará aquel DJ que quiera que los psiónicos en su ambientación sean algo raro y desconocido, o por lo menos algo muy difícil de dominar. Cada Habilidad da acceso y controla un Poder concreto, y las Habilidades Psiónicas se adquieren por separado, una por cada Poder.

Si se escoge este sistema cada Don Psiónico da acceso a un Poder concreto, **aunque los requisitos de los Poderes se tienen que cumplir igualmente**, por lo que antes de adquirir ciertos Poderes habrá que adquirir sus requisitos, no pudiendo tener un poder a un nivel más elevado que el nivel que se tenga en los poderes que tenga como requisito.

Psiónico Antinatural ♦:

El personaje (o raza) que tenga este Don Especial tiene acceso a 4 Poderes Psiónicos (y tiene las Habilidades Psiónicas correspondientes) cada vez que adquiera el Don. Al adquirir este Don el personaje adquiere las Habilidades Psiónicas que controlan los Poderes a nivel *Terrible (-3)*, y puede utilizar el Poder Psiónico asociado a esa Habilidad.

Cuesta 5 Puntos de Desarrollo.

Psiónico Entrenado ♦:

El personaje (o raza) que tenga este Don Especial tiene acceso a 3 Poderes Psiónicos (y tiene las Habilidades Psiónicas correspondientes) cada vez que adquiera el Don. Al adquirir este Don el personaje obtiene las Habilidades Psiónicas que controlan los Poderes a nivel *Normal (0)*, y puede utilizar los Poderes Psiónicos asociado a esas Habilidades.

Cuesta 10 Puntos de Desarrollo.

Psiónico Innato ♦:

El personaje (o raza) que tenga este Don Especial tiene acceso a un Poder Psiónico, y tiene la Habilidad Psiónica correspondiente, cada vez que adquiera el Don. Al adquirir este Don el personaje obtiene la Habilidad Psiónica que controla el Poder a nivel *Terrible (-3)*, y puede utilizar el Poder Psiónico asociado a esa Habilidad.

Cuesta 2 Puntos de Desarrollo.

PODERES PSIÓNICOS

Los Poderes Psiónicos son el alma de la Psiónica. Los Dones y las Habilidades solo son métodos para regular el acceso a los mismos sin que desequilibren (o sin que lo hagan de manera exagerada) el juego.

El acceso a los poderes se determina por los Dones Psiónicos que el DJ permita y por el sistema de Habilidades Psiónicas escogido. La cantidad de poderes que se poseen depende del sistema de Habilidades y de la cantidad de niveles en las mismas (o directamente la cantidad de Habilidades si se escoge que cada Habilidad controle un Poder) que el personaje tenga.

Al utilizar un poder se realiza una tirada (cuya dificultad viene establecida por él mismo). Algunos poderes indican cual es el efecto del poder dependiendo del resultado de la tirada, otros establecen un nivel de dificultad mínimo para lo que se quiere hacer. Lee bien todos los Poderes Psiónicos para conocer su funcionamiento lo mejor posible. Y se imaginativo. El uso creativo de los

poderes, esto es, para usos que no han sido previstos, pero que caen dentro del ámbito del poder, o la combinación de los poderes, puede salvarte la vida o solucionar el día en más de una ocasión.

Los poderes se presentan todos con un mismo formato, que puedes encontrar explicado en la página siguiente.

Uso de los Poderes Psiónicos:

Cada uso de un Poder proporciona un **Contador de Fatiga**, salvo en los poderes que se indique otra cosa. Cada poder indica el coste en Fatiga de mantenimiento, si se puede mantener, aunque hacerlo no suele costar AC.

Cuando un jugador quiere utilizar un Poder Psiónico le dice al Director de Juego lo que quiere hacer y este, observando el funcionamiento del poder, establece una dificultad o realiza la Acción Opuesta del objetivo. Dependiendo del resultado el poder tendrá un efecto u otro, quedando la interpretación del mismo en manos del DJ.

Los poderes tienen un Tiempo de Uso, que es el tiempo que el psiónico debe concentrarse hasta que el poder haga efecto. Por lo general este tiempo es una Acción Mental con un coste de 3AC. Con el resto de AC que les sobren ese turno pueden hacer lo que quieran, aunque hay ciertas maniobras que proporcionan negativos al uso de Poderes Psiónicos. Estas son: *Agarrón, Asfixiar, Bloqueo, Desarmar, Escapar, Fintar, Golpe en el Aire, Parada con Armas, Patada, Presa, Puñetazo, Proyectar, Usar arma Cuerpo a Cuerpo, Usar la Fuerza de Otro, Disparar Arcos, Lanzar, Usar Pisto-la, Usar Rifle, Usar Armas Pesadas, Recargar un arma de fuego y Sacar objeto guardado.*

Todas esas maniobras si se realizan en el mismo turno que se utiliza un Poder Psiónico proporcionan un -2 a la Tirada de Poder.

Asimismo algunos poderes se ven modificado por la **Distancia** a la que se encuentra el objetivo. En tal caso en la descripción del poder pone "Modificado por **Distancia**" debajo de la **Dificultad**. La dificultad del poder

se ve **aumentada** por la distancia a la que se encuentra el objetivo del poder tal como se indica en la **TABLA 10.1: Modificadores de Distancia para Poderes Psiónicos**.

Uso Continuo de Poderes Psiónicos

Para evitar que los psiónicos usen sus poderes como el que come palomitas, dale un **Contador de Fatiga** de cualquier tipo (del poker, cristalitos de Chessex, garbanzos, lo que sea) **cada vez que use un poder**. Aparte hay poderes que en su descripción indican un coste en Fatiga superior al aquí indicado; en ese caso el coste indicado en el texto descriptivo del Poder es el que se aplica.

Cuando acumule suficientes contadores, al final del día, de una escena, o cuando use muchos poderes de golpe en una misma escena, haz que tire **CON o Vigor** (la más alta) contra una dificultad basada en la **Tabla 4.6: Contadores de Fatiga**. Si el personaje no consigue alcanzar la dificultad, usa el grado de fracaso como *Rastreo de Fatiga* en la EF.

TABLA 10.1: Modificadores de Distancia para Poderes Psiónicos

Distancia	Modificador
Toque	0
El Psiónico no ve el objetivo	+1
Entre 2 y 50 metros	+1
Entre 51 y 100 metros	+2
Entre 101 y 500 metros	+3
Entre 501 y 2 kilómetros	+4
Entre 2 y 10 kilómetros	+5
Entre 10 y 50 kilómetros	+6
Entre 50 y 200 kilómetros	+7
En el mismo planeta a más de 200 kilómetros.	+8
Mismo sistema solar pero no en el mismo planeta #	+9
En distintos sistemas solares #	+10

A estas distancias sólo se puede emplear Visión Psiónica y Teleportación

Los efectos desaparecen al finalizar la “escena” o permanecen durante toda la “escena” siguiente, a gusto del DJ. Los poderes que se dejen activos tiran una sola vez, pero pueden proporcionar Contadores de Fatiga. Para más información sobre la Fatiga consulta el **Capítulo 4: Combate, Heridas y Curación**.

Si quieres evitar que la Psiónica sea muy poderosa puedes dar 2 **Contadores de Fatiga** por uso de poder, o incluso directamente un **Punto de Fatiga** por cada uso.

Nombre del Poder:

Explicación del uso del poder, bajo qué circunstancias y de qué manera.

Requisitos: Poder o poderes que es necesario tener para poder usar ese poder, independientemente del sistema de Habilidades que se utilice.

Tiempo de uso: El tiempo que se tarda en usar un poder, expresado en AC o en tiempo. Si se necesita más de un turno debe realizar una Acción Mental cada turno, pero *con el resto de AC que le quedan al personaje puede realizar cualquier cosa, aunque ciertas maniobras proporcionan negativos*.

Tirada de Poder: Indica si se trata de una Acción No Opuesta o de una Acción Opuesta (y en tal caso contra que se tira).

Dificultad: puede depender de diversos factores. Algunos poderes indican cual es el resultado dependiendo del resultado de la tirada, otros establecen un nivel de dificultad mínimo para lo que se quiere hacer.

- Pobre (-2).
- Mediocre (-1).
- Normal (0).
- Buena (+1).
- Grande (+2).
- Excelente (+3).
- Asombrosa (+4).
- Legendario (+5).
- *Legendario 1* (+6) o superior.

Los **Modificadores de Distancia** en caso de que afecten al poder.

ANTIPSI

Por defecto en CdB *si se aprenden poderes de Antipsi no se pueden aprender otros Poderes Psiónicos*. Los usuarios de poderes Antipsi afectan a todos los poderes que no son de Antipsi, aunque ellos mismos no pueden tener otros poderes. El DJ puede cambiar esto para representar a Antipsi capaces de utilizar otros poderes, aunque es una combinación muy poderosa. *Dos poderes Antipsi usados en un mismo sitio se solapan, pero no se combinan* (se debe superar cada campo Antipsi con la tirada de Poder). Para combinar varios poderes Antipsi es necesario hacer un Ritual Psiónico.

Disipar Poderes Psiónicos:

Puedes anular los Poderes Psiónicos que se dirijan contra ti. No puedes usarlo para disipar poderes dirigidos a otras personas; salvo que tú seas también objetivo del poder, en tal caso si consigues disiparlo no afecta a nadie.

Requisitos: Ninguno.

Tiempo de uso: 1 Acción Mental (3AC).

Tirada de Poder: Acción Opuesta contra la Habilidad que controle el poder que se quiere disipar.

Dificultad: Depende de la Habilidad que controle el poder que se quiere disipar.

Modificado por **Distancia**.

Zona de Neutralización Psiónica:

Puedes generar una zona en la que los Poderes Psiónicos no funcionan. Si alguien quiere utilizar un poder en esa zona tiene que realizar una Acción Opuesta con la Habilidad Psiónica que quiere usar contra tu Habilidad de *Antipsi*. Si la supera puede entonces utilizar su poder, usando la misma tirada para comprobar el efecto del poder. El campo está centrado en ti y se mueve contigo. Puede ser mantenido activo, pero proporciona un **Contador de Fatiga** adicional por cada **3 turnos** que se mantenga activo. Las Zonas de Neutralización Psiónica se



solapan, por lo que se tienen que superar las distintas tiradas del Poder para usar un Poder Psiónico en un lugar afectado por varias Zonas de Neutralización Psiónica.

Requisitos: Disipar Poderes Psiónicos.

Tiempo de uso: 1 Acción Mental (3AC).

Tirada de Poder: La dificultad superada indica el tamaño del campo que se establece. Acción Opuesta contra la Habilidad Psiónica de aquel que quiera utilizar un poder dentro del campo una vez está establecido.

Dificultad: El tamaño de la zona de neutralización depende de la dificultad obtenida.

- *Buena:* la zona de neutralización tiene un radio de 1 metro.
- *Grande:* la zona de neutralización tiene un radio de 2 metros.
- *Excelente:* la zona de neutralización tiene un radio de 4 metros.
- *Asombrosa:* la zona de neutralización tiene un radio de 8 metros.
- *Legendario:* la zona de neutralización tiene un radio de 16 metros.
- *Legendario+1 o superior:* la zona de neutralización tiene un radio de 32 metros.

CONTROL CORPORAL

Aumentar de Tamaño:

El psiónico con este poder es capaz de aumentar su tamaño temporalmente, aumentando su Escala en el Grado de Éxito de la Tirada de Poder. Puede ser mantenido activo, pero proporciona un **Contador de Fatiga** adicional por cada **3 turnos** que se mantenga activo.

Requisitos: Mejorar Atributo Físico, Contorsionar/Escapar.

Tiempo de uso: 1 Acción Mental (3AC).

Tirada de Poder: Acción No Opuesta contra dificultad *Buena*.

Dificultad: *Buena*.

Camaleón:

El psiónico tiene la capacidad de camuflarse con el ambiente que le rodea. El color de su piel (y sus ropas) se mimetiza con el

lugar en el que se encuentra, dificultando su localización. Si el personaje saca la Tirada de Poder el Rango de Éxito se suma a cualquier tirada de *Sigilo* que realice (mínimo 1). El poder puede mantenerse activo durante 15 minutos sin un coste adicional en **Contadores de Fatiga**. A partir de los 15 minutos el psiónico gana un **Contador de Fatiga** por cada minuto en el que siga manteniendo el poder.

Requisitos: Ninguno.

Tiempo de uso: 1 Acción Mental (3AC).

Tirada de Poder: Acción No Opuesta contra dificultad *Buena*.

Dificultad: *Buena*.

Contorsionar/Escapar:

Si se concentra es capaz de contorsionarse y escaparse de las ligaduras más fuertes. Sirve únicamente para escapar de ataduras o tecnología que restrinja o impida de alguna manera el movimiento. No sirve para abrir cerraduras, romper códigos de seguridad ni ninguna acción similar.

Requisitos: Ninguno.

Tiempo de uso: 1 Acción Mental (3AC).

Tirada de Poder: Acción No Opuesta contra dificultad impuesta por el DJ.

Dificultad: Depende de qué quiera escapar el psiónico:

- Soltarse las ligaduras: *Mediocre*.
- Esposas: *Normal*.
- Ataduras complicadas: *Buena*.
- Máxima seguridad: *Grande*.
- Houdini: *Excelente*.

Endurecer Piel:

El psiónico con este poder es capaz de endurecer su piel temporalmente, aumentando así su FD en el Grado de Éxito de la Tirada de Poder. Puede ser mantenido activo, pero proporciona un **Contador de Fatiga** adicional por cada **3 turnos** que se mantenga activo.

Requisitos: *Camaleón*.

Tiempo de uso: 1 Acción Mental (3AC).

Tirada de Poder: Acción No Opuesta contra dificultad *Buena*.

Dificultad: *Buena*.

Mejorar Atributo Físico:

Un psiónico puede usar este poder para aumentar un único Atributo físico (FUE, DES o CON) durante un tiempo limitado. Los niveles en los que el Atributo aumenta y lo que dura esta mejora dependen del resultado de la Tirada de Poder. **Este cambio afecta a todos los Rasgos que dependan del Atributo.**

Requisitos: Ninguno.

Tiempo de uso: 1 Acción Mental (3AC).

Tirada de Poder: Acción No Opuesta. La dificultad superada indica aumento del Atributo y duración de la mejora.

Dificultad:

- Buena a Excelente: aumenta 1 punto y dura 3 turnos.
- Asombrosa a Legendaria: aumenta 2 puntos y dura 1 minuto.
- Legendaria +1 o superior: aumenta 3 puntos y dura 5 minutos.

Movimiento Acelerado:

Multiplika el MOV del psiónico por 10 durante **un turno**, y su distancia de salto por 5. El coste en AC del movimiento depende de la cantidad del nuevo MOV que utilice en un turno. Se puede extender la duración al coste de **1 Punto de Fatiga** por cada turno adicional de duración.

Requisitos: Ninguno.

Tiempo de uso: 1 Acción Mental (3AC).

Tirada de Poder: Acción No Opuesta contra dificultad impuesta por el DJ.

Dificultad: Grande. Al finalizar la duración de este poder se obtiene **como mínimo 1 Punto de Fatiga**, empezando desde Fatigado.

Salto Psiónico:

Permite al psiónico moverse una distancia determinada en horizontal, o saltando en vertical (hacia arriba o hacia abajo). Este movimiento cuesta 2 AC (igual que un intento de salto normal).

Requisitos: Movimiento Acelerado.

Tiempo de uso: 1 Acción Mental (3AC).

Tirada de Poder: Acción No Opuesta contra dificultad impuesta según la distan-

cia que se pretenda saltar.

Dificultad: Depende de la distancia que se quiera saltar.

- hasta 15 metros: Buena.
- 20 metros: Grande
- 25 metros: Excelente.
- 30 metros: Asombrosa.
- 35 metros: Legendario.
- 40 o más metros: Legendario+1 o superior.

Trance de Hibernación:

El personaje cae en trance. La hibernación es útil en dos casos: cuando un personaje quiere “hacerse el muerto”, o cuando las reservas de alimentos y aire están bajas. Quien ve al personaje hibernado lo toma por muerto, a no ser que se preocupe por comprobarlo. Un personaje con el poder *Detectar Vida* sabrá que está vivo.

Quien hiberna consume sobre una décima parte del aire que consume una persona. Un personaje puede hibernar durante una semana antes de morir por falta de agua. Es posible conectarle un suero intravenoso de agua para permitirle sobrevivir indefinidamente. Un personaje puede hibernar durante tres meses antes de morir de hambre. Un suero intravenoso con una solución azucarada amplía el plazo indefinidamente.

Cuando un personaje entra en trance, el jugador debe decirle al director de juego cuando se despertará. Puede decir cuánto tiempo quiere hibernar, o qué estímulo le despertará (p.ej.: “Cuando se abra la cápsula y me de la luz en los ojos”). Despertar un personaje en cualquier otro momento es difícil. Otro psiónico puede utilizar Trance de Hibernación, si lo conoce, para despertar al hibernado en 5 turnos.

Requisitos: Ninguno.

Tiempo de uso: 5 turnos para entrar, 1 turno para salir.

Tirada de Poder: Acción No Opuesta contra dificultad impuesta por el DJ.

Dificultad: Grande en una situación tranquila, si no lo es, el DJ puede aumentar la dificultad como considere oportuno.

CONTROL DE MAQUINARIA

Estos Poderes son extremadamente potentes, sobre todo en ambientaciones con Niveles Tecnológicos muy elevados, por lo que el DJ es libre de suprimirlo o limitarlo. *En las ambientaciones que presentamos en este libro nadie tiene acceso a estos Poderes.*

Acceso a Ordenadores:

El psiónico es capaz de leer los datos de un ordenador, disco duro, etc. Sirve para extraer cualquier dato del ordenador y recordarlo a la perfección, pero necesita una situación tranquila, no puede utilizarse en combate ni en lugares como un coche a toda velocidad, en mitad de una discusión, etc. El poder permite responder **una pregunta** por uso, u obtener una información por uso. No puede ser mantenido activo.

Requisitos: Detectar Tecnología.

Tiempo de uso: 1 minuto.

Tirada de Poder: Acción No Opuesta contra dificultad impuesta por el DJ para ordenadores no sentientes. Acción Opuesta contra *VOL*, *Antipsi*, *Control de Maquinaria* del objetivo, la que sea más alta, para ordenadores sentientes.

Dificultad: Depende de la relación del ordenador objetivo del poder con la Psiónica.

- **Objetivo tiene Poderes:** Acción Opuesta de *Control de Maquinaria* vs *Control de Maquinaria*, *Antipsi* o *VOL* del objetivo.
- **Si el objetivo es sentiente, pero no tiene Poderes:** Buena, *VOL* o *INT* del sujeto, la que sea más alta.
- **Si el objetivo no es sentiente:** igual a la *Potencia* del ordenador.

Modificado por **Distancia**.

Acceso a Redes:

El psiónico es capaz de acceder a redes de datos, y navegar por ellas, sin necesidad de interfaz. Solo necesita un cable por el que pase la red, un punto de acceso de la misma o nada si se trata de una red "sin cables", y una situación tranquila. No puede utilizarse en combate ni en lugares como un coche a toda velocidad, en mitad de una discusión, etc.

El poder permite utilizar *Computadora* u otras Habilidades para buscar datos en la red como si se tuviese un Interfaz Neuronal, pero mientras se usa no se percibe el mundo real. Cualquier programa que se quiera ejecutar tiene que ser accesible al psiónico, por ejemplo puede llevar programas en un implante. Proporciona un **Contador de Fatiga** adicional por cada 5 **turnos** que se mantenga activo.

Requisitos: Acceso a Ordenadores.

Tiempo de uso: 1 Acción Mental (3AC).

Tirada de Poder: Acción No Opuesta contra dificultad impuesta por el DJ.

Dificultad: Normal. El DJ puede modificar esto si entra en redes con sistemas de seguridad.

Modificado por **Distancia**.

Controlar Ordenadores:

No sirve para controlar completamente ordenadores y aparatos que contengan chips, pero si para provocar cambios en su programación y su memoria. El cambio que provocas dura tantas horas como el Grado Relativo de Éxito que obtengas en la Tirada de Poder, tras este tiempo se desvanece sin dejar rastro.

Requisitos: Acceso a Ordenadores.

Tiempo de uso: 1 Acción Mental (3AC).

Tirada de Poder: Si el objetivo es sentiente se trata de una Acción Opuesta contra *VOL*, *Antipsi* o *Control de Maquinaria* del objetivo, la que sea más alta. Si no es sentiente la **dificultad** es igual a la *Potencia* del ordenador.

Dificultad Si el objetivo es sentiente se trata de una Acción Opuesta contra *VOL*, *Antipsi* o *Control de Maquinaria* del objetivo, la que sea más alta. Si no es sentiente la **dificultad** es igual a la *Potencia* del ordenador. Si se quiere afectar a más de un ordenador se tiene un -1 por cada objetivo más allá del primero y se tira contra la *VOL*, *Antipsi* o *Control de Maquinaria* más alta de todos los sentientes a los que se quiera afectar y/o contra la *Potencia* mas alta de todos los ordenadores a los que se afecte.

Modificado por **Distancia**.

Cortacircuitos:

El psiónico es capaz de sobrecargar aparatos que funcionen con electricidad, dañándolos. Puede sobrecargar todos los aparatos que quiera por turno, pero por cada aparato adicional sufre un -1 a todas las acciones que realice ese turno.

FO+2 + el Grado de Éxito de la Tirada de Poder.

Requisitos: Controlar Ordenadores.

Tiempo de uso: 1 Acción Mental (3AC).

Tirada de Poder: Acción No Opuesta contra dificultad impuesta por el DJ para máquinas no sentientes. Acción Opuesta *Control de Maquinaria vs Antipsi*, *Control de Maquinaria* o *VOL* del objetivo, la que sea más alta para máquinas sentientes.

Dificultad: Depende de si la máquina es sentiente o no.

- Sujeto es sentiente: Acción Opuesta de *Control de Maquinaria vs Antipsi*, *Control de Maquinaria* o *VOL* del objetivo.
- Si el sujeto no es sentiente: Buena.

Modificado por **Distancia**.

Detectar Tecnología:

Percibe tecnología hasta a 500 metros. Cuando entre tecnología entre en el radio haz una tirada del poder con la dificultad abajo indicada para detectarla. Además es capaz de discriminar si la tecnología es sentiente o no y también si tiene Poderes Psiónicos. Para esto último se realiza una Acción Opuesta de *Control de Maquinaria vs Control de Maquinaria*, *Antipsi* o *VOL* del objetivo. Si gana la Acción Opuesta el psiónico sabe si tiene Poderes Psiónicos (Sí o No). Puede ser mantenido activo hasta 30 minutos sin coste adicional de **Fatiga**.

Requisitos: Ninguno.

Tiempo de uso: 1 Acción Mental (3AC).

Tirada de Poder: Acción No Opuesta contra dificultad impuesta por el DJ para detectar a una máquina. Acción Opuesta de *Control de Maquinaria vs Control de Maquinaria*, *Antipsi* o *VOL* del objetivo para saber si tiene Poderes y si lo conoce.

Dificultad: Depende de la relación del sujeto con la Psiónica.

- Sujeto tiene Poderes: *Mediocre para detectarlo*. Acción Opuesta de *Control de Maquinaria vs Control de Maquinaria*, *Antipsi* o *VOL* del objetivo para saber si tiene Poderes Psiónicos.
 - Si el sujeto es sentiente: *Normal* o *VOL*.
 - Si el sujeto no es sentiente: Buena.
- Modificado por **Distancia**.

Dios en la Máquina:

Este poder sirve para dominar toda tecnología. Si la Tirada de Poder es exitosa proporciona al psiónico un completo control de la máquina / máquinas seleccionadas. Mientras usa este poder el psiónico solo puede realizar Acciones Mentales, hablar y moverse. La máquina está dominada, pero si el psiónico quiere que haga algo que va contra los principios o sentimientos, de la máquina dominada, en el caso de que los tenga, esta tiene derecho a una Acción Opuesta para no realizarlo. La dominación dura mientras el psiónico dedique una Acción Mental por turno para controlar a sus víctimas, pero si se ve forzado a realizar una maniobra distinta a moverse o hablar (como combatir) la Dominación Mental se rompe. La Dominación permite que la máquina haga todo aquello que está dentro de sus posibilidades, aquello para lo que ha sido construida, pero no permite hacer cosas fuera de su rango de posibilidades. Si con *Controlar Ordenadores* se reprograma la máquina, es posible conseguir que esta haga cosas para las que no ha sido programada, y la reprogramación se puede hacer permanente. Proporciona un **Contador de Fatiga** adicional por cada 5 turnos que se mantenga activo.

Requisitos: Zona de Neutralización Tecnológica y Cortacircuitos.

Tiempo de uso: 1 Acción Mental (3AC).

Tirada de Poder: Si el objetivo es sentiente se trata de una Acción Opuesta contra *VOL*, *Antipsi* o *Control de Maquinaria* del objetivo, la que sea más alta. Si no es sentiente la **dificultad** es Buena.

Dificultad: Si el objetivo es un objeto sentiente se trata de una Acción Opuesta de *Con-*

trol de Maquinaria contra VOL, Antipsi o Control de Maquinaria del objetivo, la que sea más alta. Si no es sentiente la **dificultad** es Buena. Si se quiere afectar a más de una máquina se tiene un -1 por cada objetivo más allá del primero y se tira contra la VOL, Antipsi o Control de Maquinaria más alta de todos los sentientes mecánicos a los que se quiera afectar. O contra **dificultad Normal** por cada máquina al que se afecte, siendo tiradas separadas en este caso, pero manteniendo los negativos por objetivo adicional.

Modificado por **Distancia**.

Zona de Neutralización Tecnológica:

El psiónico puede generar una zona en la que la tecnología no funciona. Nadie puede utilizar tecnología salvo que esta sea parte de su cuerpo, se trate de un robot u ordenador sentiente, o cualquier otro motivo por el que un objeto tenga VOL. En estos casos, para que dentro de esa zona la tecnología funcione, se tiene que realizar una Acción Opuesta de su VOL contra tu Habilidad de *Control de Maquinaria*. Si la supera el robot, implante, o lo que sea funciona. El campo está centrado en el psiónico y se mueve con él. Puede ser mantenido activo, pero proporciona un **Contador de Fatiga** adicional por cada 3 turnos que se mantenga activo

Requisitos: Controlar Ordenadores.

Tiempo de uso: 1 Acción Mental (3AC).

Tirada de Poder: La dificultad superada indica el tamaño del campo que se establece

Dificultad: El tamaño de la zona de neutralización depende de la dificultad obtenida.

- *Buena:* la zona de neutralización tiene un radio de 1 metro.
- *Grande:* la zona de neutralización tiene un radio de 2 metros.
- *Excelente:* la zona de neutralización tiene un radio de 4 metros.
- *Asombrosa:* la zona de neutralización tiene un radio de 8 metros.
- *Legendario:* la zona de neutralización tiene un radio de 16 metros.
- *Legendario+1 o superior:* la zona de neutralización tiene un radio de 32 metros.

CONTROL MENTAL

Concentración:

El individuo se concentra en una tarea específica. Si la tirada es exitosa, el psiónico puede añadir un +2 a una acción o maniobra única en ese turno. El psiónico **no puede hacer otra cosa** más que usar el poder de Concentración e inmediatamente usar una Habilidad (puede ser una Habilidad Psiónica), si hace otra cosa, como hablar o moverse, la Concentración se pierde. El psiónico no recibe bonos si hace algo más esa turno, incluyendo usos duplicados de la misma acción o esquivas y paradas. No puede ser mantenido activo.

Requisitos: Ninguno.

Tiempo de uso: 1 Acción Mental (3AC).

Tirada de Poder: Acción No Opuesta contra dificultad impuesta por el DJ.

Dificultad:

- *Grande* si el psiónico se encuentra en una situación tranquila en la que puede concentrarse sin ser molestado.
- *Asombrosa* si el psiónico se encuentra en una situación en la que concentrarse resulta difícil, como en medio de un combate, en un concierto de música, en una batalla espacial, etc.

Control Mental:

Este poder es uno de los más peligrosos, pues le proporciona al jugador un gran poder sobre los que le rodean. No sirve para dominar a personas, pero si para provocar cambios en recuerdos de menos de un año, para parecer otra persona a los ojos del objetivo, provocar alucinaciones sobre los sentidos, para convencerles de que lo que dices es cierto, etc. El cambio que provoques en la mente del objetivo dura tantas horas como el Grado Relativo de Éxito que obtengas en la Tirada de Poder, pero luego se revierte, y el objetivo lo recuerda todo.

Requisitos: Nublar los sentidos ajenos.

Tiempo de uso: 1 Acción Mental (3AC).

Tirada de Poder: Acción Opuesta contra VOL, Antipsi, Control Mental o Telepatía del objetivo, la que sea más alta.

Dificultad: la más alta de *VOL*, *Antipsi* o *Control Mental* del objetivo. Si se quiere afectar a más de una persona se tiene un -1 por cada objetivo más allá del primero y se tira contra la *VOL*, *Antipsi*, *Control Mental* o *Telepatía* de todas las personas a las que se quiera afectar.

Modificado por **Distancia**.

Dominación Animal:

Este poder sirve para dominar a seres no inteligentes (aquellos que tengan una *INT Terrible* y *Abismal*, e incluso algunos que tengan *Pobre*, aunque estos últimos solo a discreción del DJ). Se hace una Acción Opuesta que si resulta exitosa proporciona al psiónico un completo control del animal seleccionado. Mientras usa este poder el psiónico solo puede realizar acciones mentales, hablar y moverse. La dominación dura mientras el psiónico dedique una Acción Mental por turno para controlar a sus víctimas, pero si se ve forzado a realizar una maniobra distinta a moverse o hablar (como combatir) la Dominación Mental se rompe.

Proporciona un **Contador de Fatiga** adicional por cada 5 turnos que se mantenga activo.

Requisitos: Control Mental.

Tiempo de uso: 1 Acción Mental (3AC).

Tirada de Poder: Acción Opuesta contra *Excelente*, *VOL*, *Antipsi*, *Control Mental* o *Telepatía* del objetivo, la que sea más alta.

Dificultad: la más alta de *Excelente*, *VOL*, *Antipsi*, *Control Mental* o *Telepatía* del objetivo. Si se quiere afectar a más de un animal se tiene un -1 por cada objetivo más allá del primero y se tira contra la *VOL*, *Antipsi*, *Telepatía* o *Control Mental* más alta de todos los animales a los que se quiera afectar.

Modificado por **Distancia**.

Dominación Mental:

Este poder sirve para dominar a personas. Se hace una Acción Opuesta que si resulta exitosa proporciona al psiónico un completo control de la persona / personas seleccionadas. Mientras usa este poder el psiónico solo puede realizar Acciones Mentales, hablar y moverse. La persona está dominada,



pero si el psiónico quiere que haga algo que va contra los principios o sentimientos de la persona dominada esta tiene derecho a otra Acción Opuesta para no realizarlo. La dominación dura mientras el psiónico dedique una Acción Mental por turno para controlar a sus víctimas, pero si se ve forzado a realizar una maniobra distinta a moverse o hablar (como combatir) la Dominación Mental se rompe. Proporciona un **Contador de Fatiga** adicional por cada **5 turnos** que se mantenga activo

Requisitos: Dominación Animal.

Tiempo de uso: 1 Acción Mental (3AC).

Tirada de Poder: Acción Opuesta contra *Excelente*, *VOL*, *Antipsi*, *Control Mental* o *Telepatía* del objetivo, la que sea más alta.

Dificultad: la más alta de *Excelente*, *VOL*, *Antipsi*, *Control Mental* o *Telepatía* del objetivo. Si se quiere afectar a más de una persona se tiene un -1 por cada objetivo más allá del primero y se tira contra la *VOL*, *Antipsi*, *Control Mental* o *Telepatía* de todas las personas a las que se quiera afectar.

Modificado por **Distancia**.

Mejorar Memoria a Corto Plazo:

Con este poder un psiónico puede revisar eventos recientes en los que haya participado para examinar cuidadosamente imágenes y conversaciones que ha vivido. También puede congelar las imágenes e incluso rastrear su memoria en busca de detalles detectados pero no registrados conscientemente en el momento de la observación.

Requisitos: *Concentración*.

Tiempo de uso: 1 Acción Mental (3AC).

Tirada de Poder: La dificultad superada indica hasta cuando llega la mejora de la memoria.

Dificultad:

- *Grande* a *Excelente*: la memoria se extiende durante la partida actual (dure el tiempo de juego que dure), o se puede revisar un evento concreto acaecido el último año.
- *Asombrosa* a *Legendario*: la memoria se extiende durante la última partida (dure el tiempo de juego que dure), o se puede

revisar un evento concreto acaecido los últimos cinco años.

- *Legendario +1* o *superior*: la memoria se extiende durante las dos últimas partidas (duren el tiempo de juego que duren), o se puede revisar un evento concreto acaecido los últimos 10 años.

Mejorar Atributo Mental:

Un psiónico puede usar este poder para aumentar un único Atributo mental (INT, PER o VOL) durante un tiempo limitado. Los niveles en los que el Atributo aumenta y lo que dura esta mejora dependen del resultado de la Tirada de Poder. **Este cambio afecta a todos los Rasgos que dependan del Atributo.**

Requisitos: Mejorar Memoria a Corto Plazo.

Tiempo de uso: 1 turno.

Tirada de Poder: La dificultad superada indica aumento del Atributo y duración de la mejora.

Dificultad:

- *Buena* a *Excelente*: aumenta 1 punto y dura 3 turnos.
- *Asombrosa* a *Legendaria*: aumenta 2 puntos y dura 1 minuto.
- *Legendaria +1* o *superior*: aumenta 3 puntos y dura 5 minutos.

Nublar los Sentidos Ajenos:

Reduce temporalmente las habilidades de PER del objetivo en el Grado Relativo de Éxito logrado en la tirada. Se mantienen reducidas mientras el poder esté activo. Proporciona un **Contador de Fatiga** por cada **10 turnos** que se mantenga activo.

Requisitos: Ninguno.

Tiempo de uso: 1 Acción Mental (3AC).

Tirada de Poder: Acción Opuesta contra *Normal*, *PER*, *Antipsi*, *Control Corporal* o *Telepatía* del objetivo, la que sea más alta. .

Dificultad: Acción Opuesta contra *Normal*, *PER*, *Antipsi*, *Control Corporal* o *Telepatía* del objetivo, la que sea más alta. Puede ser usado en más de un blanco a la vez, pero la dificultad aumenta en 1 por cada blanco adicional.

Modificado por **Distancia**.

CURACIÓN PSIÓNICA

Autocuración:

Un psiónico con este poder puede decidir utilizarlo en lugar de Curación Natural. Se puede tirar 2 veces al día en lugar de 1 contra la dificultad abajo indicada. Si se supera la tirada la herida **se cura por completo**.

Requisitos: Ninguno.

Tiempo de uso: 1 minuto.

Tirada de Poder: Acción No Opuesta contra dificultad impuesta la herida sufrida.

Dificultad: Depende del nivel de herida que se quiera curar.

- Herida leve: *Normal*.
- Herida grave: *Buena*.
- Incapacitado: *Grande*.
- Herida mortal: *Excelente*.

Curación:

Un psiónico con este poder puede curar a otras personas, pero estas pierden su tirada de Curación Natural ese día. Se puede tirar 2 veces al día en el mismo objetivo, aunque, claro, sobre heridas distintas. Si se supera la tirada la herida desaparece.

Requisitos: Autocuración.

Tiempo de uso: 1 minuto.

Tirada de Poder: Acción No Opuesta contra dificultad impuesta por la herida sufrida.

Dificultad: Depende del nivel de herida que se quiera curar.

- Herida leve: *Buena*.
- Herida grave: *Grande*.
- Incapacitado: *Excelente*.
- Herida mortal: *Asombroso*.

Ignorar el Dolor:

Cuando el psiónico sufre una herida que proporciona negativos a la acción puede usar el poder para ignorar esos negativos. Puede ser mantenido activo sin coste adicional para controlar el dolor durante 12 horas, y cada 12 horas adicionales se obtiene **1 Punto de Fatiga** adicional. Al acabar de utilizar el poder se obtiene **como mínimo 1 Punto de Fatiga**.

Requisitos: Autocuración.

Tiempo de uso: 1 Acción Mental (3AC).

Tirada de Poder: Acción No Opuesta contra dificultad impuesta por la herida sufrida.

Dificultad: Depende del nivel de herida cuyos negativos se quieran ignorar.

- Herida leve: *Pobre*.
- Herida grave: *Mediocre*.
- Incapacitado: *Normal*.
- Herida mortal: *Grande*.

Curar Enfermedad:

Tocando a una persona y concentrándose durante 5 minutos el psiónico es capaz de curar enfermedades. También puedes curarte a sí mismo.

Requisitos: Curación.

Tiempo de uso: 5 minutos.

Tirada de Poder: Acción No Opuesta contra una dificultad que depende de la enfermedad.

Dificultad: Depende de la enfermedad que se quiera eliminar.

- Infección ligera (resfriado): *Mediocre*.
- Fiebre alta (mala gripe): *Normal*.
- Enfermedad seria (gangrena): *Buena*.
- Enfermedad que amenace la vida (tuberculosis): *Grande*.
- Enfermedad fuerte y duradera (cáncer del pulmón): *Excelente*.

Curar Envenenamiento:

Tocando a una persona y concentrándose durante 5 minutos el psiónico puede eliminar las toxinas que se encuentren en el cuerpo de una persona. También puedes curarte a sí mismo.

Requisitos: Curar Enfermedad.

Tiempo de uso: 5 minutos.

Tirada de Poder: Acción No Opuesta contra dificultad impuesta por el DJ.

Dificultad: Depende del veneno que se quiera eliminar y el igual a la **Dificultad** del mismo. Como guía:

- Alcohol: *Mediocre*.
- Veneno suave: *Normal*.
- Veneno medio: *Buena*.
- Veneno virulento: *Grande*.
- Neurotoxina: *Excelente a Asombrosa*.

Permanecer consciente:

Tocando a una persona y concentrándose durante 1 turno el psiónico es capaz de impedir la pérdida de conocimiento provocada por una herida o por pérdida de fatiga. Se intenta en el turno siguiente a la causa que provoca la pérdida de conocimiento, si no se supera la dificultad se cae inconsciente.

Requisitos: Ignorar el Dolor

Tiempo de uso: 1 turno (3 AC).

Tirada de Poder: Acción No Opuesta contra una dificultad impuesta por la herida.

Dificultad: Depende de la herida o fatiga que causa la pérdida de conocimiento:

- Exhausto: *Normal*.
- Incapacitado: *Buena*.
- Herida mortal: *Grande*.

PERCEPCIÓN EXTRASENSORIAL (PES)

Agudizar Sentidos:

Aumenta la PER y las habilidades de PER en **2 niveles** durante tantos turnos como el Grado de Éxito que se haya conseguido en la tirada. Cuando acabe ese tiempo se puede mantener en la misma cantidad de Turnos acumulando **1 Contador de Fatiga** cada vez.

Requisitos: Ninguno.

Tiempo de uso: 1 Acción Mental (3AC).

Tirada de Poder: Acción No Opuesta contra dificultad impuesta por el DJ.

Dificultad: *Normal*.

Detectar Sentientes:

Percibe sentientes hasta 200 metros de radio sin que nada lo obstaculice. Cuando alguien entre en el radio haz una tirada del poder con la dificultad abajo indicada para detectarlo. Además es capaz de discriminar si el sentiente tiene Poderes Psiónicos. Para esto se realiza una Acción Opuesta de *PES vs Antipsi*, *Control Mental*, *PES*, *Telepatía* o *VOL* del objetivo. Si gana la Acción Opuesta el psiónico sabe si tiene Poderes Psiónicos (Sí o No). Puede ser mantenido activo, pero proporciona un **Contador de Fatiga**

adicional por cada **24 turnos (2 minutos)** que se mantenga activo. En una ciudad o lugar concurrido usar este poder puede ser problemático por sobrecarga de sentidos, causando mareos y dolores de cabeza (efectos a discreción del DJ).

Requisitos: Agudizar Sentidos.

Tiempo de uso: 1 Acción Mental (3AC).

Tirada de Poder: Acción No Opuesta contra dificultad impuesta por el DJ para detectar a un sentiente. Acción Opuesta de *PES vs Control Mental*, *Antipsi*, *PES*, *Telepatía* o *VOL* del objetivo para saber si tiene Poderes y si lo conoce.

Dificultad: Depende de la relación del sujeto con la Psiónica.

- Sujeto tiene Poderes: *Mediocre para detectarlo*. Acción Opuesta de *PES vs Antipsi*, *Control Mental*, *PES*, *Telepatía* o *VOL* del objetivo para saber si tiene Poderes Psiónicos.
- En otro caso: *Buena*.

Modificado por **Distancia**.

Sentir el peligro:

Usando este poder el psiónico extiende sus sentidos a su alrededor, detectando cualquier ataque por sorpresa en la turno anterior a que sea hecho, dando al psiónico un turno para decidir como actuar frente al peligro.

Puede ser mantenido activo durante 30 minutos sin coste adicional de **Fatiga**.

Requisitos: Agudizar Sentidos.

Tiempo de uso: 1 Acción Mental (3AC).

Tirada de Poder: Acción No Opuesta contra dificultad impuesta por el DJ.

Dificultad: *Buena*, *Sigilo* o *Poder Psiónico* (*Camaleón*, *Nublar Sentidos Ajenos...*) que haya ocultado al atacante, lo que sea más alto.

Encontrar Persona:

Sirve para localizar blancos específicos, aunque solo indica la dirección en la que se encuentra, no donde está exactamente. También indica el estado físico en que se encuentra. Puede ser mantenido activo, pero proporciona un **Contador de Fatiga** adicional por cada **3 turnos** que se mantenga activo.

Requisitos: Detectar Sentientes.

Tiempo de uso: 1 Acción Mental (3AC).

Tirada de Poder: Acción No Opuesta contra dificultad *Normal* o Acción Opuesta si el objetivo tiene poderes.

Dificultad: *Normal* o Acción Opuesta contra *Antipsi*, *Control Mental* o *Telepatía* del objetivo, si tiene Poderes y desea ocultarse.

Modificado por **Distancia**.

Psicoradar:

El psiónico tiene la capacidad de emitir ondas de psíquicas y analizar la señal de retorno, como un radar. El psicoradar que emite tiene un alcance de 2 km, y puede detectar a sentientes que tengan INT *Mediocre* o mayor. Puede ser mantenido activo, pero proporciona un **Contador de Fatiga** adicional por cada 5 turnos que se mantenga activo.

Requisitos: Detectar Sentientes.

Tiempo de uso: 1 Acción Mental (3AC).

Tirada de Poder: Acción No Opuesta contra dificultad *Buena*.

Dificultad: *Buena*.

Ver el Pasado y el Futuro:

Puede ser usado para ver el pasado o el futuro. **Se tiene que estar en el lugar cuyo pasado o futuro se quiere ver.** Requiere condiciones tranquilas, no puede ser usado en combate. El DJ interpretará lo que el personaje ve dependiendo del grado de éxito de la Tirada de Poder. Aunque por muy buena que sea la tirada nunca verá los hechos completos, tal como sucedieron, sino que siempre faltan datos. El Futuro, por otro lado, no está escrito en piedra, sino que se trata más bien de un posible futuro. Usar este poder deja **Incapacitado** al psiónico durante 1 hora.

Requisitos: Visión Psiónica.

Tiempo de uso: 5 minutos.

Tirada de Poder: Acción No Opuesta contra dificultad impuesta por el DJ.

Dificultad: Depende de qué momento del pasado o del futuro se quiera ver.

- Ver lo que ha pasado hace menos de un día: *Normal*.
- Ver lo que ha pasado hace una semana: *Buena*.

- Ver lo que ha pasado hace un mes: *Grande*.
- Ver lo que ha pasado hace un año: *Excelente*.
- Ver lo que ha pasado hace más de un año: *Asombroso* hasta *Legendario+1* o *superior*.
- Ver lo que pasará en un día: *Normal*.
- Ver lo que pasará dentro de una semana: *Buena*.
- Ver lo que pasará dentro de un mes: *Grande*.
- Ver lo que pasará dentro de un año: *Excelente*.
- Ver lo que pasará en más de un año: *Asombroso* hasta *Legendario+1* o *superior*.

Visión Psiónica:

El usuario ve la persona o lugar que desea en su mente en la situación actual. Si la persona que se quiere ver posee Poderes Psiónicos puede resistirse. Requiere condiciones tranquilas, no puede ser usado en combate.

Tiempo de uso: al menos un minuto.

Requisitos: Encontrar Persona.

Tiempo de uso: 1 minuto.

Tirada de Poder: Acción No Opuesta si el sujeto no se resiste. Si lo hace se trata de una Acción Opuesta contra la *VOL*, *Antipsi*, *Control Mental*, *PES* o *Telepatía* del objetivo.

Dificultad: Depende de si el objetivo se resiste o no.

- Sujeto amistoso que no se resiste: *Mediocre*.
- Si el objetivo se resiste y es psiónico: *VOL*, *Antipsi*, *Control Mental*, *PES* o *Telepatía* del objetivo, la que sea más alta. Modificado por **Distancia**.

PSICOQUINESIS

Ataque Telequinético:

El psiónico sabe usar la *Telequinesis* para atacar a sus enemigos de una manera mucho más sutil que lanzarlos por los aires. Puede utilizar este poder para pinzar nervios, darle un golpe a distancia o asfixiar a sus enemigos, lo que le permite elegir si el daño que

hace con el *Ataque Telequinético* es normal o de *Fatiga*. Puede lanzar todos los ataques que quiera por turno, siempre que tenga suficientes AC, pero por cada ataque adicional sufre un -1 a todas las acciones que realice ese turno. **Ignora el FD de la víctima**, salvo que sea un Campo de Fuerza psiónico.

Tiene FO 2 + el Grado de Éxito de la Tirada de Poder, ignora FD.

Requisitos: *Telequinesis*.

Tiempo de uso: 1 Acción Mental (3AC).

Tirada de Poder: Acción Opuesta *Psicoquinesis* vs *Antipsi*, *Control Mental*, *Telepatía* o *VOL* del objetivo, la que sea más alta.

Dificultad: *Antipsi*, *Control Mental*, *Telepatía* o *VOL* del objetivo.

Modificado por **Distancia**.

Caída de Pluma:

Este es un uso específico de *Telequinesis*, destinado a evitar el daño sufrido por una caída. Puede ser utilizado en más de una persona a la vez, pero debe verlas y la cantidad de personas aumenta la dificultad.

Requisitos: *Telequinesis*.

Tiempo de uso: 1 Acción Mental (3AC).

Tirada de Poder: Acción No Opuesta con dificultad impuesta por el DJ.

Dificultad: Depende de la cantidad de personas cuya caída se quiera suavizar.

- 1 persona: *Normal*.
- De 2 a 3 personas: *Buena*.
- De 4 a 5 personas: *Grande*.
- De 6 a 7 personas: *Excelente*.
- De 8 a 10 personas: *Asombrosa*.
- De 10 a 50 personas: *Legendario*.
- De 50 a 100 personas: *Legendario*+1.
- Más de 100 personas: *Legendario*+2.

Modificado por **Distancia**.

Campo de Fuerza:

El psiónico crea un campo de fuerza circular centrado en él. Este campo puede parar ataques, impedir que le aplasten rocas, etc. Pero no para gases ni nada que vaya más lento de 0.2 m/s (1 m/turno). El campo aumenta su FD (y de aquellos que

se encuentren dentro) en el Grado de Éxito de la Tirada de Poder. El tamaño del campo modifica la dificultad. Puede ser mantenido activo, proporcionando un **Contador de Fatiga** adicional por cada 5 turnos.

Requisitos: *Telequinesis*.

Tiempo de uso: 1 Acción Mental (3AC).

Tirada de Poder: Acción No Opuesta con dificultad impuesta por el DJ.

Dificultad: Depende del tamaño del campo:

- El campo solo cubre tu cuerpo a 1 centímetro de tu piel: *Normal*.
- El campo tiene un radio de 0,5 m.: *Buena*.
- El campo tiene un radio de 1 m.: *Grande*.
- El campo tiene un radio de 2 m.: *Excelente*.
- El campo tiene un radio de 3 metros: *Asombrosa*.
- El campo tiene un radio de 4 metros: *Legendario*.
- El campo tiene un radio de 5 metros: *Legendario*+1.
- El campo tiene un radio de 6 metros: *Legendario*+2.

Modificado por **Distancia**.

Telequinesis:

El psiónico puedes mover objetos sin tocarlos, solo con la fuerza de su mente. Puede manipularlos como si los tuviese en sus manos con una DES igual a su nivel de *Psicoquinesis*. La cantidad de peso que se puede mover depende de la Tirada de Poder. Puede ser mantenido activo, pero proporciona un **Contador de Fatiga** adicional por cada 5 turnos. El movimiento base es de 10 metros/turno, puede moverse más rápido, aunque esto aumenta la dificultad de la Tirada de Poder.

Usado como **ataque** tiene FO 1, +1 por cada factor adicional que supere el peso del objetivo (esto es, por el Grado de Éxito de la tirada), +1 por cada 10 metros/turno adicionales a la velocidad base, +2 si se le arroja contra una superficie dura como una pared.

Requisitos: Ninguno.

Tiempo de uso: 1 Acción Mental (3AC).

Tirada de Poder: Acción No Opuesta con dificultad impuesta por el DJ.

Dificultad: Depende del peso, pero se ve modificada por varios factores.

- 1 kilo ó menos: *Mediocre*.
- Hasta 10 kilos: *Normal*.
- Hasta 50 kilos: *Buena*.
- Hasta 100 kilos: *Grande*.
- Hasta 500 kilos: *Excelente*.
- Hasta 1 tonelada: *Asombrosa*.
- Hasta 5 toneladas: *Legendario*.
- Hasta 10 toneladas: *Legendario +1*
- Hasta 50 toneladas: *Legendario +2*.

Cada factor de 10 adicional: *un nivel extra*.

Modificado por **Distancia**.

Modificadores por **movimiento**:

- Movimiento recto: *+0*.
- Giros simples: *+1*.
- Maniobras sencillas: *+2*.
- Maniobras complejas: *+4*.

Modificado por **velocidad**: cada 10 metros/turno adicionales: *+1*.

Volar:

El personaje puede volar utilizando el poder de su mente. Realmente es un uso especializado de *Telequinesis*, pero al especializarse en ese uso del poder el personaje puede moverse más fácilmente que si lo hace usando *Telequinesis*. Puede ser mantenido activo, pero proporciona un **Contador de Fatiga** por cada **10 minutos** que se mantenga activo, y mientras se vuela no se pueden realizar nada más que no sea volar o hablar.

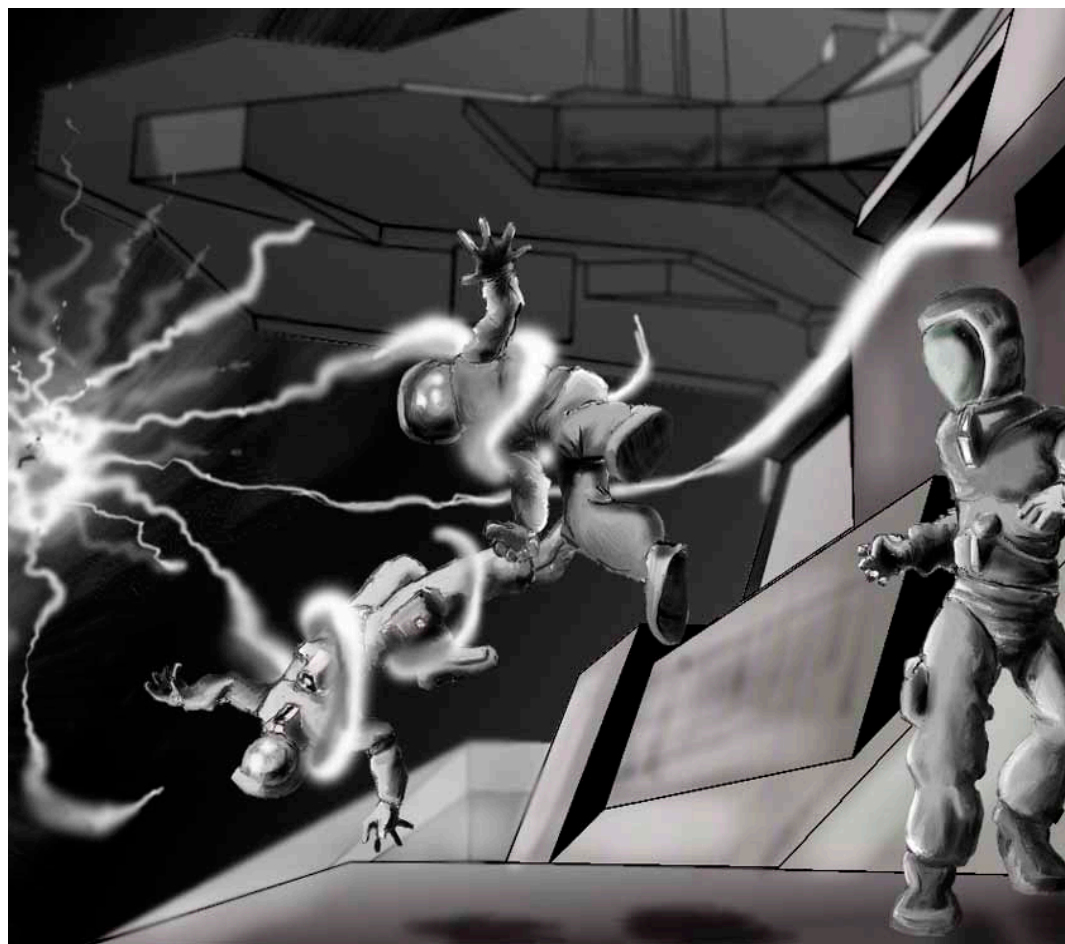
Requisitos: *Telequinesis*.

Tiempo de uso: 1 Acción Mental (3AC).

Tirada de Poder: Acción No Opuesta contra una dificultad que depende de la velocidad a la que se quiera mover.

Dificultad: Depende de la velocidad a la que se mueva el personaje (entre paréntesis ponemos km/hora para turnos de 5 segundos).

- 10 metros/turno (7.2 km/hora): *Buena*.



- 50 metros/turno (36 km/hora): *Grande*.
- 100 m/turno (72 km/hora): *Excelente*.
- 150 m/turno (108 km/hora): *Asombrosa*.
- 250 m/turno (180 km/hora): *Legendario*.
- 400 m/turno (288 km/hora): *Legendario+1*.
- 800 m/turno (576 km/hora): *Legendario+2*.

Modificado por **Distancia**.

PIROQUINESIS

Apagar Fuego:

El psiónico puede apagar fuegos con el poder de su mente. Puede ser mantenido activo para fuentes de fuego constante, pero proporciona un **Contador de Fatiga** adicional por cada **5 turnos** que se mantenga activo.

Requisitos: *Crear Fuego*.

Tiempo de uso: 1 Acción Mental (3AC).

Tirada de Poder: Acción No Opuesta contra una dificultad impuesta por el DJ.

Dificultad: Depende de la intensidad del fuego:

- Fuego que ocupe hasta 1 m.: *Mediocre*.
- Fuego que ocupe más de 1 m.: *Normal*.
- Fuego que ocupe más de 10 m.: *Buena*.
- Fuego que ocupe más de 20 m.: *Grande*.
- Fuego que ocupe más de 50 m.: *Excelente*.
- Fuego que ocupe más de 100 metros: *Asombroso*.
- Fuego que ocupe más de 500 metros: *Legendario*.
- Fuego que ocupe más de 1 kilómetro: *Legendario +1 o superior*.
- Lanzallamas: Buena + FO del arma.
- Fuego creado con Piroquinesis: Acción Opuesta si no es un ataque o *Normal + FO del ataque*.

Crear Fuego:

El psiónico puede crear fuego con el poder de su mente. La dificultad depende del tamaño del fuego que se quiera crear. Puede ser mantenido activo, pero proporciona un **Contador de Fatiga** adicional por cada **5 turnos** que se mantenga activo, aunque si se crea sobre material que prenda no será necesario. Este poder no sirve para atacar, para eso utiliza el poder *Rayo de Fuego*.

El psiónico es inmune al fuego creado por sus propios poderes, pero si este prende objetos no es inmune al fuego de los objetos incendiados. No se puede crear un fuego que ocupe más de 100 metros.

Requisitos: Ninguno.

Tiempo de uso: 1 Acción Mental (3AC).

Tirada de Poder: Acción No Opuesta contra dificultad impuesta por el DJ.

Dificultad: Depende del tamaño del fuego que se quiere crear.

- Fuego que ocupe hasta 1 m.: *Mediocre*.
- Fuego que ocupe más de 1 m.: *Normal*.
- Fuego que ocupe más de 10 m.: *Buena*.
- Fuego que ocupe más de 20 m.: *Grande*.
- Fuego que ocupe más de 50 m.: *Excelente*.
- Fuego que ocupe de 50 a 100 metros: *Asombroso*.

Cuerpo de Fuego:

El cuerpo del psiónico se ve envuelto **durante 3 turnos** en llamas, pero sus ropas y su cuerpo no se ven afectados por esto. Mientras este envuelto en llamas es inmune a todo tipo de fuego, deflagraciones (aunque no a la metralla de que estas provoquen, claro), etc. Asimismo sus ataques cuerpo a cuerpo ven su FO aumentado en 2, salvo que el oponente también esté utilizando el poder *Cuerpo de Fuego*. También le prende fuego a todo material inflamable que toque, y las personas que intenten tocarle sufren daño directo de FD 2 por quemaduras, aunque sus pies no incendian el suelo por el que camina.

Puede ser mantenido activo, pero proporciona un **Contador de Fatiga** adicional por cada **3 turnos** que se mantenga activo.

Requisitos: *Crear Fuego*.

Tiempo de uso: 1 Acción Mental (3AC).

Tirada de Poder: Acción No Opuesta contra dificultad *Buena*.

Dificultad: *Buena*.

Detectar Fuego:

El personaje es capaz de determinar donde hay fuego y la distancia a la que se encuentra. Puede ser mantenido activo durante 30 minutos sin coste adicional de **Fatiga**.

Requisitos: Ninguno.

Tiempo de uso: 1 Acción Mental (3AC).

Tirada de Poder: Acción No Opuesta con dificultad *Normal*.

Dificultad: *Normal*.

Modificado por **Distancia**.

Rayo de Fuego:

El psiónico es capaz de lanzar rayos de fuego con los que atacar a distancia a sus enemigos. Puede lanzar todos los rayos que quiera por turno, siempre que tenga suficientes AC. Por cada rayo adicional sufre un -1 a todas las acciones que realice ese turno.

Tiene FO+3 + el Grado de Éxito de la Tirada de Poder. Alcance 100 metros.

Requisitos: *Crear Fuego*.

Tiempo de uso: 1 Acción Mental (3AC).

Tirada de Poder: Acción Opuesta *Psico-quisnesis* vs *Antipsi*, *Esquivar* o *Aguante* del objetivo, la que sea más alta.

Dificultad: *Antipsi*, *Esquivar* o *Aguante* del objetivo.

Modificado por **Distancia**.

TELEPATÍA

Ataque Telepático:

El psiónico puede atacar la mente de sus enemigos. El daño que hace el *Ataque Telequinético* es de *Fatiga*. Puede lanzar todos los ataques que quiera por turno, siempre que tenga suficientes AC, pero por cada ataque adicional sufre un -1 a todas las acciones que realice ese turno. **Ignora el FD de la víctima.**

Tiene FO 2 + el Grado de Éxito de la Tirada de Poder. Ignora FD.

Requisitos: *Leer Pensamientos*.

Tiempo de uso: 1 Acción Mental (3AC).

Tirada de Poder: Acción Opuesta *Telepatía* vs *Antipsi*, *Control Mental*, *Telepatía* o *VOL* del objetivo, la que sea más alta.

Dificultad: *Antipsi*, *Control Mental*, *Telepatía* o *VOL* del objetivo.

Modificado por **Distancia**.

Enlace Mental:

Este poder solo puede ser utilizado por dos psiónicos (no hace falta que los dos tengan *Enlace Mental*), y ambos psiónicos deben querer enlazar mentalmente, con que uno de los dos no quiera hacerlo la conexión no se establece o se rompe si ya está establecida.

Si esas condiciones se dan los dos psiónicos pueden hablar libremente, con un coste para ambos psiónicos de **1 Punto de Fatiga** por cada **30 minutos** (360 turnos de 5 segundos) que se mantengan Enlazados, pagando como mínimo 1 cada uno. El lanzador paga también **1 Punto de Fatiga** por establecer el Enlace.

Requisitos: *Telepatía*.

Tiempo de uso: 1 Acción Mental (3AC).

Tirada de Poder: Acción No Opuesta contra dificultad impuesta por el DJ.

Dificultad: *Mediocre*.

Modificado por **Distancia**.

Telepatía:

Eres capaz de hablar con otras personas utilizando tus pensamientos. No produces ningún ruido al comunicarte. Una vez la conexión telepática ha sido establecida la persona con la que hablas solo tiene que pensar para que el psiónico la oiga, pero esto no implica que puedas leer sus pensamientos, sino que “oyes” la respuesta que quiere darte. Puede ser mantenido activo si no aumenta la **Distancia**, pero proporciona un **Contador de Fatiga** adicional por cada **10 minutos** (120 turnos de 5 segundos) que se mantenga activo.

Requisitos: Ninguno.

Tiempo de uso: 1 Acción Mental (3AC).

Tirada de Poder: Se trata de una Acción No Opuesta o de una Acción Opuesta dependiendo de si el objetivo se resiste o no.

Dificultad: Depende de si el objetivo se resiste o no.

- Sujeto amistoso que no se resiste: *Mediocre*.
- *Antipsi*, *Control Mental*, *Telepatía* o *VOL* del objetivo si se resiste.

Modificado por **Distancia**.

Leer Mentees:

El psiónico es capaz de leer la mente del objetivo. Sirve para extraer recuerdos, conocimientos concretos, etc. Pero necesita una situación tranquila, no puede utilizarse en combate ni en lugares como un coche a toda velocidad, en mitad de una discusión, etc. El poder permite responder **una pregunta** por uso u obtener una información concreta, aunque siempre respecto a lo que el objetivo sepa. Puede ser mantenido activo, pero cada pregunta requiere una **Tirada de Poder** y proporciona un **Contador de Fatiga**.

Requisitos: Leer Pensamientos.

Tiempo de uso: 1 minuto.

Tirada de Poder: Acción Opuesta contra *VOL*, *Antipsi*, *Control Mental* o *Telepatía* del objetivo, la que sea más alta.

Dificultad: *VOL*, *Antipsi*, *Control Mental* o *Telepatía* del objetivo, la que sea más alta.

Modificado por **Distancia**.

Leer Pensamientos:

El psiónico es capaz de leer los pensamientos superficiales del objetivo. Solo tiene acceso a lo que esté pensando el objetivo en ese momento. Para leer recuerdos o conocimientos concretos utiliza *Leer Mentees*. Puede ser mantenido activo, pero proporciona un **Contador de Fatiga** adicional por cada **3 turnos** que se mantenga activo

Requisitos: *Telepatía*.

Tiempo de uso: 1 Acción Mental (3AC).

Tirada de Poder: Acción Opuesta contra *VOL*, *Antipsi*, *Control Mental* o *Telepatía* del objetivo, la que sea más alta.

Dificultad: *VOL*, *Antipsi*, *Control Mental* o *Telequinesis* del objetivo, la que sea más alta.

Modificado por **Distancia**.

TELEPORTACIÓN

Parpadeo:

El psiónico puede teleportarse hasta 10 metros en cualquier dirección. Desaparece del lugar en el que se encuentra y aparece en otro lugar. No puede llevar a ningún otro ser

vivo con el (salvo que sea un simbiote o esté integrado en su cuerpo de alguna manera), pero si puede teleportar todo el equipo que pueda cargar razonablemente. Cada uso de este poder proporciona 1 **Punto de Fatiga**.

Requisitos: Ninguno.

Tiempo de uso: variable.

Tirada de Poder: Acción No Opuesta de dificultad impuesta por el DJ.

Dificultad: Depende de los metros que se quieran mover siendo más difícil si se desplaza más:

- Se desplaza hasta 3 metros: Buena.
- Se desplaza hasta 6 metros: Grande.
- Se desplaza hasta un total de 10 metros: Excelente.

La **dificultad** disminuye si el psiónico conoce bien el lugar en el que usa el Poder:

- Lugar que conoce muy bien (su casa, la casa de su pareja, etc.): -1 a la dificultad.

Las Acciones de Combate que requiere este poder para ser usado dependen de los metros que se quieran mover. Esto es una diferencia con el resto de poderes que requieren gastar 3 AC, y es así para representar que este poder es en gran medida el equivalente a una *Esquiva de Teleportación*:

- Se desplaza hasta 3 metros: 1 AC.
- Se desplaza hasta 6 metros: 2 AC.
- Se desplaza hasta 10 metros: 3 AC.

Teleportación:

El psiónico puede teleportarse. Desaparece del lugar en el que se encuentra y aparece en otro lugar. No puede llevar a ningún otro ser vivo con el (salvo que sea un simbiote o esté integrado en su cuerpo de alguna manera), pero si puede teleportar todo el equipo que pueda cargar razonablemente. Cada uso de este poder proporciona 1 **Punto de Fatiga**.

Requisitos: Parpadeo.

Tiempo de uso: variable.

Tirada de Poder: Acción No Opuesta de dificultad impuesta por el DJ.

Dificultad: La dificultad se ve modificada por la **Distancia** a la que se quiera teleportar y el **Conocimiento** que se tiene del destino.

Pero depende del **Tiempo** que gaste el psiónico concentrándose para utilizar el poder:

- Se concentra durante 10 minutos: *Normal*.
- Se concentra durante 1 minuto: *Buena*.
- Se concentra durante 10 turnos (3 AC por turno): *Grande*.
- Se concentra durante 5 turnos (3 AC por turno): *Excelente*.
- Apenas se concentra 1 turno (3 AC): *Asombrosa*.

La **dificultad** aumenta según el **Conocimiento** que tiene el psiónico del destino:

- Lugar que conoce muy bien (su casa, la casa de su pareja, etc.): -1 a la **dificultad**.
- Lugar que conoce un poco (en el que haya estado durante al menos 1 hora): +0 a la **dificultad**.
- Lugar que conoce muy poco (solo lo ha visto en una foto, en televisión, por medio del poder Visión Psiónica, etc.): +2 a la **dificultad**.
- Lugar que desconoce completamente: +6 a la **dificultad**.

Modificado por **Distancia**.

Abrir Portal:

El psiónico puede abrir un portal que puede ser atravesado por otras personas. Mientras el Portal está abierto el psiónico solo puede moverse y gastar AC para realizar Acciones Mentales. Sí puede utilizar otros poderes. El Portal se mantiene abierto mientras el psiónico se concentre (gastando 3 AC por la Acción Mental) y ganando 2 **Puntos de Fatiga** por cada **turno** que se mantenga, el turno en que se crea incluido. El Portal funciona en los dos sentidos y permanece abierto mientras el psiónico lo mantiene, o hasta que lo cruza, pues el Portal se colapsa justo tras su creador.

Requisitos: *Teleportación*.

Tiempo de uso: variable.

Tirada de Poder: Acción No Opuesta o de dificultad impuesta por el DJ.

Dificultad: Depende de los mismos factores que la *Teleportación* (**Tiempo** de concentración, **Distancia** y **Conocimiento** del destino).

Además también depende del **Tamaño** del que se quiera hacer el Portal:

- Hasta 10 metros: +0 a la **dificultad**.
- De 11 a 20 metros: +1 a la **dificultad**.
- De 21 a 50 metros: +2 a la **dificultad**.
- De 51 a 100 metros: +3 a la **dificultad**.
- De 101 a 500 metros: +4 a la **dificultad**.
- De 501 m. a 1 km.: +5 a la **dificultad**.

Modificado por **Distancia**.

SANGUIJUELA

Absorber Atributo (especialización):

El psiónico con este poder puede absorber temporalmente un Atributo de otra persona con solo tocarla. **Se debe aprender por separado por cada Atributo**. No puede ser mantenido activo. Si el psiónico tiene éxito en la Tirada de Poder su Atributo aumenta temporalmente en la misma cantidad que disminuye el de su víctima, y durante el mismo tiempo. Cuando se ha absorbido un Atributo no se puede utilizar este poder hasta que el efecto de la última absorción desaparezca.

La cantidad de puntos y la duración de la absorción dependen del Grado de Éxito Relativo de la Tirada de Poder.

Requisitos: Ninguno.

Tiempo de uso: 1 Acción Mental (3AC).

Tirada de Poder: Acción Opuesta contra la *CON*, *Antipsi* o *Control Corporal* del objetivo, la que sea más alta.

Dificultad: *CON*, *Antipsi* o *Control Corporal* del objetivo, la que sea más alta. La cantidad de puntos que se absorben y la duración de la absorción dependen del Grado de Éxito Relativo de la Tirada de Poder.

- *Buena a Excelente*: absorbe 1 punto y dura 2 turnos.
- *Asombrosa a Legendaria*: absorbe 2 puntos y dura 3 turnos.
- *Legendaria +1 o superior*: absorbe 3 puntos y dura 4 turnos.

Absorber Salud:

El psiónico con este poder puede absorber la Salud de otra persona con solo tocarla, provocándole Heridas o Fatiga al hacerlo (a

elección del psiónico). No puede ser mantenido activo. Si el psiónico tiene éxito en la Tirada de Poder cura sus Heridas o restaura su Fatiga en la misma cantidad que disminuye la de su víctima.

La cantidad de puntos dependen del resultado de la Tirada de Poder. Se empieza a absorber por los *Rasguños/Fatigado* y se va aumentando según la cantidad de niveles que se absorban. El psiónico escoge si quiere absorber Heridas o Fatiga al lanzar el poder.

Requisitos: Ninguno.

Tiempo de uso: 1 Acción Mental (3AC).

Tirada de Poder: Acción Opuesta contra la *CON*, *Antipsi* o *Control Corporal* del objetivo, la que sea más alta.

Dificultad: *CON*, *Antipsi* o *Control Corporal* del objetivo, la que sea más alta. La cantidad de puntos que se absorben depende del resultado de la Tirada de Poder.

- *Buena*: absorbe 1 nivel de Heridas/Fatiga.
- *Grande*: absorbe 2 niveles de Heridas/Fatiga.
- *Excelente*: absorbe 3 niveles de Heridas/Fatiga.
- *Asombrosa*: absorbe 4 niveles de Heridas/Fatiga.
- *Legendaria*: absorbe 5 niveles de Heridas/Fatiga.
- *Legendaria +1*: absorbe 6 niveles de Heridas/Fatiga.
- *Legendaria +2 o superior*: absorbe 7 o más niveles de Heridas/Fatiga.



Compartir Salud:

El psiónico con este poder puede compartir su Salud con otra persona con solo tocarla, curándole Heridas o Fatiga al hacerlo (a elección del psiónico). No puede ser mantenido activo. *Si el psiónico tiene éxito en la Tirada de Poder recibe Heridas o Fatiga en la misma cantidad que cura las de su víctima.*

La cantidad de puntos y la duración de la absorción dependen del Grado de Éxito Relativo de la Tirada de Poder. Se empieza a absorber por los *Rasguños/Fatigado* y se va aumentando según la cantidad de niveles que se curen.

Requisitos: Ninguno.

Tiempo de uso: 1 Acción Mental (3AC).

Tirada de Poder: *Normal* si no se resiste. Acción Opuesta contra la *CON*, *Antipsi* o *Control Corporal* del objetivo, la que sea más alta, si se resiste.

Dificultad: *Normal*, *CON*, *Antipsi* o *Control Corporal* del objetivo, la que sea más alta. La cantidad de heridas que se curan depende del Grado de Éxito Relativo de la Tirada de Poder.

- *Buena:* cura 1 nivel de Heridas/Fatiga.
- *Grande:* cura 2 niveles de Heridas/Fatiga.
- *Excelente:* cura 3 niveles de Heridas/Fatiga.
- *Asombrosa:* abs cura orbe 4 niveles de Heridas/Fatiga.
- *Legendaria:* cura 5 niveles de Heridas/Fatiga.
- *Legendaria +1 o superior:* cura 6 o más niveles de Heridas/Fatiga.

REGLAS OPCIONALES DE PODERES PSIÓNICOS:

A continuación proporcionamos algunas reglas opcionales que los DJs puedes usar a su antojo. Incluir alguna de estas reglas puede afectar a como funcionan los poderes en una ambientación, por lo que recomendamos usarlas con cuidado.

Ataque Psiónicos más poderosos:

Los Factores Ofensivos de los Poderes Psiónicos no son excesivamente altos, sobre todo si los comparamos con los de algunas armas, o con el nivel de protección proporcionado por algunas armaduras (aunque la mayoría de ataques las ignoran). Por este motivo si el DJ quiere que los ataques psiónicos sean más poderosos proporcionamos estas reglas opcionales. El DJ puede elegir la que más le guste, o incluso usar las dos.

- Los Psiónicos pueden aumentar el FO de los poderes que hagan daño **en una cantidad igual al valor de su VOL** acumulando **1 Contador de Fatiga** cada vez que lo hagan (aunque el DJ es libre de decir que solo se puede gastar 1 Contador de Fatiga para aumentar el daño de un ataque). Si el DJ piensa que esto es demasiado poderoso puede aumentar a su gusto el coste en Contadores de Fatiga para añadir la VOL al FO.
- Los Psiónicos pueden aumentar el FO de los poderes que hagan daño **en una cantidad igual al valor de su Nivel de Habilidad** que controle el poder acumulando directamente **1 Punto de Fatiga** cada vez que lo hagan (aunque el DJ es libre de decir que solo se puede gastar 1 Punto de Fatiga para aumentar el daño de un ataque). Si el DJ piensa que esto es demasiado poderoso puede aumentar a su gusto el coste en Puntos de Fatiga para añadir el Nivel de Habilidad al FO.

REGLAS OPCIONALES DE PODERES PSIÓNICOS:

Círculos de Psiónicos:

Un tema clásico en la literatura de ciencia-ficción en la que aparecen psiónicos es la capacidad de estos de unir sus mentes y potenciar con ello sus poderes psiónicos. Esto es lo que nosotros llamamos **Círculos de Psiónicos**.

Para poder realizar un Círculo de Psiónicos todos los participantes deben tener la Habilidad Psiónica requerida a *Grande* (+2). De entre todos los participantes el que tenga el nivel más alto (o si varios tienen el mismo nivel uno de ellos) será el **Conductor del Círculo**.

Los Ayudantes (todos los que no son el Conductor) deben realizar una Tirada de Poder de **dificultad Buena** (+1) para otorgar un +1 por cada Ayudante que supere la tirada al Conductor. El DJ puede aumentar la dificultad para rituales especialmente complicados. Además cada Ayudante puede acumular **Puntos de Fatiga** para añadir un +1 a la tirada por cada 2 PF que añadan. Cada Ayudante puede añadir una cantidad igual a su VOL o a la Habilidad Psiónica pertinente, lo que sea más alto. Por ejemplo un Ayudante con VOL *Grande* (+2) podría añadir un +2 a costa de obtener 2 Puntos de Fatiga (aplicados inmediatamente en su Escala de Fatiga)

Una vez se ha calculado todos los bonos que obtiene el Conductor del Círculo se debe calcular la dificultad del poder que se está intentando utilizar. La **dificultad** se calcula de forma normal para lo que se quiera hacer, **añadiendo un +1 a la dificultad por cada dos Ayudantes que haya tenido**.

Si la Tirada de Poder del Círculo (realizada por el Conductor) es exitosa el poder funciona y consigue el efecto deseado. Cantidades de poder como las que puede reunir un Círculo Psiónico poderoso son capaces de abrir Portales a otros planetas, realizar ataques devastadores, reprogramar cientos de robots, etcétera. Cuando más psiónicos se añadan al Círculo, mayor es su potencial.

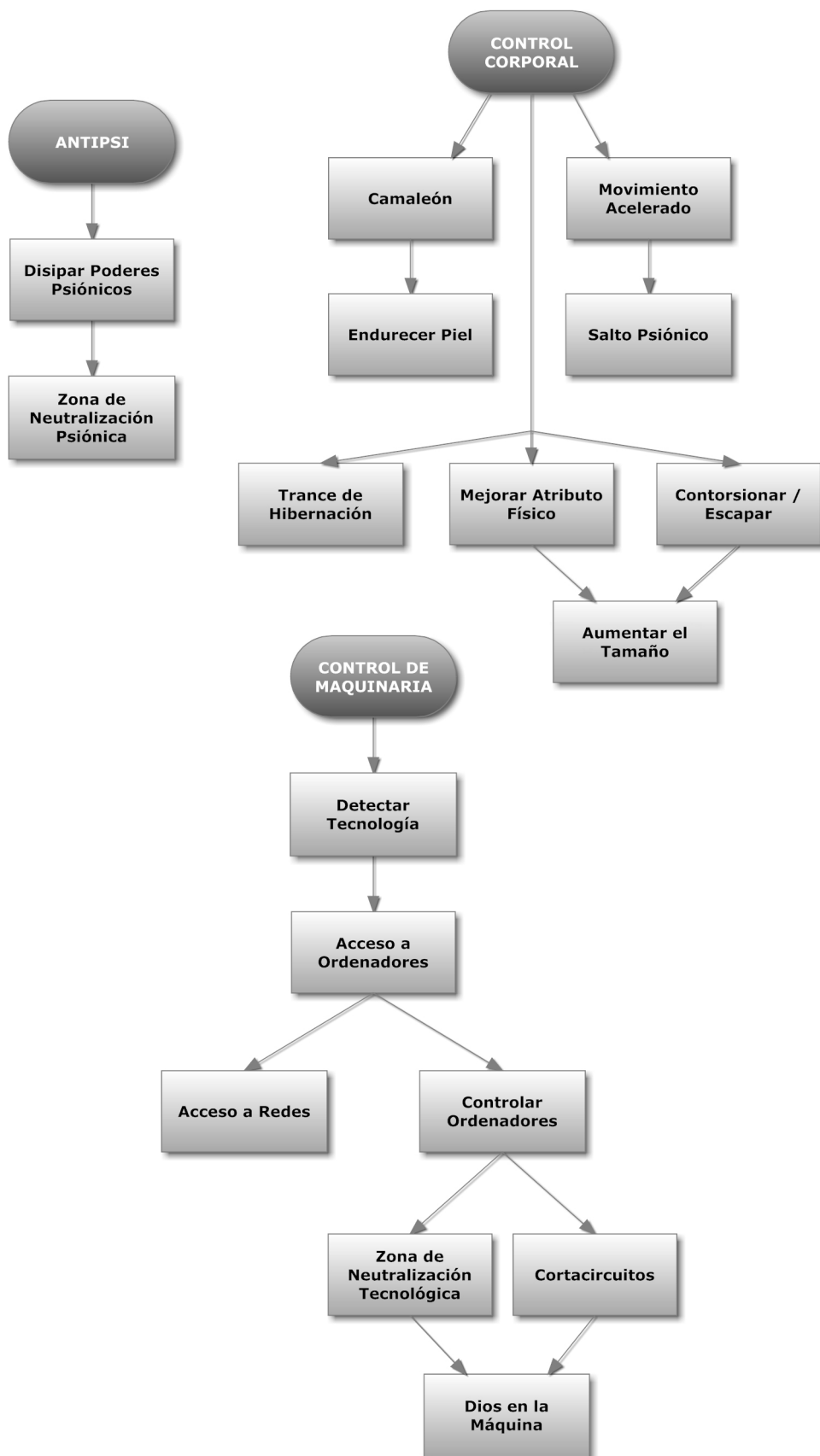
Gastando Puntos de Fatiga para aumentar las Tiradas de Poder:

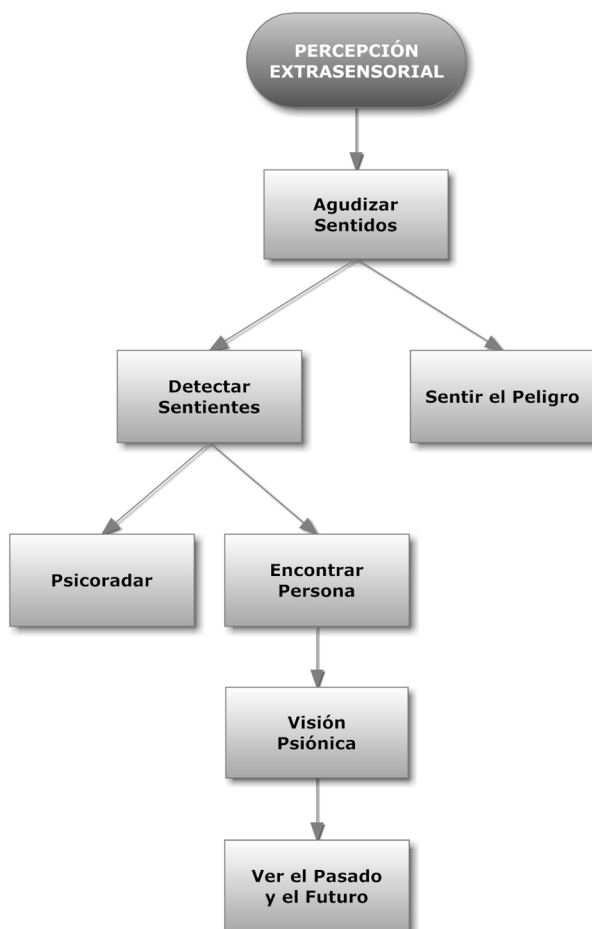
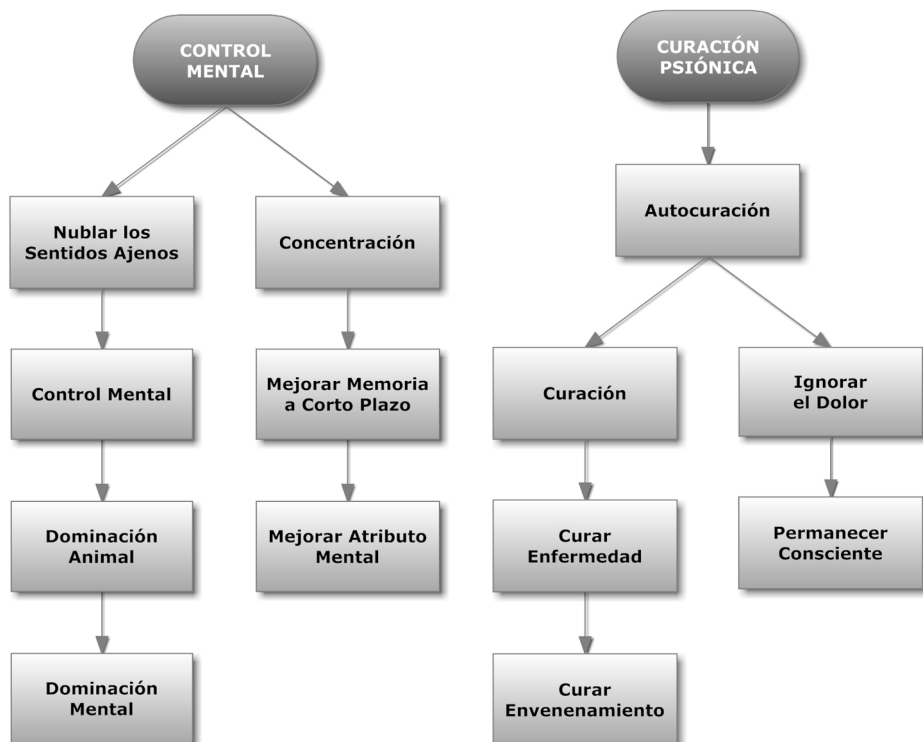
En muchas historias de ciencia-ficción los psiónicos pueden realizar grandes azañas, por lo general a costa de su propia salud. Es muy típico que esforzarse para usar a plena potencia sus poderes los psiónicos queden extremadamente agotados. Estas reglas sirven para simular eso mismo, pero el DJ debería decidir cuidadosamente si permite utilizarlas, pues aumentan la potencia de los poderes y su efecto en el juego, corriendo el riesgo de convertir a los psiónicos en Caballeros Jedi de la Nueva Trilogía.

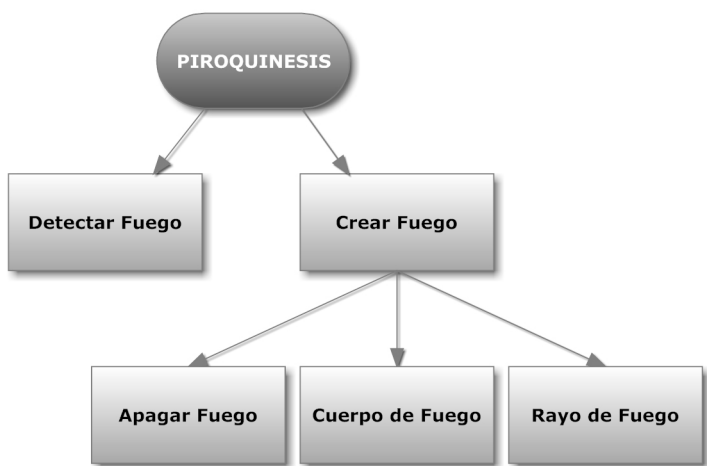
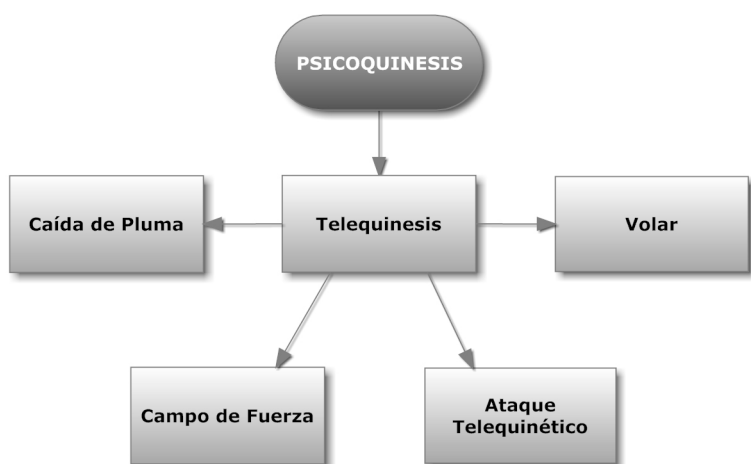
Si se utiliza esta regla opcional los jugadores pueden gastar Puntos de Fatiga (esto es: adquirir Heridas de Fatiga directamente, empezando por *Fatigado* y subiendo a partir de ahí) para obtener un +1 a su Tirada de Poder por cada Punto de Fatiga que gasten, y pudiendo gastar, como máximo, hasta *Incapacitado*, inclusive. Esto permite hacer a los psiónicos proezas con sus poderes, explotándolos al máximo.

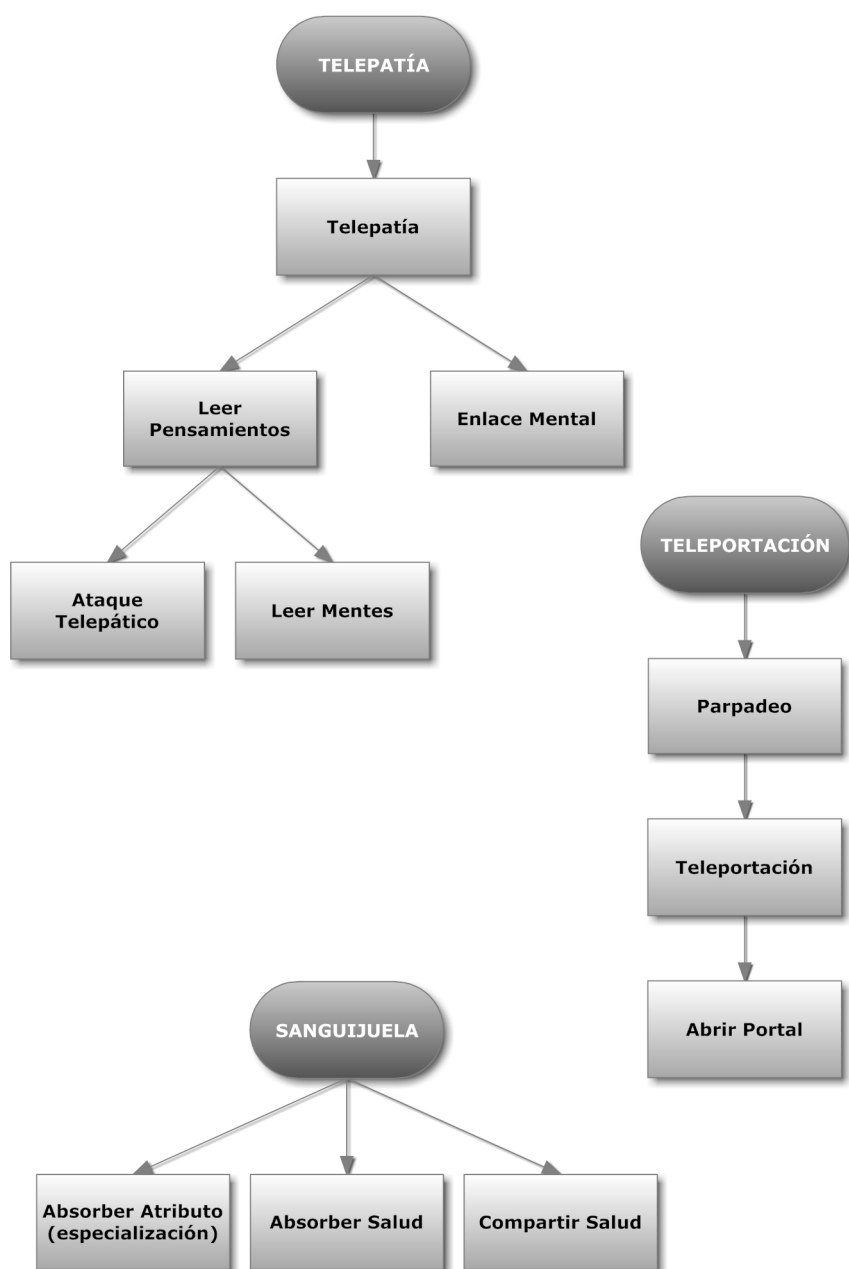
Objetos Psiónicos:

Otro tópico de la literatura en la que aparecen poderes psiónicos o mentales son objetos con naturaleza psiónica. Una forma de poder controlar las desviaciones que suponen las reglas opcionales presentadas aquí es por medio de objetos que permitan utilizar los poderes de forma distinta (como una diadema o un casco que permita gastar Puntos de Fatiga para aumentar las Tiradas de Poder si se lleva puesta), o que hagan uso directamente de esas reglas (como una espada que si es portada por un psiónico permita aumentar el daño que hace acumulando Contadores de Fatiga para añadir la VOL del psiónico al daño). Las posibilidades son ilimitadas.











CAPÍTULO 11: Vehículos, Naves y Bases.

¿Nunca has oído hablar del Halcón Milenario?
¿Debería?

Han Solo y Obi Wan Kenobi,
“Star Wars Episodio IV: Una Nueva Esperanza.”

Los vehículos y las naves suelen ser una parte muy importante de las historias de Ciencia Ficción. Su función no es solo transportar a gente, pueden ser muchas cosas más. Desde un hogar hasta un arma en sí mismos, los vehículos pueden cubrir una gran variedad de papeles en una Carrera de Bichos. Pero por otro lado puede que en ciertas historias solo tengan un valor puramente narrativo, y su importancia sea secundaria. Por este motivo hemos decidido presentar un sistema, que pese a no ser extremadamente realista proporciona aquellos elementos que pueden ser necesarios en una partida de rol, principalmente de combate, con una cierta verosimilitud. Aunque se limita únicamente a estos elementos, no queriendo añadir detalles de realismo extra que creemos solo dificultaría la labor del DJ. Este es libre de utilizar aquellas partes del sistema que crea convenientes, utilizarlo en su totalidad, o servirse de él sólo como guía de las propiedades y características de los vehículos.

El mismo sistema que sirve para diseñar y utilizar toda clase de vehículos, con algunas alteraciones, sirve para diseñar Bases: sean estaciones orbitales, gigantescas armas capaces de viajar por el espacio o edificios situados en la superficie de algún planeta.

Los vehículos tienen varios Rasgos que los definen. Por un lado están las *Características de los Vehículos*, que tienen un valor puramente informativo, por otro lado están los *Atributos de los Vehículos*, que son los rasgos que se utilizan en combate. Asimismo los vehículos tienen *Dones* que pueden afectar a distintos elementos de los mismos.

Y por último debemos recordar que los ordenadores de los vehículos pueden tener *Habilidades* (principalmente de INT) que representan los conocimientos almacenados en sus bases de datos, aunque para esto nos remitimos a la sección de **Informática** del **Capítulo 5: Equipo**.

Las Bases también tienen dos grupos de Rasgos que los definen: las *Características de las Bases* y los *Atributos de las Bases*. Asimismo las Bases también tienen *Dones* y tener ordenadores instalados en ellas.

RASGOS DE LOS VEHÍCULOS Y LAS NAVES

Por comodidad en este capítulo utilizaremos los términos “vehículos” para referirnos a todos los tipos de vehículos y “naves” para referirnos a los vehículos espaciales, sean Sub-lumínicos o Lumínicos. Pero recuerda que son las *Características* y los *Atributos de los Vehículos* lo que diferencia a unos de otros.

A continuación vamos a ver los distintos Rasgos de los Vehículos para luego ver como construirlos.

Características de los Vehículos

Las Características de los Vehículos no tienen una influencia directa en el combate entre vehículos, pero sí la tienen sobre los Atributos de los mismos y sobre su uso, por lo que su importancia es enorme. Por ejemplo, la Característica Tipos de Movimiento no solo nos indica en que entornos se puede desplazar el vehículo, sino que influye di-

rectamente sobre el Atributo de Velocidad del mismo, y este es muy importante en combate.

Autonomía:

Esta Característica solo la tienen los vehículos con Soporte Vital. Indica, en días o meses, la cantidad de tiempo que una nave puede pasar sin acercarse a un planeta, salir a la superficie (para un submarino), etc. Sirve para indicar tanto el aire, el agua, los alimentos y el combustible que lleva.

Nivel Tecnológico (NT):

EL NT del vehículo. Se trata del NT necesario para construir el vehículo. Muchas sociedades siguen utilizando vehículos de Niveles Tecnológicos anteriores, por ejemplo en pleno siglo XXI seguimos utilizando la bicicleta. Para más información sobre los distintos Niveles Tecnológicos consulta el **Capítulo 5: Equipo**.

Tipos de Movimiento:

Los distintos tipos de entorno en los que el vehículo puede desplazarse. **Un vehículo puede tener más de un Tipo de Movimiento**. Si ese es el caso se indicarán los tipos de movimiento separados por barras (/). Los Tipos de Movimiento influyen directamente sobre la Velocidad (VEL) de los vehículos, ya que el vehículo tendrá tantos valores de VEL como Tipos de Movimiento: en tal caso las velocidades de cada tipo se separarán también con barras y el orden de las mismas corresponderá al orden en que se indican los Tipos de Movimiento.

Los Tipos de Movimiento afectan al coste del vehículo. El principal tipo de movimiento (si esa sociedad tiene el NT para fabricarlo, no para crear simplemente un prototipo) va incluido en el Coste Base que depende del Atributo *Escala del Vehículo*. **Cada Tipo de Movimiento adicional multiplica el Coste por 2**. Si se trata de un prototipo de vehículo que utiliza un Tipo de Movimiento hasta ahora inexistente en una sociedad el Coste del vehículo se multiplica por 10.

Estos son los distintos Tipos de Movimiento:

- **Vehículos de Tierra:** Los vehículos que tienen este tipo de movimiento pueden desplazarse por tierra sin problemas; sea porque tienen ruedas, porque son vehículos de oruga, porque se desplazan sobre un colchón de aire, o porque tienen extremidades como si de un animal o una persona se tratase. Una voladora (un coche gravitatorio o con rotores incorporados) puede a efectos prácticos desplazarse por tierra (a varios centímetros del suelo), pero su movimiento es de Aire. El DJ que quiera añadir realismo puede dividirlos en: Andadores, Hovercrafts, Vehículos de Orugas y Vehículos de Ruedas. Estos vehículos se manejan con la Habilidad *Conducir Vehículo* (*Andadores, Hovercrafts, Vehículos de Orugas o Vehículos de Ruedas*).
- **Vehículos de Aire:** Los vehículos que tienen este tipo de movimiento pueden desplazarse por el aire: aviones, helicópteros, voladoras, etc. Algunos de estos vehículos pueden desplazarse a escasos centímetros del suelo, pero no tienen movimiento de Tierra, sino de Aire. El DJ que quiera añadir realismo puede separarlos en: *Vehículos de Ala Fija*, *VTOL* (de Aterrizaje y Despegue Vertical), *Vehículos de Rotor* y *Vehículos Gravitatorios*. Estos vehículos se manejan con la Habilidad *Pilotar (Aeronave)*, aunque el DJ puede pedir a los jugadores que se especialicen en la clasificación más realista proporcionada más arriba.
- **Vehículos Acuáticos:** Son aquellos vehículos que pueden desplazarse por encima del agua: barcos, botes, lanchas motoras, hovercrafts, etc. EL DJ que quiera proporcionar más realismo puede separarlos en *Vehículos de Vela*, *Vehículos de Agua a Motor*, *Buques de Gran Calado* y *Hovercrafts*. Estos vehículos se manejan con la Habilidad *Pilotar (Barcos)*, aunque el DJ puede pedir a los jugadores que

se especialicen en la clasificación más realista proporcionada más arriba.

- **Vehículos Subacuáticos:** Se trata de vehículos preparados para desplazarse bajo el agua (u otros líquidos) y de soportar las presiones marinas. Necesitan Soporte Vital. Estos vehículos se manejan con la Habilidad *Pilotar (Submarinos)*.
- **Vehículos Espaciales:** Son todos aquellos vehículos preparados para viajar por el espacio, sean distancias interplanetarias o interestelares. Necesitan Soporte Vital. Estos vehículos se manejan con la Habilidad *Pilotar (Astronave)*. Los Vehículos Espaciales están separados en:
 - ◊ *Sublumínicos:* aquellos que no alcanzan la velocidad de la luz.
 - ◊ *Lumínicos:* los que son más rápidos que la velocidad de la luz.

Tripulación / Pasajeros:

La Tripulación es la cantidad de personas que se necesitan para poder manejar el vehículo. Los pasajeros son la cantidad de personas aparte de los tripulantes que el vehículo puede llevar con comodidad. En muchos casos pueden ir más pasajeros de los indicados, pero mermándose la comodidad en la que viajarán. Estos pasajeros extra se tratan como carga, y su peso no puede exceder la Carga del vehículo.

Carga:

La cantidad de peso que un vehículo puede transportar. Esta no incluye el peso de los Tripulantes y los Pasajeros básicos, aunque si lleva más pasajeros de los permitidos cuentan como carga. La carga se da en kilos o en toneladas, según sea necesario. La Escala del Vehículo determina los pesos entre los que se debe mover la carga de un vehículo, pero el DJ debe decidir cuál es el peso exacto que puede transportar. Para esto puede basarse en ejemplos de la vida real y en los ejemplos de vehículos incluidos es este capítulo, pero de todas formas con seguir la lógica basta; los vehículos diseñados para carga podrán llevar cantidades elevadas (escogidas de entre los

valores más altos que se proporcionan) y los diseñados para otras tareas tendrán una capacidad de carga más reducida.

Coste:

El coste en Créditos que tiene ese vehículo. La relación entre las capacidades de un vehículo y su coste dictará lo popular y común que es. Los vehículos con mejores capacidades y mejor precio serán más comunes que aquellos que con el mismo precio tengan peores capacidades. Muchos factores influyen en esta Característica. El Coste Base de todo vehículo se establece por su *Escala de Vehículo*. Debido al tamaño de las cantidades que se pueden manejar el coste se expresa en Créditos (Cr.), Mega-Créditos (1.000.000 de Cr. o MCr.) y en Tera-Créditos (TCr.: 1.000.000 de MCr. o 1.000.000.000.000 de Créditos.).

El Coste final de un vehículo es su Coste Base multiplicado por las Características y Atributos correspondientes más los Dones que tenga.

$$\text{Coste} = (\text{Coste Base} \times \text{Características y Atributos}) + \text{Dones}$$

Atributos de los vehículos

Los vehículos y las naves tienen Atributos, pero estos atributos son distintos de los que poseen los personajes. A continuación describimos los Atributos de los Vehículos y lo que significa tener un valor en ellos u otro. A diferencia de los personajes los vehículos no todos tienen los Atributos a *Normal* por defecto, sino que el valor de algunos atributos se deriva de la EV o se modifica según el tipo de vehículo que quiera construir y de los Créditos que quiera que cueste el vehículo en cuestión; ya que los valores de los Atributos de los Vehículos no tienen un coste en Puntos de Desarrollo, sino en Créditos.

Escala de Vehículos (EV)

Este atributo indica el tamaño del vehículo. *Cuando vehículos y bases de distinta EV*

TABLA 11.1: Escala y Escala de Vehículos (EV)

Escala	Masa (kg.)	MAN Base	Rango	Tamaño (m.)	FO/FD
-9	1,5	+2	-2	0,1	-9
-8	2,5	+2	-2	0,2	-8
-7	4	+2	-2	0,3	-7
-6	6	+2	-2	0,4	-6
-5	9	+1	-1	0,55	-5
-4	13	+1	-1	0,7	-4
-3	20	+1	-1	0,8	-3
-2	3	+1	-1	0 1	-2
-1	45	+1	-1	1,3	-1
0	68	0	0	1,6	0
1	100	0	0	1,9	1
2	150	0	0	2,3	2
3	250	0	0	2,9	3
4	500	0	0	3,5	4
5	1t	-1	+1	4,3	5
6	3t	-1	+1	5,2	6
7	5t	-1	+1	6,4	7
8	10t	-1	+1	7,8	8
9	15t	-1	+1	10	9
10	30t	-2	+2	20	10
11	60t	-2	+2	40	11
12	125t	-2	+2	80	12
13	250t	-2	+2	160	13
14	500t	-2	+2	320	14
15	1.000t	-3	+3	640	15
16	2.000t	-3	+3	1.280	16
17	4.000t	-3	+3	2.560	17
18	8.000t	-3	+3	5.120	18
19	16.000t	-3	+3	10.240	19
20		-4	+4		20

TABLA 1.1: Escala y Escala de Vehículos (EV) (Cont.)

Escala	Modificador a Impactarle	Coste Base (vehículos)	Carga (vehículos)	Ejemplo
-9	4			Teléfono móvil.
-8	4			Ardilla, consola portátil.
-7	3			Conejo, disco duro portátil.
-6	3	1.000 Cr.	1-10kg.	Gato casero. Ordenador portátil
-5	2	800 Cr	1-10kg	Zorro, perro pequeño.
-4	2	700 Cr	1-10kg	Tejón.
-3	1	600 Cr.	1-20kg	Coyote, perro.
-2	1	400 Cr.	1-50kg	Perro grande.
-1	0	200 Cr.	1 – 50 kg	Humano joven.
0	0	100 Cr.	1 – 50 kg	Humano. Bicicleta. Moto pequeña.
1	0	200Cr.	1 – 50 kg	León.
2	-1	400 Cr.	100 – 500 kg	Oso.
3	-1	800 Cr.	100 – 500 kg	Toro.
4	-2	1.000 Cr.	100 – 500 kg	Oso Grande. Moto de carreras. Cocodrilo.
5	-2	10.000 Cr.	100 – 500 kg	Coche. Voladora. Bote.
6	-3	100.000 Cr.	100 – 1.000 kg	Furgoneta. Avioneta. Fueraborda. Elefante.
7	-3	500.000Cr.	1t – 5 t	Ballena blanca, tanque. Caza mediano. Mini-submarino. Barco de vela. Camión. Helicóptero.
8	-4	1 MCr.	1t – 15t	Orca, autobús. Caza Pesado. Lanzadera pequeña. Helicóptero de Transporte Pesado. Tráiler.
9	-4	10 MCr.	1t – 50t	Dinosaurio.
10	-5	100 MCr.	10t – 500t	Lanzadera mediana. Carguero Espacial pequeño. Transporte Espacial de Tropas.
11	-6	1.000 MCr.	100t – 1.000t	Lanzadera Grande. Carguero Espacial mediano. Crucero Marítimo
12	-7	10.000 MCr.	1.000t -5.000t	Lanzadera de Lujo. Carguero grande.
13	-8	100.000MCr.	1.000t – 10.000t	Crucero Espacial.
14	-9	1 TCr.		Naves Generacionales pequeñas.
15	-10	10 TCr.		Plataforma orbital.
16	-11	100 TCr.	A estos tamaños las capacidades de carga son tan grandes que el DJ puede asumir que se puede llevar casi de todo.	Naves Generacionales medianas.
17	-12	1.000 TCr.		Estaciones Orbitales medianas. Astillero Espacial.
18	-13	10.000 TCr.		Naves Generacionales grandes. Estaciones Orbitales grandes. Luna
19	-14	100.000TCr.		Roseta. Planeta pequeño.
20	-15	1.000.000TCr		Mundo-anillo. Planeta

(o EB) se enfrentan el vehículo o base más grande gana un +1 al FO de las armas del vehículo por cada +1 de Escala que tenga sobre el otro vehículo o base, y un +1 FD para calcular como resiste el daño, pero la dificultad para impactarle se reduce en 1 cada 2 niveles de Escala hasta Escala 9, y 1 por nivel a partir de Escala 10. Básicamente sus ataques resultan más potentes, resiste mejor los ataques de vehículos más pequeños, pero es más fácil impactarle. La *Escala*, la *Escala de Vehículos* y la *Escala de Bases* tienen el mismo valor. Les damos un nombre distinto para diferenciarlas, pero a nivel mecánico se utilizan igual, y se relacionan igual, esto es, un vehículo con Escala de Vehículos 2 se considera como una criatura de Escala 2 o como una base de Escala de Bases 2.

La Escala influye también en el Rango de Alcance del armamento montando en vehículos aumentándolo cada 5 aumentos en EV, influye en la Maniobrabilidad de los Vehículos, determinando su valor inicial, y en general proporciona mucha información útil a la hora de diseñar un vehículo.

El Coste Base del vehículo depende de la EV, como se ve en la **Tabla 11.1: Escala de Vehículos (EV)**. En dicha tabla se incluyen los modificadores al FO/FD, lo modificadores a impactar, los modificadores al Rango de Alcance de las Armas Montadas, los valores base de la MAN y los Costes Base de cada EV.

Maniobrabilidad (MAN)

Algunos vehículos simplemente se manejan mejor que otros. Sea por la transferencia, controles más intuitivos, perfeccionamiento de la tecnología que mueve al vehículo, etc. Asimismo otros vehículos son más difíciles de manejar. La Maniobrabilidad representa esto, y se añade a todas las tiradas que se hagan para controlar o manejar de alguna manera al vehículo. Es un valor que puede ir de -3 (*Terrible*) a +3 (*Excelente*). El valor base de la MAN de un vehículo depende de su EV, pero este valor puede ser modificado (hacia arriba o hacia abajo).

Por cada nivel de MAN que se tenga por encima del valor base que se indica en la Tabla 4.1 se multiplica el Coste del vehículo 1.5. Por cada nivel de MAN que se tenga por debajo del valor base que se indica en la Tabla 4.1 se divide el Coste por 1.5.

Resistencia (RES)

La RES representa la resistencia física e integridad estructural del vehículo. En combate entre o contra vehículos tiene la misma función que la CON en las personas: sirve para calcular el *Rastreo de Combate de Vehículos*. Inicialmente tiene un valor *Normal* (0) y sigue la lista de niveles habitual de CdB, hasta *Legendario* (5). **Por cada nivel de RES que se tenga por encima de 0 se multiplica el Coste del vehículo 1.7. Por cada nivel de RES que se tenga por debajo de 0 se divide el Coste por 1.7.** Para saber como se calcula el Rastreo de Combate de Vehículos consulta el **Combate con Vehículos y Bases** más abajo.

Sensores (SEN)

Este Atributo indica lo potentes que son los sensores del vehículo. En gran medida equivale a la PER de las personas. Muchos vehículos, como coches o motos, no suelen llevar sensores; en tal caso no poseerán este Atributo y se utilizará la PER de los que vayan en el vehículo o su habilidad Atención. Los que posean sensores inicialmente tendrán este Atributo a *Normal* (0), que básicamente indica que se tienen sensores, pero estos son normales y no proporcionan ningún bono especial, aunque permiten hacer tiradas de *Adquirir el Blanco*. Los SEN pueden ir de 0 (*Normal*) a +3 (*Excelente*). **Por cada nivel de SEN que se tenga por encima de 0 se multiplica el Coste del vehículo 1.5.** El valor de SEN se suma o resta de aquellas tiradas de la Habilidad *Sensores* que utilicen los sensores del Vehículo.

Existen dos tipos de sensores: **Pasivos** (que recogen radiaciones y demás emitido por otros, indetectables) y **Activos** (que emiten algo para obtener información y pueden ser detectados).

Velocidad (VEL)

La VEL es el Atributo más complejo de todos, ya que puede tener distintos valores dependiendo de los *Tipos de Movimiento* que tenga el vehículo en cuestión. Los Tipos están separados por barras (/). La VEL de cada *Tipo de Movimiento* se separará también con barras, el orden de las mismas corresponderá al orden en que se indica en los *Tipos de Movimiento*. La VEL es un valor abstracto, que van de *Terrible* (-3) a *Legendario* (+5), y que tiene distintos usos dependiendo de como quiera representar el movimiento el DJ. Asimismo en el espacio la VEL funciona de forma ligeramente distinta. El valor de VEL indica la velocidad máxima que puede adquirir ese vehículo.

Este valor de VEL tiene una excepción, la VEL de los motores lumínicos se indica en parsecs [pc] para facilitar el control de las distancias entre planetas.

Los vehículos pueden aumentar y disminuir su VEL tomando las maniobras adecuadas, tal como se describe en el **Combate de Vehículos y Bases**, más abajo. Como guía podemos decir que una VEL *Pobre* representa una velocidad entre 25 Km/h y 100 km/h, *Mediocre* representa una velocidad entre 100 km/h y 400 km/h, *Normal* va desde los 400 km/h y los 800 km/h. Los niveles de VEL más altos son los utilizados por las naves espaciales.

Los valores que tiene la VEL dependen en gran medida de los *Tipos de Movimiento* del vehículo. Asimismo los Costes de esos valores se verán modificados dependiendo del *Tipo de Movimiento*. Vamos a ver los distintos efectos en la VEL que tiene el Tipo de Movimiento:

- **Vehículos de Tierra:** Los Vehículos de Tierra tienen una velocidad inicial **Pobre (-2)**, y esta puede ser aumentada hasta un nivel máximo de *Normal (0)* multiplicando el Coste por 1.3 por cada aumento sobre *Pobre* que se produzca.
- **Vehículos de Aire:** Los Vehículos de Aire tienen una velocidad inicial
- **Pobre (-2),** y esta puede ser aumentada hasta un nivel máximo de *Bueno (+1)* multiplicando el Coste por 1.3 por cada aumento sobre *Pobre* que se produzca.
- **Vehículos Acuáticos:** Los Vehículos Acuáticos tienen una velocidad inicial **Pobre (-2)**, y esta puede ser aumentada hasta un nivel máximo de *Normal (0)* multiplicando el Coste por 1.2 por cada aumento sobre *Pobre* que se produzca.
- **Vehículos Subacuáticos:** Los Vehículos Subacuáticos tienen una velocidad inicial **Pobre (-2)**, y esta puede ser aumentada hasta un nivel máximo de *Normal (0)* multiplicando el Coste por 1.2 por cada aumento sobre *Pobre* que se produzca.
- **Vehículos Espaciales:** Los Vehículos Espaciales se dividen en dos tipos, dependiendo si viajan más rápido que la velocidad de la luz o no. Un vehículo espacial suele tener ambos tipos de desplazamiento; uno para moverse dentro del sistema solar y otro para desplazarse de sistema solar en sistema solar:
 - ◊ **Sub-lumínicos:** Estos vehículos no pueden viajar más rápido que la velocidad de la luz: su VEL se mide usando la misma escala que para el resto de vehículos, aunque serán velocidades muy grandes. Los Vehículos Sub-lumínicos tienen una velocidad inicial **Grande (+2)**, y esta puede ser aumentada hasta un nivel máximo de *Legendario (+5)* multiplicando el Coste por 1.5 por cada aumento sobre *Grande* que se produzca.
 - ◊ **Lumínicos:** Los vehículos que tengan un motor lumínico pueden viajar más rápido que la velocidad de la luz, y su velocidad se mide en **parsecs**. Un parsec es igual a 3,26 años-luz o a 31 billones de kilómetros. El Dj debe establecer el motor lumínico (el sistema de viaje por el que la velocidad de la luz es alcanzada) y lo que avanza por unidad de tiempo concreta. Cada ambientación tendrá valores distintos según sea el método de viaje lumínico que utilizan. Mas abajo se discute este punto con más profundidad.

Ejemplo de Motor Lumínico: La nave utiliza un motor hiperespacial que abre un portal al hiperespacio. En este las normas físicas son distintas (la velocidad de la luz no tiene límite, los campos gravitatorios son favorables, etc.). El motor hiperespacial se utiliza para abrir el portal, cerrarlo y navegar por el hiperespacio. Es posible que en el hiperespacio haya relees de comunicaciones que faciliten también la navegación, pudiendo saltar al hiperespacio sin destino definido. Se necesitan 2 minutos para reiniciar el motor y hacer otro salto al hiperespacio tras salir de él. Se puede sufrir ataques en el hiperespacio. El primer parsec/día es gratuito, pero cada +1pc/día multiplica el Coste por 2.

RASGOS DE LAS BASES

Realmente Vehículos y Bases comparten la mayoría de los Rasgos, aunque con ciertas diferencias. A continuación vamos a ver los distintos Rasgos de las Bases.

Características de las Bases

Las Características de las Bases no tienen una influencia directa en el combate, pero sí la tienen sobre los Atributos y sobre su uso, por lo que su importancia es enorme.

Autonomía:

Esta Característica solo la tienen las bases con Soporte Vital, es decir, aquellas que se encuentren aisladas del entorno en el que la base se encuentra. Indica, en días o meses, la cantidad de tiempo que una base puede pasar sin necesidad de reavituallarse. Sirve para indicar tanto el aire, el agua, lo alimentos y el combustible que tiene, ya que no se suele llevar más combustible del que los tripulantes y pasajeros puedan necesitar. Debido a su tamaño las bases más grandes necesitan estar continuamente abasteciéndose, incluirán en la Característica de Autonomía la expresión **Abastecimiento Continuo**. Asimismo, las bases que puedan obtener los recursos necesarios del exterior tendrán la expresión **Recursos Externos**. De todas

formas tanto las Bases con Abastecimiento Continuo, como las de Recursos Externos tendrán un valor de Autonomía en tiempo si tienen el Don Soporte Vital; en las primeras servirá para indicar el tiempo de Autonomía sin Abastecimiento Continuo, y en las segundas el tiempo de Autonomía si pierden de alguna forma la posibilidad de obtener Recursos Externos.

Nivel Tecnológico (NT):

EL NT de la base. Se trata del NT necesario para construir la base. Muchas sociedades siguen utilizando las estructuras de las bases de Niveles Tecnológicos anteriores, por lo general adaptadas a nuevas tecnologías de computación, comunicaciones, etc. Para más información sobre los distintos Niveles Tecnológicos consulta el **Capítulo 5: Equipo**.

Dotación / Habitantes:

La Dotación es la cantidad de personas que se necesitan para poder operar y mantener la base en condiciones óptimas; es al fin y al cabo la manera en que se llama la Tripulación en las bases. Los Habitantes son la cantidad de personas aparte de la dotación que puede admitir la base con comodidad. En muchos casos pueden vivir en la base más habitantes de los indicados, pero mermandose la comodidad en la que viven en ella (y si es una base sin Recursos Externos mermando también la Autonomía). Los Habitantes son el equivalente a los Pasajeros en las bases.

Carga:

La cantidad de peso que una base puede contener. Esta no incluye el peso de la Dotación y los Habitantes básicos, aunque si lleva más habitantes de los permitidos utilizan el espacio de carga. La carga se da en kilos o en toneladas, según sea necesario. La Escala de las Bases determina los pesos entre los que se debe mover la carga de un vehículo. Las Bases suelen diseñarse con grandes capacidades de carga, por lo que en comparación con vehículos de su misma Escala suelen tener más carga.

REGLA OPCIONAL

Bases y Tipos de Movimiento:

La gran mayoría de Bases no podrán desplazarse, pero alguna (principalmente las bases espaciales) es posible que si lo hagan. En tal caso tendrán una Característica adicional, la de **Tipo de Movimiento**. La capacidad de las estaciones orbitales de alterar ligeramente su órbita para adaptarse a cambios en las condiciones del sistema en que se encuentre no se considera un Tipo de Movimiento, salvo que puedan desplazarse de manera efectiva con ella, por muy lento que se vaya.

Los Tipos de Movimiento representan los distintos tipos de entorno en los que la base puede desplazarse. **Una base puede tener más de un Tipo de Movimiento**. Si ese es el caso se indicarán los Tipos de Movimiento separados por barras (/). Los Tipos de Movimiento influyen directamente sobre la Velocidad (VEL) de las bases (solo tendrán VEL aquellas que tengan Tipos de Movimiento), ya que las bases tendrá tantos valores de VEL cómo Tipos de Movimiento: en tal caso las velocidades de cada tipo se separarán también con barras y el orden de las mismas corresponderá al orden en que se indican los Tipos de Movimiento.

Los Tipos de Movimiento afectan al coste de las Bases. El primer tipo de movimiento multiplica el Coste Base por 2.5. Cada Tipo de Movimiento adicional multiplica el Coste por 2. Si se trata de un prototipo de base que utiliza un Tipo de Movimiento que no tenía ninguna otra base en esa sociedad hasta ese momento el Coste del vehículo se multiplica por 10.

Estos son los distintos Tipos de Movimiento:

- **Bases con Movimiento de Tierra:** Las bases que tienen este tipo de movimiento pueden desplazarse por tierra sin problemas; sea porque tienen ruedas, orugas, porque se desplazan sobre un colchón de aire, o porque tienen extremidades cómo si de un animal o una persona se tratase. Para manejarlas se utiliza la Habilidad Conducir Vehículo de Tierra, aunque si el DJ utiliza las especializaciones indicadas más arriba (Andadores, Hovercrafts, Vehículos de Orugas y Vehículos de Ruedas) se utilizará la Habilidad correspondiente al tipo de desplazamiento de la Base.
- **Bases con Movimiento de Aire:** Las bases que tienen este tipo de movimiento pueden desplazarse por el aire. Estas bases se manejan con la Habilidad *Pilotar (Aeronave)*, aunque el DJ puede pedir a los jugadores que se especialicen en la clasificación más realista proporcionada en los Tipos de Movimiento de Vehículos.
- **Bases con Movimiento Acuático:** Son aquellas bases que pueden desplazarse por encima del agua. Estas bases se manejan con la Habilidad *Pilotar (Barcos)*, aunque el DJ puede pedir a los jugadores que se especialicen en la clasificación más realista proporcionada en los Tipos de Movimiento de Vehículos.
- **Bases con Movimiento Subacuático:** Se trata de bases preparadas para desplazarse bajo el agua (u otros líquidos) y de soportar las presiones marinas. Necesitan Soporte Vital. Estas bases se manejan con la Habilidad *Pilotar (Submarinos)*.
- **Bases con Movimiento Espacial:** Aquellas bases preparadas para viajar por el espacio, sean distancias interplanetarias o interestelares. Necesitan Soporte Vital. Se manejan con la Habilidad *Pilotar (Astronave)*:
 - ◇ *Subluminicos:* aquellas bases que no alcanzan la velocidad de la luz.
 - ◇ *Luminicos:* aquellas bases que son más rápidas que la velocidad de la luz.

Coste:

El coste en Créditos de construir esa base. Serán cantidades muy grandes en la mayoría de ocasiones y rara vez los Cazadores tendrán oportunidad de comprar una. Las bases son algo único, y aunque es posible que ciertas sociedades puedan producir, por ejemplo, estaciones orbitales en serie, en la mayoría de los casos las bases se construyen en el lugar de emplazamiento y su diseño se adapta a las distintas necesidades del entorno. Muchos factores influyen en esta Característica. El Coste Base de toda base se establece por su *Escala de Base*.

Debido al tamaño de las cantidades que se pueden manejar el coste se expresa en Créditos (Cr.), Mega-Créditos (1.000.000 de Cr. o MCr.) y en Tera-Créditos (1.000.000 de MCr. o 1.000.000.000.000 de Créditos. TCr.).

El Coste final de una base es su Coste Base multiplicado por las Características y Atributos correspondientes más los Dones que tenga.

$$\text{Coste} = (\text{Coste Base} \times \text{Características y Atributos}) + \text{Dones}$$

Atributos de las Bases

Las bases tienen Atributos, pero estos son distintos de los que poseen los personajes. A continuación describimos los Atributos de las Bases y lo que significa tener un valor en ellos u otro. A diferencia de los personajes las bases no todas tienen los Atributos a *Normal* por defecto, sino que el valor de los atributos será definido por la EB y modificado por el DJ según el tipo de base que quiera construir y de los Créditos que quiera que cueste; ya que los valores de los Atributos de los Vehículos no tienen un coste en Puntos de Desarrollo, sino en Créditos.

Escala de las Bases (EB)

Este atributo indica el tamaño de la base. Cuando vehículos y bases de distinta EB (o EV) se enfrentan el vehículo o base más

grande gana un +1 al FO de las armas del vehículo por cada +1 de Escala que tenga sobre el otro vehículo o base, y un +1 FD para calcular como resiste el daño, pero la dificultad para impactarle se reduce en 1 cada 2 niveles de Escala hasta Escala 9, y 1 por nivel a partir de Escala 10. La Escala, la Escala de Vehículos y la Escala de Bases tienen el mismo valor; les damos un nombre distinto para diferenciarlas, pero a nivel mecánico se utilizan igual, y se relacionan igual, esto es, un vehículo con Escala de Vehículos 2 se considera como una criatura de Escala 2 o como una base de Escala de Bases 2.

La Escala influye también en el Rango de Alcance del armamento montando en las bases aumentándolo cada 5 aumentos en EV, influye en la Maniobrabilidad de las Bases (si tienen), determinando su valor inicial, y en general proporciona mucha información útil a la hora de diseñar una base.

El Coste Base de la base depende de la EB, como se ve en la **Tabla 11.2: Escala y Escala de las Bases (EB)**. En dicha tabla se incluyen los modificadores al FO/FD, lo modificadores a impactar, los modificadores al Rango de Alcance de las Armas Montadas, los valores base de la MAN y los Costes Base de cada EB.

Resistencia (RES)

La RES representa la resistencia física e integridad estructural de la base. En combate entre bases o contra vehículos tiene la misma función que la CON en las personas: sirve para calcular el *Rastreo de Combate de las Bases*. Inicialmente tiene un valor *Normal* (0) y sigue la lista de niveles habitual de CdB, hasta *Legendario* (5). **Por cada nivel de RES que se tenga por encima de 0 se multiplica el Coste de la Base 1.7. Por cada nivel de RES que se tenga por debajo de 0 se divide el Coste por 1.7.** Para saber como se calcula el Rastreo de Combate de las Bases consulta el **Combate con Vehículos y Bases** más abajo.

Sensores (SEN)

Este Atributo indica lo potentes que son los sensores de la base. En gran medida equivale a la PER de las personas. Algunas bases no tienen sensores; en tal caso no poseerán este Atributo y se utilizará la PER de los que estén en la base o su habilidad Atención, según sea necesario. Las que si posean sensores inicialmente tendrán este Atributo a *Normal* (0), que básicamente indica que se

tienen sensores, pero estos son normales y no proporcionan ningún bono especial, aunque permiten hacer tiradas de *Adquirir el Blanco*. Los SEN pueden ir de 0 (*Normal*) a +3 (*Excelente*). **Por cada nivel de SEN que se tenga por encima de 0 se multiplica el Coste de la Base 1.5.** El valor de SEN se suma o resta de aquellas tiradas de la Habilidad *Sensores* que utilicen los sensores de la base.



TABLA 11.2: Escala y Escala de las Bases (EB)

Escala	MAN Base	Rango	FO/ FD	Modificador a impactarle	Coste Base	Carga	Ejemplo
0	0	0	0	0	20 Cr.	10 kg	Saco de Dormir
1	0	0	1	0	50Cr.	1 – 50 kg	
2	0	0	2	-1	75 Cr.	10 – 50 kg	Tienda de campaña pequeña.
3	0	0	3	-1	100 Cr.	10 – 80 kg	Tienda de campaña.
4	0	0	4	-2	250 Cr.	10 – 200 kg	Tienda de campaña grande.
5	-1	+1	5	-2	500 Cr.	10 – 500 kg	
6	-1	+1	6	-3	1.000 Cr.	100 – 1.000 kg	Contenedor adaptado.
7	-1	+1	7	-3	10.000Cr.	1t – 5 t	
8	-1	+1	8	-4	100.000Cr.	1t – 15t	Base móvil sobre un tráiler.
9	-1	+1	9	-4	1 MCr.	1t – 50t	
10	-2	+2	10	-5	100 MCr.	10t – 500t	Pequeño satélite orbital. Pequeña casa.
11	-2	+2	11	-6	1.000 MCr.	100t – 1.000t	
12	-2	+2	12	-7	10.000 MCr.	1.000t – 5.000t	
13	-2	+2	13	-8	100.000 MCr.	1.000t – 10.000t	Pequeña base orbital.
14	-2	+2	14	-9	1 TCr.		
15	-3	+3	15	-10	10 TCr.		Plataforma orbital.
16	-3	+3	16	-11	100 TCr.	A estos tamaños las capacidades de carga son tan grandes que el DJ puede asumir que se puede llevar casi de todo.	
17	-3	+3	17	-12	1.000 TCr.		Estaciones Orbitales medianas. Astillero Espacial.
18	-3	+3	18	13	10.000 TCr.		Estaciones Orbitales grandes.
19	-3	+3	19	-14	100.000 TCr.		Roseta. Planeta pequeño.
20	-4	+4	20	-15	1.000.000 TCr.		Mundo-anillo. Planeta

REGLA OPCIONAL

Maniobrabilidad y Velocidad en Bases:

Cómo ya se ha dicho la mayoría de bases no tienen capacidad de movimiento, y por lo tanto no tienen tampoco Atributos de Maniobrabilidad y Velocidad, pero aquellas Bases que tengan 1 Tipo de Movimiento (o más) si tendrán estos Atributos de las Bases, que funcionan exactamente igual que en los vehículos.

Maniobrabilidad (MAN)

Algunas bases simplemente se manejan mejor que otros. La Maniobrabilidad representa esto, y se añade a todas las tiradas que se hagan para controlar o manejar de alguna manera la base. Es un valor que puede ir de -3 (*Terrible*) a +3 (*Excelente*). El valor base de la MAN de una base depende de su EB, pero este valor puede ser modificado (hacia arriba o hacia abajo). **Por cada nivel de MAN que se tenga por encima del valor base que se indica en la Tabla 4.1 se multiplica el Coste de la Base 1.5. Por cada nivel de MAN que se tenga por debajo del valor base que se indica en la Tabla 4.1 se divide el Coste por 1.5.**

Velocidad (VEL)

La VEL es el Atributo más complejo de todos, ya que puede tener distintos valores dependiendo de los *Tipos de Movimiento* que tenga la base en cuestión. Los Tipos están separados por barras (/). La VEL de cada *Tipo de Movimiento* se separará también con barras y el orden de las mismas corresponderá al orden en que se indica en los *Tipos de Movimiento*. La VEL es un valor abstracto (que van de *Terrible* [-3] a *Legendario* [+5]), que tiene distintos usos dependiendo de si se usa en persecuciones o en un combate puro y duro. Asimismo en el espacio la VEL funciona de forma distinta. El valor de VEL indica la velocidad máxima que puede adquirir esa base.

Este valor de VEL tiene una excepción, la VEL de los motores lumínicos se indica en parsecs [pc] para facilitar el control de las distancias entre planetas. Las bases pueden aumentar y disminuir su VEL tomando las maniobras adecuadas, tal como se describe en el **Combate de Vehículos y Bases**, más abajo.

Los valores que tiene la VEL dependen en gran medida de los *Tipos de Movimiento* de la base. Asimismo los Costes de esos valores se verán modificados dependiendo del *Tipo de Movimiento*. Vamos a ver los distintos efectos en la VEL que tiene el Tipo de Movimiento:

- **Bases con Movimiento de Tierra:** Las Bases con Movimiento de Tierra tienen una velocidad inicial **Pobre (-2)**, y esta puede ser aumentada hasta un nivel máximo de *Normal (0)* multiplicando el Coste por 1.4 por cada aumento sobre *Pobre* que se produzca.
- **Bases con Movimiento de Aire:** Las Bases con Movimiento de Aire tienen una velocidad inicial **Pobre (-2)**, y esta puede ser aumentada hasta un nivel máximo de *Bueno (+1)* multiplicando el Coste por 1.4 por cada aumento sobre *Pobre* que se produzca.
- **Bases con Movimiento Acuático:** Las Bases con Movimiento Acuático tienen una velocidad inicial **Pobre (-2)**, y esta puede ser aumentada hasta un nivel máximo de *Normal (0)* multiplicando el Coste por 1.3 por cada aumento sobre *Pobre* que se produzca

Maniobrabilidad y Velocidad en Bases (Cont.):

- **Bases con Movimiento Subacuático:** Las Bases con Movimiento Subacuático tienen una velocidad inicial **Pobre (-2)**, y esta puede ser aumentada hasta un nivel máximo de *Normal (0)* multiplicando el Coste por 1.3 por cada aumento sobre *Pobre* que se produzca.
- **Bases con Movimiento Espacial:** Las Bases con Movimiento Espacial se dividen en dos tipos, dependiendo si viajan más rápido que la velocidad de la luz o no. Una base espacial no necesariamente tendrá ambos tipos de movimiento:
 - ◇ **Sub-lumínicos:** Estas bases no pueden viajar más rápido que la velocidad de la luz, por lo que su VEL se medirá usando la misma escala que para el resto de vehículos, aunque serán velocidades muy grandes. Las Bases con Movimiento Sub-lumínico tienen una velocidad inicial **Grande (+2)**, y esta puede ser aumentada hasta un nivel máximo de *Legendario (+5)* multiplicando el Coste por 1.6 por cada aumento sobre *Pobre* que se produzca.
 - ◇ **Lumínicos:** Las Bases con Movimiento que tengan un motor lumínico pueden viajar más rápido que la velocidad de la luz, y su velocidad se mide en **parsecs**. Los motores lumínicos dependerán de lo establecido por el DJ.

DONES Y LIMITACIONES DE VEHÍCULOS Y BASES

Los vehículos y las bases también tienen Dones, pero estos no cuestan puntos de desarrollo sino que se pagan con dinero. Los Dones de vehículos y bases proporcionan capacidades más allá de las incluidas en las Características y en los Atributos.

Dones

Algunos Dones marcan un NT necesario del vehículo o la base para poder tener ese Don. Otros solo pueden ser aplicados a vehículos o a bases.

Artillero Extra:

El vehículo tiene más de un asiento de artillero, lo que proporciona la posibilidad de disparar a más de un objetivo al mismo tiempo. Cada puesto de artillero puede tener acceso a más de un arma, aunque debe tener como mínimo un arma distinta asignada a cada puesto de artillero. Si puede manejar más de una arma disponibles el DJ puede querer indicar que armas puede disparar cada puesto.

Cuesta 5.000 Cr.

Cambiaformas (Solo Vehículos) ♦:

El vehículo tiene más de una forma física. Esa forma alternativa puede tener Rasgos completamente distintos, incluso llegando a ser como otro vehículo distinto. El coste de este Don de los vehículos varía dependiendo de aquello en lo que se pueda convertir.

El DJ debe crear el vehículo de aquello en lo que se puede transformar anotando lo que el vehículo gana durante la transformación. Esta Plantilla será tendrá que incluir los cambios que se producen a nivel de Atributos, Dones y Limitaciones no lo que costaría darle a un vehículo esos Rasgos. Una vez se tienen el vehículo en el que se transforma se suma el coste en Créditos del vehículo y se divide entre dos, al número resultante se le suma 1.500 Cr. y ese es el coste en Créditos del Don de vehículos Cambiaformas para esa forma concreta.

(Coste del vehículo en que se transforma/2)+3.000 Cr.

Se puede tener más de una forma alternativa, pero en tal caso al calcular el coste de las plantillas no se suman “1.500 Cr.” más que una vez.

(Coste del vehículo A/2)+ (Coste del vehículo B/2)+ (Coste del vehículo C/2)+3.000 Cr.

Por ejemplo: queremos crear un coche aparentemente normal (la entrada Coche de la **Tabla 11.3: Ejemplos de Vehículos**) se transforme en un Deportivo (de la misma tabla). Los cambios son:

+2 MAN (Coste x2), -1 RES (Coste dividido entre 1.7) y +1 MOV del mismo tipo de movimiento (Coste x1.3). El Coste base del vehículo no cambia (10.000 Cr.), ya que la EV del vehículo no cambia.

El Coste del vehículo en el que se transforma es: $10.000 \times 2 \times 1.3 / 1.7 = 15.294$ Cr. Por lo que el coste de Cambiaformas sería $(15.294 / 2) + 3.000 = 10.647$ Cr.

Es posible que un DJ quiera aplicar este Don a una base. En principio no ha sido diseñado para eso, pero si se da el caso el coste en lugar de sumar 3.000 Cr. debería sumar 1.5 MCr.

Camuflaje (NT 2):

El vehículo o base tiene una manera de camuflarse a **un tipo** de “sentido”; sea visual o los sensores de la nave. Si el DJ utiliza distintos tipos de sensores el Camuflaje solo protege de uno de ellos. A efectos prácticos proporciona un -1 a la habilidad de *Sensores* por nivel de quien intenta detectar el vehículo o base que tiene el Don Camuflaje.

Cuesta 1.500 Cr. por cada nivel de EV o EB (los vehículos de EV 0 o inferior se consideran de EV 1 para este propósito) del vehículo. *El resultado de esto es el coste de cada nivel de Camuflaje.*

Contramedidas Electrónicas (NT 1):

El vehículo (usualmente una nave espacial o vehículo aéreo) o base tiene un sistema de contramedidas electrónicas que hacen difícil apuntarla. Proporciona un -1 por nivel a la tirada de *Sensores* para obtener un objetivo sobre el vehículo o base que tiene este Don. El nivel no puede exceder el NT del vehículo o base.

Cuesta 5.000 Cr. por nivel

Escudos (NT 3) ♦:

El vehículo (generalmente una nave espacial) o base tiene escudos de energía que protegen de los disparos y misiles enemigos. Como afectan estos escudos a los sensores se deja a discreción del DJ, pero recomendamos que no permita realizar escaneos internos de la nave que tiene los escudos activados. Tener los escudos activados se considera una actitud ofensiva, pero no tanto como apuntar al enemigo.

Cada nivel de Escudos proporciona un $FD=12+NT+(Escala/2[\text{redondeado hacia abajo}])$ del vehículo o base (como el NT mínimo es 3 el FD mínimo es 15). Pero **el FD de los Escudos sustituye al FD habitual del vehículo o base.**

Los Escudos tienen una duración limitada, que es igual a su $FD \times 5$. Tras recibir impactos de armas cuya suma de Factores Ofensivos (sin el Grado de Éxito, solo del FO del arma más la EV) sea igual a su $FD \times 5$ los Escudos se desactivan y necesitan tantos minutos como FD proporcionen para poder ser reactivados. Al reactivarse están a la mitad y durarán $(FD \times 5)/2$ (se redondea hacia abajo) hasta que puedan ser reparados (dificultad *Normal* o peor si los Escudos han sido reducidos varias veces a 0 antes de poder ser reparados). Si los escudos vuelven a ser reducidos a 0 al recuperarse estarán a una cuarta parte y durarán $(FD \times 5)/4$, y así sucesivamente. El Don Escudos es Especial, y solo se puede coger con permiso del DJ.

Los Escudos cuestan 10.000 - 50.000 Cr por nivel de Don Escudos que se posea (el precio cambiará según ambientaciones y las intenciones del DJ para esta). El **$FD=12+NT+(Escala/2)$** (redondeado hacia abajo).

Piloto o Artillero I.A.:

El vehículo o base tiene una I.A. que puede asumir el control de la navegación o los sistemas de combate (definir uno concreto). Esta I.A. es dedicada, por lo que no puede encargarse de otras tareas. La I.A. debe tener una INT *Normal* como mínimo. El precio depende de la I.A, pero como mínimo añadirá 5.000 Cr. al Coste del vehículo para

una I.A. que proporciona las Habilidades requerida (*Navegación y Pilotar (Astronave)*, o *Armas Montadas y Sensores*) a **INT-2** (*Mediocre* si no se instala una I.A. más potente). Si se quiere que la I.A. tenga las Habilidades más altas eleva el coste en 3.000 Cr. por cada +1 a ambas Habilidades. La I.A. no puede aprender las Habilidades a más de Excelente. Asimismo si se quiere que la I.A. tenga una INT más elevada cada +1 INT cuesta 6.000 Cr. Tiene 6 AC, pero solo puede utilizarlas en Acciones Mentales controlando las dos Habilidades para las que está preparada, esto es para pilotar o disparar la nave.

Cuesta como mínimo 5.000 Cr. +3.000 Cr./+1 Navegación y Pilotar (Astronave), o Armas Montadas y Sensores.

Protección contra Entornos Hostiles:

El vehículo o base está preparado para tolerar Calor, Frío o Radiación (espacial o ambiental, no la proveniente de una detonación nuclear directa o similar, para eso utiliza Escudos y una RES elevada). No se utiliza en vehículos o bases que tengan Soporte Vital, pues estos lo incluyen. Los ocupantes del vehículo o base reciben uno o varios de estos Dones: *Tolerancia (Calor, Frío, Radiación)*.

Cuesta 2.500 Cr. por cada Don por persona.

Soporte Vital:

Esta Característica indica el tipo de Soporte Vital que tiene el vehículo o base, si es que tiene alguno. Es indispensable en vehículos o bases Subacuáticos y Espaciales. Cuesta 6.000 Cr. por cada persona que pueda ir en el vehículo o base (suma de Tripulación y Pasajeros o de Dotación y Habitantes). No solo proporciona aire que respirar, sino que también protege del frío del espacio, del calor de los motores y de las radiaciones "cósmicas". Si se corta el suministro de energía del vehículo o nave el Soporte Vital deja de Funcionar.

Cuesta 10.000 Cr. x Escala del Vehículo o Base.

Vehículo con Arma Cuerpo a Cuerpo (NT 1) (Solo Vehículos):

El vehículo tiene una Arma que puede utilizar en combate Cuerpo a Cuerpo contra otros vehículos. El FO del arma influye en el Coste del Don, ya que cada +1 FO cuesta +2.000 Cr., y no se puede comprar un FO superior a la EV del vehículo. El Arma se utiliza con la Habilidad *Armas Cuerpo a Cuerpo* si el vehículo se controla por medio de conexión neuronal al cerebro (y sigue las reglas de ese combate como si se tratase de un combate entre dos humanoides, con la salvedad que se aplica el Daño en la Escala de Daño de Vehículos; este caso es muy típico en mechs), o por medio de *Conducir o Pilotar* si el vehículo se maneja por medios tradicionales. Este Don puede ser utilizado para representar un vehículo preparado para embestir a otros vehículos; en tal caso la Habilidad utilizada es *Conducir o Pilotar*, la que corresponda.

Cuesta 3.000 Cr. por cada +1 FO, con el límite de la EV del vehículo.

Vehículo con Manos (NT 1) (Solo Vehículos):

El Vehículo tiene brazos extensibles que le permiten manipular objetos, teniendo en cuenta que está limitado a manejar objetos de una o dos EV por debajo de la suya. Puede coger objetos y utilizarlos como armas. Para llevar un arma incorporada compra el Don *Vehículo con Arma Cuerpo a Cuerpo*. Si el vehículo tiene la Limitación Vehículo con Patas puede escalar como si una persona se tratase, pero de su correspondiente Escala de Vehículos.

Cuesta 5.000 Cr. una sola mano, 8.000 el par de manos.



Limitaciones

Algunas Limitaciones marcan un NT necesario del vehículo para poder tener esa Limitación.

Arranque lento (Solo Vehículos):

Bien sea porque ha de iniciar sus sistemas, o porque requiere “calentar” sus dispositivos de arranque el vehículo tarda un turno por nivel que se tenga en la Limitación para poder ponerse en funcionamiento. Algunos dispositivos como motores auxiliares o baterías de refuerzo pueden reducir este tiempo en un turno (aunque nunca tardara menos de un turno en arrancar) aunque para eso deberán estar conectados antes de intentar arrancar. Esta Limitación sirve para simular vehículos como los tanques de línea, las armaduras que aparecen en la novela de “Las brigadas del Espacio” (de Robert A. Heinlein), o motores diesel.

Proporciona 1.500 Cr. por nivel

Consumo Incrementado:

Esta Limitación es similar a Limitación Especial del mismo nombre. El vehículo o la base consume un 50% más por nivel que vehículo similar de su mismo tamaño.

Proporciona 1.000 Cr. por nivel

Fácil de Apuntar:

Por algún motivo el vehículo o base es más fácil de apuntar. Tal vez emite una radiación fácilmente distinguible, o está hecho con un material que se detecta con facilidad. Proporciona un +1 por nivel a la tirada de *Sensores* para obtener un objetivo sobre el vehículo o base que tiene esta Limitación. El nivel no puede exceder la Escala del Vehículo o Base. Solo se puede aplicar a vehículo o base de Escala 3 o superior.

Proporciona 3.000 Cr. por nivel.

Vehículo o Base con Patas (NT 2):

El vehículo o base tiene patas en lugar de Ruedas, orugas, o lo que sea. Solo se le puede aplicar a un vehículo o base que pueda moverse por Tierra y que tenga una EV 3 o superior. El movimiento por Tierra del vehículo o base se divide a la mitad (redondeando hacia abajo), pero es posible que pueda moverse por sitios por los que un vehículo o base de ruedas **no** se puede mover (y si tiene el Don *Vehículo con Manos* podrá incluso escalar una montaña o edificio). La intención de este Don es crear Mechas realmente grandes, para mechas normales utiliza armaduras que proporcionen aumentos de Atributos y de Escala.

Proporciona 10.000 Cr.



ARMAMENTO

El armamento es una característica muy importante de los vehículos y las bases. A lo largo de la historia los vehículos se han utilizado para la guerra, siendo uno de sus primeros usos. En CdB el armamento se compra y se incluye en el Coste del vehículo o la base, sumándose junto con Dones y otro equipo al resultado de multiplicar las Características y Atributos.

Los calibres de las municiones sirven únicamente para indicar que municiones utilizan (y reglas especiales de penetración que estas puedan tener), pero no son reales. Los calibres aumentan de tamaño al montarse en vehículos de mayor EV, por eso se suma una modificador al FO del arma según la EV del vehículo, para indicar ese aumento de tamaño, aunque si un personaje coge, por ejemplo, una Ametralladora Multipropósito y la pone en un vehículo esta no adquiere automáticamente el bono de la EV, sino que este se añade cuando se crean versiones de esas armas específicamente para un vehículo, y se ponen en el (o en otro de similar EV).

Las *Armas Montadas* tienen dos maneras de utilizarse:

- En vehículos que no tengan atributo de SEN y que tengan un *Arma Montada* deben poder ver al enemigo para dispararle, y en algunos casos pueden necesitar las coordenadas del mismo. Esos vehículos no pueden hacer una maniobra de *Adquirir el Blanco*, aunque se pueden beneficiar de los efectos de un observador.
- Los vehículos que tengan atributo de SEN tienen un sistema especial para apuntar, como por ejemplo un *Observador* comunicando las coordenadas por radio, un sistema de guiado vía satélite o los propios sensores del vehículo (lo más habitual). Por esto pueden realizar una maniobra de *Adquirir el Blanco* para atacar con el *Arma Montada*. Aunque muchas veces no es necesario, sobre todo cuando se pueda ver al enemigo.

El Director de Juego tiene la última palabra en este sentido, pero la mayoría de vehículos y bases terrestres (tanques, VCI, todoterrenos etc.), los aviones, y los cazas espaciales (estos solo a veces, dependerá de la ambientación) pueden utilizar ambos sistemas, otros vehículos, como un jeep con una ametralladora por lo general utilizará la visión (aunque tenga *Sensores* el vehículo, cosa que será habitual en jeeps de elevado NT), y las naves espaciales (no siempre los cazas espaciales) dependen **por completo** de sus sensores.

Armas Pesadas usadas como Armas Montadas:

Las siguientes *Armas Pesadas*: Ametralladora Multipropósito (NT 1), Ametralladora Gauss (NT 3), Ametralladora Giroestabilizada (NT 2), Ametralladora Pesada (NT0), Cañón (NT 1 y 2) y Cañón Gauss (NT 3) si se instalan en un vehículo y están preparadas para dispararse desde este en marcha utilizan la habilidad *Armas Montadas en lugar de Armas Pesadas* pero no añaden el bono al FO por Escala de Vehículo o Base, ni el bono al Rango.

Los distintos tipos de municiones se pueden encontrar en el **Capítulo 5: Equipo**.

Ametralladora Multipropósito (NT 1):

Esta arma dispara proyectiles de 7mm. Lleva cintas de 250 balas.

FO: +5

Rango: Pobre (1 km).

CdF: 15A

Especial: Utiliza municiones de 7mm en cintas de 250 balas.

Coste: 17.000 Cr.

Ametralladora Gauss (NT 3):

Las armas Gauss utilizan campos electromagnéticos para acelerar los proyectiles a velocidades muy elevadas, lo que proporciona mayor precisión y daño. Utiliza proyectiles gauss de 4mm, en cargadores de 4000 balas.

FO: +8

Rango: Pobre (1 km).

CdF: 20A

Especial: Utiliza cargadores gauss de 4mm en los que van 4000 balas. El arma necesita mínimo 2 personas para ser movida.

Energía: Grande. Dura 1 cargador.

Coste: 20.000 Cr.

Ametralladora Giroestabilizada (NT 2):

Esta arma es una Ametralladora Multipropósito (NT 1) que lleva un giroestabilizador para compensar por su retroceso. El portador no pierde AC al manejarla si está instalada en un vehículo.

FO: +5

Rango: Pobre (1 km).

CdF: 15A

Especial: Utiliza municiones de 7mm. Puede llevar cargadores de 99 proyectiles o cintas de 250 proyectiles.

Coste: 20.000 Cr.

Ametralladora Pesada (NT 0):

Ametralladora de posición que dispara proyectiles de 7mm. Lleva cintas de 150 balas.

FO: +5

Rango: Pobre (1 km).

CdF: 8A

Especial: Utiliza municiones de 7mm

Coste: 20.000 Cr.

Cañón (NT 1):

Los Cañones son aquellas armas capaces de lanzar proyectiles de alto calibre, pero incapaces de fuego automático. Los primeros cañones aparecen en NT -2. Si no se ve directamente al enemigo se necesita un sistema especial para apuntar, como por ejemplo un *Observador* comunicando las coordenadas por radio, o un sistema de guiado vía satélite.

FO: +10

Rango: Normal (10 km).

Área: 2

CdF: 1

Especial: Utiliza munición de 100 mm. Necesita un vehículo para ser transportado más de unos metros.

Coste: 100.000 Cr.

Cañón (NT 2):

Versión más moderna del Cañón de NT 1. Se diferencia del anterior en un alcance y efectividad mayor, pero sobre todo en un menor peso y tamaño que lo hacen más fácilmente transportable, especialmente por vehículos aéreos (como helicópteros). Si no se ve directamente al enemigo se necesita un sistema especial para apuntar, como por ejemplo un *Observador* comunicando las coordenadas por radio, o un sistema de guiado vía satélite.

FO: +10

Rango: Normal (10 km).

Área: 3

CdF: 1

Especial: Utiliza munición de 100 mm. Necesita un vehículo para ser transportado más de unos metros.

Coste: 100.000 Cr.

Cañón Gauss (NT 3):

Básicamente se trata de un cañón que utiliza tecnología Gauss para propulsar proyectiles. Utiliza munición Gauss de 20 mm en cargadores de 280 proyectiles. Si no se ve directamente al enemigo se necesita un sistema especial para apuntar, como por ejemplo un *Observador* comunicando las coordenadas por radio, o guiado vía satélite.

FO: +12

Rango: Normal (10 km).

Área: 3

CdF: 1

Especial: Utiliza munición Gauss de 20 mm
Energía: Fuente Externa. Lleva una batería Grande en caso de corte de energía que dura 1 cargador (280) disparos.

Coste: 200.000 Cr.

Armas Montadas:

Al instalar un Arma Montada en un vehículo o base habrá que aplicar los modificadores al Rango y al FO dependientes de la EV o EB.

Cañón automático (NT1):

Los cañones automáticos son armas más ligeras que los Cañones pero dotadas de

fuego automático. Generalmente son el armamento principal de los Vehículos de combate de Infantería (VCI) y el secundario de los “Helicópteros de Ataque”.

FO: +8 (+ la EV)

Rango: Pobre (1 km) (+mod. por EV).

CdF: 15A

Especial: Utiliza munición de entre 20 y 30 mm.

Coste: 100.000 Cr.

Cañón Blaster (NT 4):

Las armas Blaster son aceleradores de partículas. Un pequeño campo electromagnético acelera partículas ionizadas a velocidades cercanas a la de la luz y las dispara en forma de rayo.

FO: +13 (+ la EV)

Rango: Bueno (100 km) (+mod. por EV).

CdF: 3S

Energía: Fuente Externa.

Coste: 200.000 Cr.

Cañón Desintegrador (NT 5):

El arma definitiva. Dispara un haz energético que altera los enlaces moleculares del blanco haciendo que su propia masa contribuya a la destrucción. Son capaces de desintegrar por completo cualquier cosa en unos segundos, aunque en algunas ambientaciones pueden ser regulados para hacer menos daño.

FO: +15 (+ la EV)

Rango: Bueno (100 km) (+mod. por EV).

CdF: 1

Energía: Fuente Externa. Lleva una batería Grande en caso de corte de energía que dura 50 disparos.

Coste: 300.000 Cr.

Cañón de Plasma (NT 4):

Estas armas utilizan un láser para convertir la munición de hidrógeno en una bola de plasma de alto poder destructivo. Las armas de plasma mueven muy rápido, a 1 par-sec/12 horas, pero su alcance es “corto”.

FO: +14 (+ la EV)

Rango: Bueno (100 km) (+mod. por EV).

CdF: 5

Energía: Fuente Externa. Lleva una batería Grande en caso de corte de energía que dura 40 disparos.

Coste: 300.000 Cr

Cañón Gauss (NT 3):

Básicamente se trata de un cañón que utiliza tecnología Gauss para propulsar proyectiles. Utiliza munición Gauss de 20 mm en cargadores de 280 proyectiles.

FO: +12 (+ la EV)

Rango: Normal (10 km) (+mod. por EV).

CdF: 1

Especial: Utiliza las características de las municiones Gauss de 20 mm: Si el daño realizado (tras restar el FD al FO) es 4 o superior el daño aumenta en 2.

Energía: Fuente Externa. Lleva una batería Grande en caso de corte de energía que dura 1 cargador.

Coste: 100.000 Cr.

Cañón Láser (NT 3):

Las armas láser emiten visibles rayos de luz capaces de realizar considerable daño y muy importante, tiene una gran cadencia de fuego.

FO: +10 (+ la EV)

Rango: Bueno (100 km) (+mod. por EV).

CdF: 10A

Energía: Fuente Externa. Lleva una batería Grande en caso de corte de energía que dura 60 disparos.

Coste: 175.000 Cr.

Cañón Phaser (NT 4):

Básicamente es la versión NT 4 del Cañón Láser. La tecnología de las armas láser ha avanzado tanto que permite crear rayos más coherentes, aunque su cadencia de fuego se ve reducida.

FO: +12 (+ la EV)

Rango: Bueno (100 km) (+mod. por EV).

CdF: 5A

Energía: Fuente Externa. Lleva una batería Grande en caso de corte de energía que dura 60 disparos.

Coste: 100.000 Cr.

Misil Aire-Aire de corto alcance (SRAAM) (NT1):

Los misiles aire-aire son las armas principales de combate aéreo desde el último tercio del S.XX. El combate con **SRAAM** (Misil de Aire-Aire de Corto Alcance) es el más parecido a los antiguos combates mano a mano de las dos Guerras Mundiales. En el que misiles ligeros y muy rápidos son disparados a distancias, relativamente, cortas aprovechando la eficacia de los sistemas de guía IR o electroópticos en alcances cortos.

FO: +6 (+ la EV)

Rango: Mediocre (5 km) (+mod. por EV).

Área: 3

Especial: No requiere adquirir el blanco dentro del alcance visual.

Coste: 70.000 Cr. cada misil.

Misil Aire-Aire de medio alcance (MRAAM) (NT1):

Los **MRAAM** (Mísiles Aire-Aire de Medio Alcance) requerían en un principio ser guiados por el radar del lanzador hasta el impacto limitando así el número de blancos a atacar simultáneamente. Pero tras el programa "Phoenix" americano se desarrollaron misiles auto-guiados que en el año 1991

adquirirían dimensiones, y costes, razonables con la puesta en servicio de los AIM-120 AMRAAM Americanos.

FO: +8 (+ la EV)

Rango: Normal (10 km) (+mod. por EV).

Área: 5

Especial: No recibe penalizador por atacar a blancos adicionales en la misma ronda si estos ya han sido adquiridos.

Coste: 70.000 Cr. cada misil.

Misil Anticarro (NT1):

Bien desde Helicópteros u otras aeronaves, bien desde vehículos terrestres (blindados o no) el misil con carga HEAT (Alto Explosivo Anti-Tanque) es el mayor temor de la tripulación de un medio acorazado. En un principio debían ser guiados mediante un cable por el lanzador pero desde la década de los '80 del S.XX, con el advenimiento de la guía láser un observador también podrá adquirir los blancos para el lanzador.

FO: +6 (+ la EV)

Rango: Pobre (1 km) (+mod. por EV).

Área: 1

Especial: Antes de calcular el daño divide el FD del blanco entre 3 (redondeando hacia arriba).

Coste: 60.000 Cr. cada misil.



Misil / Torpedo Nuclear (NT 1)

Esta arma tiene las mismas estadísticas para el misil que para el torpedo. Los misiles se utilizan sobre en atmósferas (se trata de misiles balísticos), y los torpedos bajo el agua o en el espacio (y también representan misiles de crucero), pero sus estadísticas son similares independientemente del medio, aunque tienen alguna diferencia. Las armas nucleares tienen considerables efectos secundarios, entre ellos el pulso electromagnético. Es posible que los Dones de Vehículos *Escudos* o *Protección Contra Entornos Hostiles (Nuclear)* protejan de la radiación y el pulso electromagnético.

FO: +20 (+ la EV)

Rango: Bueno (100 km) (+mod. por EV).

Área: 200 (3 kilómetros en total).

CdF: 1

Coste: 50.000 Cr. cada misil o torpedo.

Misil / Torpedo Nuclear (NT 2)

Es la versión de NT 2 del Misil / Torpedo Nuclear. Las armas nucleares tienen considerables efectos secundarios, entre ellos el pulso electromagnético, pero a este NT se pueden fabricar armamento que no tenga esos efectos secundarios (en realidad son otro tipo de bombas, pero tienen los mismos efectos que las nucleares sin radiación ni pulso electromagnético).

FO: +21 (+ la EV)

Rango: Grande (1.000 km) (+mod. por EV).

Área: 300 (4,8 kilómetros en total).

CdF: 1

Coste: 70.000 Cr. cada misil o torpedo.

Misil / Torpedo Nuclear (NT 3)

Es la versión de NT 3 del Misil / Torpedo Nuclear. También se pueden fabricar sin los efectos secundarios de las armas nucleares convencionales. El Don de Vehículos *Escudos* protege de la radiación y el pulso electromagnético.

FO: +22 (+ la EV)

Rango: Excelente (10.000 km) (+mod. por EV).

Área: 400 (6,8 kilómetros en total).

CdF: 1

Coste: 90.000 Cr. cada misil o torpedo.

Misil / Torpedo Antimateria (NT 4)

Este misil o torpedo tiene una ojiva de materia y antimateria constreñidas magnéticamente. En la detonación el campo magnético cae lo que provoca una potente explosión y grandes cantidades de radiación electromagnética. El Don de Vehículos *Escudos* protege de la radiación electromagnética.

FO: +23 (+ la EV)

Rango: Excelente (10.000 km) (+mod. por EV).

Área: 200 (3,6 kilómetros en total).

CdF: 1

Coste: 50.000 Cr. cada misil o torpedo.

Misil / Torpedo de Plasma (NT 4)

Las armas de plasma utilizan un láser para convertir la carga de hidrógeno en un plasma altamente destructivo, pero por suerte para quienes son atacados por ellas tienen un alcance reducido.

FO: +24 (+ la EV)

Rango: Excelente (10.000 km) (+mod. por EV).

Área: 300 (5,7 kilómetros en total).

CdF: 1

Coste: 40.000 Cr. cada misil o torpedo.

Misil / Torpedo Cuántico (NT 5)

Estos misiles utilizan Energía de Punto Cero, que para no ponernos científicos podemos decir que es una fuente de energía muy potente. Poniéndonos un poco científicos diríamos que es la energía más baja que un sistema físico mecánico cuántico puede tener; es la energía del estado fundamental del sistema, y “se extrae del vacío del espacio” (para no ponernos demasiado científicos).

FO: +25 (+ la EV)

Rango: Excelente (10.000 km) (+mod. por EV).

Área: 300 (6 kilómetros en total).

CdF: 1

Coste: 50.000 Cr.

CREACIÓN DE VEHÍCULOS Y BASES

El proceso de diseño de un vehículo o de una base es sencillo, y si has leído las secciones anteriores de este capítulo más o menos ya sabrás como crearlos.

Lo primero es que te respondas a una serie de preguntas:

- ¿Cuál es el Nivel Tecnológico del vehículo o de la base? Este influirá en muchos factores posteriores. Es normal que sociedades de un NT sigan utilizando instalaciones de Niveles Tecnológicos anteriores, pero modificadas (esto es, con alguna que otra tecnología nueva).
- ¿Es un vehículo de combate, de carga, de exploración, de competición, etc.? La función del vehículo determinará el camino que tomarán muchas elecciones posteriores.
- ¿Es una base destinada al almacenaje, a la exploración espacial, a proporcionar entrada y salida de un planeta, es alguna clase de “arma del juicio final”?
- ¿Qué tamaño tiene? Este se expresará en EV o EB.
- ¿Qué Carga va a poder llevar? Dependerá del tamaño y de la función para la que se diseñe el vehículo o base.
- ¿Qué Tipos de Movimiento tiene? Esta pregunta será mucho más habitual en vehículos que en bases.
- Si tiene movimiento Lumínico ¿Cómo funciona? Ver más abajo al respecto.
- ¿Tiene armamento? ¿Cuál?
- ¿Cuántos tripulantes y pasajeros (o dotación y habitantes) pueden estar en el vehículo o base? Esta pregunta será muy importante en vehículos o bases con Soporte Vital, aunque mucho menos vital, por ejemplo, un coche.
- ¿Tiene sensores que le permiten captar lo que pasa en el exterior o puede observar directamente? Esto afectará principalmente a la forma de combatir con el vehículo o base.
- ¿Tiene sistemas de comunicaciones?

Lo primero es decidir el NT del vehículo o base. Anótalo en la Hoja de Vehículo o en la Hoja de Base, según corresponda. Lo siguiente es que decidas que tamaño tiene y escojas una Escala. Esta te indicará algunos modificadores que recibes por tu EV o EB (anótalos en la hoja), dos cifras entre las que escoger la Carga del vehículo (toma esa decisión con cuidado y teniendo en cuenta la función del vehículo) y anotarla en la Hoja de Vehículo. Anota también el Coste Base sobre el que se van a aplicar multiplicadores y al que se van a sumar el coste de los Dones (si se tiene alguno).

Tras esto debes escoger los Tipos de Movimiento que tiene el vehículo (y en extraños casos, la base). Recuerda que cada Tipo más allá del primero multiplica el Coste Base por 2 y que las bases multiplican su Coste Base por 2.5 para tener el primer Tipo de Movimiento. Si tiene movimiento lumínico consulta el apartado **Naves espaciales y motores lumínicos** más abajo.

Escoge la VEL del vehículo (o base) para cada Tipo de Movimiento y anota sus correspondientes multiplicadores (si hace falta). Asimismo calcula o escoge los valores de los restantes Atributos (MAN, RES y SEN) y apuntas sus multiplicadores al Coste Base.

Nos falta escoger la tripulación y los pasajeros. Esto depende de varios factores. *Primero, para que se ha construido el vehículo o la base.* Un autobús pese a ser del mismo tamaño que un camión carga menos pues dedica parte de ese espacio a pasajeros. *Segundo el EV (o EB) que tiene, cuando más grande cabe más gente.* Aunque una estación orbital dedicada a la observación de un fenómeno solar tendrá menos dotación que una base de recarga de combustible situada en un Gigante de Gas poco transitado, pese a ser considerablemente más grande (todo el equipo científico que llevan ocupa mucho). El DJ debe tener estos factores en cuenta y los distintos modelos de vehículos existentes y de ejemplo para calcular los pasajeros de un vehículo o base. En la tripulación (o dotación) influyen más factores. Aparte del Piloto si el vehículo lleva armamento se necesita un

Artillero que controle las armas; en vehículos o bases militares habrá también alguien encargado de las Comunicaciones y puede que de algunos sensores (aunque el Artillero también tenga acceso a los sensores, e incluso el puesto de sensores a artillería, si se compran los suficientes Artilleros Extra), y en naves espaciales, submarinos, etc. es posible que haya un técnico de mantenimiento o similar. En bases no habrá Pilotos, aunque si Artilleros, como mínimo alguien encargado de Comunicaciones, otro de los Sensores (sobre todo en bases espaciales o subacuáticas), y una cantidad de técnicos que como mínimo será igual a la Escala de la Base, aunque generalmente será mayor.

Una vez se ha escogido todo esto se coge el Coste Base y se le aplican todos los multiplicadores que afecten al Coste del vehículo o la base.

Nos quedan algunas cosas, como Armamento, Comunicaciones, Dones y otro equipo. El Armamento de los vehículos y bases se puede encontrar en la sección anterior. Las Comunicaciones se encuentran en el **Capítulo 5: Equipo**, así como otros aparatos que pueden resultar útiles en una nave o una base. Los Dones se encuentran dos secciones encima de esta. *Los modificadores al Coste del vehículo o de la base provenientes de Armamento, Comunicaciones, Dones y otro equipo se suman, no se multiplican.*

Solo nos queda sumar estos últimos Costes y rellenar lo que falte en la Hoja correspondiente, y ya está.

Naves espaciales y motores lumínicos:

Las naves espaciales que pueden superar la velocidad de la luz plantean un problema adicional. Actualmente no sabemos a ciencia cierta si se podrá superar el límite impuesto por la velocidad de la luz, pero muchas historias de Ciencia-Ficción tienen esa condición como indispensable para las ambientaciones que nos muestran. No solo esto, sino que el tipo de motor lumínico

marca en gran medida la ambientación. Por ejemplo no es lo mismo que el motor lumínico abra un portal a un hiperespacio en el que se puede ser atacado, a un hiperespacio en el que no se puede estar despierto, que rodee al vehículo con una burbuja Warp o que modifique la probabilidad de que una nave se encuentre en un lugar en vez de en otro. Y también está el tiempo que se tarda en hacer el viaje, que puede ser de meses u horas para la misma distancia dependiendo del tipo de motor lumínico que se utilice. Todas las consideraciones aquí propuestas se aplicarán a las bases que tengan motores lumínicos (pocas) de igual forma que se aplicarán a las naves.

Vamos a ver los distintos tipos de motores lumínicos que podemos encontrar y las consideraciones a tener en cada uno.

Motor Lumínico Hiperespacial (NT 3):

Este motor implica que existe otro universo “superpuesto” al nuestro al que podemos acceder y en el que algunas leyes de la física son distintas, posibilitando “viajar más rápido que la luz” (con respecto a nuestro universo). Sea por qué velocidad de la luz no tiene límite, por qué los campos gravitatorios son favorables o por el motivo que se le ocurra al DJ. Lo importante es que al viajar por el hiperespacio se tarda bastante menos tiempo que por el espacio normal.

Al diseñar un motor hiperespacial hay que hacerse varias preguntas:

- **¿Cómo es de rápido el motor?** En concreto cuanto tiempo se tarda en recorrer un parsec (3,26 años-luz) en el hiperespacio. Nosotros recomendamos un día, una semana o un mes por parsec recorrido, dependiendo de lo rápido que quiera el DJ que se hagan los viajes.
- **¿Hay qué esperar tiempo después de su uso para recargar?** Esto condicionará considerablemente las estrategias de combate que tengan las sociedades, e incluso puede que su mentalidad si son estrategias que llevan muchos años en vigor.

- **¿Cómo es el hiperespacio?** ¿Las naves que entran en él están cortadas de toda comunicación con el exterior o no? ¿Pueden comunicar e interactuar con otras naves que estén en el hiperespacio? ¿Vive algo o alguien en el hiperespacio? ¿Es habitable o se debe entrar en él en cámaras de Hipersueño? ¿Cómo funcionan los sensores en el hiperespacio?
- **¿Se pueden detectar las naves en el hiperespacio desde el espacio normal?** Esta pregunta es muy importante ya que tiene un gran valor táctico. Si las naves no pueden ser detectadas hasta que emergen una flota entera podría pasar desapercibida hasta la capital del enemigo, lo que obligará a construir bases en el hiperespacio, si este es habitable.
- **¿Qué sucede si se daña el motor estando en el hiperespacio?** Se puede salir, se queda la nave flotando en el hiperespacio hasta que sea rescatada o el motor reparado, se sale pero en un destino distinto al previsto, se sale por el lugar previsto pero pasado semanas en lugar de días (aunque dentro de la nave solo hayan pasado días), etc.

Aquí mostramos el ejemplo que hemos dado más arriba de motor hiperespacial pero ampliado para responder a todas estas preguntas.

Ejemplo: La nave utiliza un motor hiperespacial que abre un portal al hiperespacio. En este las normas físicas son distintas (la velocidad de la luz no tiene límite, los campos gravitatorios son favorables, etc.). El motor hiperespacial se utiliza para abrir el portal, cerrarlo y navegar por el hiperespacio. Es posible que en el hiperespacio haya relees de comunicaciones que faciliten también la navegación, pudiendo saltar al hiperespacio sin destino definido. Se necesitan 2 minutos para reiniciar el motor y hacer otro salto al hiperespacio tras salir de él. Se puede sufrir ataques en el hiperespacio y montar bases en el, aunque permanecer mucho tiempo (meses) en el sin salir regularmente (cada 3 meses como mínimo) parece tener efectos

psicológicos secundarios (pesadillas y falta de sueño, principalmente, aunque hay rumores de peores efectos secundarios). Las naves en el hiperespacio pueden ser detectadas desde el espacio normal. Si el motor resulta dañado no se pueden mover hasta que lo reparen o sean rescatados. *El primer parsec/día es gratuito, pero cada +1pc/día multiplica el Coste por 2.*

Motor Lumínico Warp (NT 4):

Los motores lumínicos Warp crean una burbuja Warp, que es un campo de energía que modifica de alguna manera la geometría del espacio (por medio de campos gravitatorios, sub-espaciales, cuánticos o lo que el DJ crea apropiado). Esta modificación permite a lo que está dentro de la burbuja moverse a velocidades más rápidas que la de la luz con respecto a lo que le rodea, pero sin llegar a romper realmente la realidad de la luz. Básicamente como el espacio no te permite ir a la velocidad de la luz cambias la definición de espacio dentro de la burbuja Warp para que te permita.

Al diseñar un motor Warp hay que hacerse varias preguntas:

- **¿Cuánto tiempo necesita para preparar la burbuja Warp?** ¿Es algo automático y que se puede hacer en cualquier momento, o necesita tiempo para ser creada? ¿Tiene que ir acelerando la nave lentamente hasta alcanzar una velocidad en la que pueda activar el motor Warp? Esto modificará considerablemente las estrategias de combate estelar.
- **¿Cuánto tiempo debe pasar hasta que se puede volver a usar?** Si necesita tiempo para cargarse después de ser utilizado o por el contrario se puede utilizar de manera continuada e intermitente sin ningún problema.
- **¿Dónde puede crearse una burbuja Warp?** ¿Tiene que ser creada a una distancia concreta de cualquier planeta, en espacio profundo, o solo con escapar de la atracción gravitatoria del planeta sirve? ¿Qué pasa si se crea en un planeta?

- **¿Cómo interacciona el espacio de dentro de la burbuja Warp con el espacio normal?** ¿Funcionan los sensores a través de ella? ¿Y las comunicaciones? ¿Se puede disparar a través de la burbuja Warp, o solo con algunas armas especiales? ¿O por otro lado la nave en la burbuja se encuentra completamente aislada del resto del mundo? ¿Puede, incluso en este último caso, ser detectada en el espacio real?
- **¿Puede cambiar de rumbo cuanto está en la burbuja Warp?** ¿O el rumbo debe prefijarse antes de crear la burbuja (con cuidadosos cálculos)?

Aquí tenemos un motor Warp, en concreto un motor muy similar al que se utiliza en la conocida serie Star Trek.

Ejemplo: La nave Warp es capaz de crear una burbuja sub-espacial que permite superar la barrera de la luz. Se necesitan 30 segundos para crear la burbuja sub-espacial, y 3 para apagarla. Tras ser utilizada el motor Warp necesita 30 segundos para volverse a activar. La burbuja sub-espacial puede crearse en cualquier lugar, incluso dentro de un planeta (aunque esto tiene dificultad Legendaria y un fallo puede provocar explosiones por toda la nave), aunque lo habitual es haber escapado de la gravedad del planeta. El espacio puede interaccionar perfectamente con la burbuja, incluidas las armas. Se puede cambiar de rumbo sin ningún problema sin necesidad de desactivar el campo sub-espacial. *El primer parsec/12 horas es gratuito, pero cada +1pc/12 horas multiplica el Coste por 3.*

Motor Lumínico de Salto (NT 5):

Los motores lumínicos de salto permiten viajar de un punto a otro del universo de manera casi inmediata y sin pasar por en medio, lo que elimina el problema de no poder superar la velocidad de la luz. Puede tratarse de Teleportadores interplanetarios, de naves capaces de crear agujeros de gusano, de Puertas Estelares diseñadas por una avanzada raza ya desaparecida (o no) o de “Autopistas Espaciales” de agujeros de gusano.

Al diseñar un motor de salto hay que hacerse varias preguntas:

- **¿Dónde se pueden realizar los saltos?** Muchos motores de salto solo pueden utilizarse en ciertos “Puntos de Salto”, que son lugares específicos del espacio. Pueden haber sido contruidos por razas avanzadas, existir de manera natural, o tienen que ser encontrados lugares específicos en cada sistema solar con ciertas características gravitatorias (o lo que el DJ quiera) y construir los portales ahí. Es posible que los Puntos de Salto estén necesariamente lejos de los planetas, haciendo que aunque la duración del viaje de sistema solar a sistema solar sea instantánea la de planeta a Punto de Salto sea bastante larga, e incluso peligrosa (si están cerca del sol, por ejemplo). Es muy probable que alrededor de los Puntos de Salto, salvo que las condiciones sean muy peligrosas, aparezcan estaciones orbitales, y su control tendrá un importante valor militar. O pueden realizarse en cualquier parte, siendo la nave capaz de abrir un agujero de gusano en cualquier lugar, de teleportar la nave directamente o de un motor de probabilidad capaz de manipular la probabilidad de que la nave esté en un lugar y no en el otro.
- **¿Cómo se distribuyen los Puntos de Salto?** ¿Una vez una nave entra por un Punto de Salto cómo funciona? Quizás solo se pueda salir por otro punto de salto concreto (lo que marcaría mucho la “geografía espacial” de las sociedades, ya que lo importante no es la cercanía de un planeta, sino la cantidad de Saltos que se deben hacer para alcanzarlo) o una vez se entra en la red de Puntos de Salto se puede salir por cualquiera. ¿Funciona en un o en dos sentidos? Si solo funciona en un sentido y llegamos a un planeta que solo tiene Punto de Salto de entrada quedaremos atrapados.
- **¿Cómo se activa el Salto?** Si se trata de un Punto de Salto puede requerir el envío de una señal, de energía, de un motor

especial que se usa en conjunción con una Puerta de Salto, o de poderes psiónicos o materiales exóticos. Si se trata de un Motor capaz de abrir un agujero de gusano, de teleportar la nave directamente o de un motor de probabilidad requerirá un motor independiente y una gran cantidad de energía, posiblemente no pudiendo volver a usarse en unos minutos, horas e incluso días.

- **¿Qué sucede si el Salto falla?** Aparece la nave en un sistema solar sin Puntos de Salto (aparentemente), o en un lugar completamente distinto del esperado unas semanas después (o meses, o años); ¿y si aparecen **antes** de haber salido? ¿Cuánto antes?
- **¿Puede ser rastreada una nave con motor de salto?** ¿Si es un agujero de gusano deja un rastro energético que pueda ser seguido? Si utiliza Puntos de Salto y solo tiene una salida ¿es fácil calcular donde sale? Si la red de Puntos de Salto tiene muchas salidas, ¿puede seguirse el rastro energético del motor de salto o algo similar?

A continuación hay un ejemplo de motor de salto que responde a algunas de estas preguntas.

Ejemplo: La nave es capaz de crear agujeros de gusano en cualquier lugar y atravesar el agujero es instantáneo. Se necesitan 30 minutos de computación para crear el agujero y no puede volver a crearlo hasta que han pasado 10 minutos recargando el motor desde el último salto. Se pueden calcular saltos con antelación si se conocen las coordenadas aproximadas de origen y destino. Un salto erróneo suele llevar a un lugar distinto o tardar unos días o semanas. La VEL del motor indica lo largo en parsecs que puede ser el agujero de gusano que crea, aunque puede crearlo en cualquier lugar que esté dentro del alcance. El agujero puede ser rastreado, pero requiere unas 12 horas de computación. *El primer parsec es gratuito, pero cada +1pc multiplica el Coste por 3.*



Esquema de la Creación de Bases:

Coste = (Coste Base x Características y Atributos) + Dones

- El **Coste Base** depende de la **EB** de la base.
- La **Característica** que afecta al Coste es:
 - ◊ **Tipo de Movimiento:** *Tener un Tipo de Movimiento multiplica el Coste x2.5 Cada Tipo de movimiento adicional multiplica el Coste x2.*
- Los **Atributos** que afectan al Coste son:
 - ◊ **RES:** Por cada +1 RES Coste x1.7. Por cada -1 a RES se divide el Coste por 1.7.
 - ◊ **SEN:** Si se tiene, nivel inicial *Normal* (0). Por cada +1 SEN Coste x1.5.
 - ◊ Para **MAN** y **VEL** consulta el texto.
- Los **Dones** que afectan al Coste son:
 - ◊ **Artillero Extra:** 3.000 Cr.
 - ◊ **Camuflaje (NT 2):** Cuesta 1.500 Cr. por cada nivel de EV (los vehículos de EV 0 o inferior se consideran de EV 1 para este propósito) del vehículo. El resultado de esto es el coste de **cada nivel** de Camuflaje.
 - ◊ **Contramidas Electrónicas (NT 1):** Cuesta 3.000 Cr. por nivel.
 - ◊ **Escudos (NT 3):** Los Escudos cuestan **5.000 Cr.** El **FD=12+NT+(Escala/2)** (redondeado hacia abajo).
 - ◊ **Piloto o Artillero I.A.:** Cuesta como mínimo 5.000 Cr. +1.500 Cr/+1 Navegación y Pilotar (Astronave), o Armas Montadas y Sensores.
 - ◊ **Protección contra Entornos Hostiles:** Los ocupantes del vehículo reciben uno o varios de estos Dones: *Tolerancia (Calor, Frío, Radiación).* Cuesta 1.500 Cr. por cada Don.
 - ◊ **Soporte Vital:** Cuesta 6.000 Cr. por persona.
- Las **Limitaciones** que afectan al Coste son:
 - ◊ **Consumo Incrementado:** Se obtienen 1.500 Cr. por nivel.
 - ◊ **Fácil de Apuntar:** Proporciona 3.000 Cr. por nivel.
 - ◊ **Vehículo con Patas (NT 2):** Reduce el coste del vehículo en 10.000 Cr.
- A esto hay que sumarle el **Coste del Armamento**, si se lleva.

Coste de Vehículos y Bases

EV / EB	Coste del Vehículo	Coste de la Base
-6	1.000 Cr.	
-5	800 Cr	
-4	700 Cr	
-3	600 Cr.	
-2	400 Cr.	
-1	200 Cr.	
0	100 Cr.	20 Cr.
1	200 Cr.	50 Cr.
2	400 Cr.	75 Cr.
3	800 Cr.	100 Cr.
4	1.000 Cr.	250 Cr.
5	10.000 Cr.	500 Cr.
6	100.000 Cr.	1.000 Cr.
7	500.000 Cr.	10.000 Cr.
8	1 MCr.	100.000 Cr.
9	10 MCr.	1 MCr.
10	100 MCr.	100 MCr.
11	1.000 MCr.	1.000 MCr.
12	10.000 MCr.	10.000 MCr.
13	100.000 MCr.	100.000 MCr.
14	1 TCr.	1 TCr.
15	10 TCr.	10 TCr.
16	100 TCr.	100 TCr.
17	1.000 TCr.	1.000 TCr.
18	10.000 TCr.	10.000 TCr.
19	100.000 TCr.	100.000 TCr.
20	1.000.000 TCr.	1.000.000 TCr.

Esquema de la Creación de Vehículos:

Coste = (Coste Base x Características y Atributos) + Dones

- El **Coste Base** depende de la **EV** del vehículo.
- La **Característica** que afecta al Coste es:
 - ◊ **Tipo de Movimiento:** *Cada Tipo de movimiento adicional multiplica el Coste x2.*

- Los **Atributos** que afectan al Coste son:
 - ◇ **MAN:** *Depende de la EV.* Por cada +1 MAN sobre valor según **Tabla 4.1** Coste x1.5. Por cada -1 MAN sobre valor según **Tabla 4.1** se divide el Coste por 1.5.
 - ◇ **RES:** Por cada +1 RES Coste x1.7. Por cada -1e RES se divide el Coste por 1.7.
 - ◇ **SEN:** Si se tiene, nivel inicial *Normal (0)*. Por cada +1 SEN Coste x1.5.
 - ◇ **VEL:** Los valores que tiene la VEL dependen de los Tipos de Movimiento del vehículo:
 - ◆ **Vehículos de Tierra:** Velocidad inicial **Pobre (-2)**, máximo *Normal (0)* Por cada +1 VEL Coste x 1.3.
 - ◆ **Vehículos de Aire:** Velocidad inicial **Pobre (-2)**, máximo *Buena (+1)* Por cada +1 VEL Coste x 1.3.
 - ◆ **Vehículos Acuáticos:** Velocidad inicial **Pobre (-2)**, máximo *Normal (0)* Por cada +1 VEL Coste x 1.2.
 - ◆ **Vehículos Subacuáticos:** Velocidad inicial **Pobre (-2)**, máximo *Normal (0)* Por cada +1 VEL Coste x 1.2.
 - ◆ **Vehículos Espaciales:**
 - ◆ **Sub-lumínicos:** Velocidad inicial **Grande (+2)**, máximo *Legendario (+5)* Por cada +1 VEL Coste x 1.3.
 - ◆ **Lumínicos:** variable, consultar con el DJ.
- Los **Dones** que afectan al Coste son:
 - ◇ **Artillero Extra:** 3.000 Cr.
 - ◇ **Cambiaformas ◆:** (Coste del vehículo en que se transforma/2)+1.500 Cr. Se puede tener más de una forma alternativa, pero en tal caso: (Coste del vehículo A/2) + (Coste del vehículo B/2) + (Coste del vehículo C/2) + 1.500 Cr.
 - ◇ **Camuflaje (NT 2):** Cuesta 1.500 Cr. por cada nivel de EV (los vehículos de EV 0 o inferior se consideran de EV 1 para este propósito) del vehículo. El resultado de esto es el coste de **cada nivel** de Camuflaje.
 - ◇ **Contramedidas Electrónicas (NT 1):** Cuesta 3.000 Cr. por nivel.
 - ◇ **Escudos(NT3):** Los Escudos cuestan 5.000 Cr. El $FD=12+NT+(Escala/2)$ (redondeado hacia abajo).
 - ◇ **Piloto o Artillero I.A.:** Cuesta como mínimo 5.000 Cr. +1.500 Cr/+1 Navegación y Pilotar (Astronave), o Armas Montadas y Sensores.
 - ◇ **Protección contra Entornos Hostiles:** Los ocupantes del vehículo reciben uno o varios de estos Dones: *Tolerancia (Calor, Frío, Radiación)*. Cuesta 1.500 Cr. por cada Don.
 - ◇ **Soporte Vital:** Cuesta 6.000 Cr. por persona.
 - ◇ **Vehículo con Arma Cuerpo a Cuerpo (NT 1):** Cuesta 2.000 Cr. por cada +1 FO, con el límite de la EV del vehículo.
 - ◇ **Vehículo con Manos (NT 1):** Cuesta 5.000 Cr. una sola mano, 8.000 el par de manos.
- Las **Limitaciones** que afectan al Coste son:
 - ◇ **Arranque Lento:** Proporciona 1.500 Cr. por nivel.
 - ◇ **Consumo Incrementado:** Proporciona 1.500 Cr. por nivel.
 - ◇ **Fácil de Apuntar:** Proporciona 3.000 Cr. por nivel.
 - ◇ **Vehículo con Patas (NT 2):** Reduce el coste del vehículo en 10.000 Cr.
- A esto hay que sumarle el **Coste del Armamento**, si se lleva.



TABLA 11.3: Ejemplos de Vehículos

Vehículo	NT	Tripulación / Pasajeros	Carga	Coste	Tipos de Movimiento
Moto	1	1 / 1	50 kg	2.080 Cr.	Tierra
Coche	1	1 / 4	400 kg	22.100 Cr.	Tierra
Deportivo	1	1 / 4	250 kg	26.000 Cr.	Tierra
Furgoneta	1	1 / 7	1t	58.800 Cr.	Tierra
Autobús Linea	1	1 / 60	3t	335.000 Cr.	Tierra
Transporte Blindado de Personal	1	2 / 10	900kg	306.000 Cr.	Tierra
Transporte Blindado de Personal	2	2 / 10	900 kg	453.500 Cr.	Tierra
Transporte Blindado de Personal	3	2 / 10	900 kg	1.7 MCr.	Tierra / Aire (gravitatorio)
Tanque	1	4	1t	1 MCr.	Tierra
Tanque	2	3	1t	1.5 MCr.	Tierra
Tanque	3	3	1t	3,3 MCr.	Tierra
Jeep	1	2 / 2	200 kg	22.500 Cr.	Tierra
Jeep Militar	2	2 / 2	200 kg	49.250 Cr.	Tierra
Lancha Motora	1	1 / 5	500 kg	15.000 Cr.	Agua
Patrullera Fluvial	1	3 / 7	1t	479.000 Cr.	Agua
Voladora	3	1 / 4	300 kg	43.800 Cr.	Aire
Voladora Grande	3	1 / 5	1t	130.000 Cr.	Aire
Helicóptero	1	2 / 8	1t	2,1 MCr.	Aire
Avión de Transporte	1	2 / 16	2t	1 MCr.	Aire
Caza	1	2	100 kg	8,5 MCr.	Aire
Caza Espacial	2	2	300 kg	10 MCr.	Sublumínico
Caza Espacial	3	2	300 kg	6.8 MCr.	Sublumínico
Lanzadera	2	2 / 4	3t	34 MCr.	Sublumínico, Lumínico
Carguero Espacial	3	1 / 4	500t	150 MCr.	Sublumínico, Lumínico
Carguero Espacial Pesado	3	2 / 10	3.000t	17.000 MCr.	Sublumínico, Lumínico

Los vehículos que tienen Tipo de Movimiento Lumínico no lo tienen seleccionado, sino que debe hacerlo el DJ de acuerdo a la ambientación que quiera. El Coste incluye la multiplicación por tener 2 Tipos de Movimiento, pero solo incluye la velocidad gratuita. El DJ deberá multiplicar el Coste de acuerdo a la velocidad que quiera que alcance la nave.

TABLA 11.3: Ejemplos de Vehículos (Cont.)

Vehículo	EV	MAN	RES	SEN	VEL	Notas
Moto	2	2	0	-	Mediocre	
Coche	5	-1	1	-	Mediocre	
Deportivo	5	0	1	-	Mediocre	
Furgoneta	6	-1	-1	-	Pobre	
Autobús Línea	7	-2	0	-	Pobre	
Transporte Blindado de Personal	6	-1	2	-	Pobre	Ametralladora Multiprop.
Transporte Blindado de Personal	6	0	2	0	Pobre	Ametralladora Giroest.
Transporte Blindado de Personal	6	0	2	1	Pobre / Mediocre	Ametralladora Gauss.
Tanque	7	-2	2	0	Pobre	Cañón.
Tanque	7	-1	2	0	Pobre	Cañón.
Tanque	7	0	2	1	Pobre	Cañón Gauss. Escudos.
Jeep	5	1	0	-	Pobre	
Jeep Militar	5	1	0	-	Mediocre	Ametralladora Giroest.
Lancha Motora	5	0	0	-	Pobre	
Patrullera Fluvial	6	1	1	-	Mediocre	Ametralladora Pesada.
Voladora	5	1	0	1	Mediocre	
Voladora Grande	6	-1	0	0	Mediocre	
Helicóptero	7	1	0	1	Mediocre	
Avión de Transporte	8	-1	0	0	Mediocre	
Caza	7	1	2	1	Normal	6 misiles (4 MRAAM, 2 SRAAM)
Caza Espacial	8	1	2	1	Grande	Soporte Vital, Contramedidas Electrónicas 1, 6 misiles.
Caza Espacial	7	1	1	1	Excelente	Soporte Vital, Contramedidas Electrónicas 1, Escudos, 6 misiles.
Lanzadera	9	-1	1	0	Grande	Soporte Vital, Ametralladora Giroest.
Carguero Espacial	10	-1	1	0	Grande	Soporte Vital, Escudos, Ametralladora Gauss
Carguero Espacial Pesado	12	-2	1	0	Grande	Soporte Vital, Escudos, Cañones Gauss (5)

Estos vehículos son solo representativos. Hemos intentado incluir los más prácticos y comunes, y teniendo en cuenta lo amplio de las ambientaciones que se pueden simular con el CdB, esto es una labor difícil. Pero sin duda echarás de menos muchos vehículos. Aunque las reglas permiten crear todos los vehículos que necesites, tenemos pensado sacar un manual dedicado exclusivamente a descripciones de vehículos.

COMBATE DE VEHÍCULOS Y BASES

Es posible que los jugadores dediquen la mayor parte del tiempo que pasen preocupándose sobre los vehículos entablados en combate, por esto merece una sección especial donde se tome en consideración. De todas formas este sistema de combate intenta ser más sencillo que realista, pues creemos que un sistema hiperrealista ralentizaría el juego; y no solo eso, debido a la amplia influencia cinematográfica que tienen las Cacerías de Bichos creemos que un sistema realista de combate de vehículos cambiaría todo el tono del juego.

El DJ debe tener esa idea en mente con este sistema de combate, intenta ser más narrativo que realista.

De todas formas este sistema de combate puede utilizarse para otras cosas, como persecuciones, rescates, etc. Más que un sistema de combate es un sistema de como tratar acciones en las que se ven envueltos vehículos, por lo que se puede utilizar con propósitos distintos al combate.

Términos del Combate de Vehículos

Acciones de Combate (AC)

El tiempo requerido para hacer algo, como esquivar una roca, cargar un arma, o apuntar a otro vehículo se mide en Acciones de Combate (AC). Con las AC se compran las distintas maniobras que hacen los vehículos (o las bases). Hay diversas formas de enfocarlas en juego: que cada personaje que participe en el combate utilice sus propias acciones para aquello que haga, que se asignen una serie de AC al vehículo para que este realice sus acciones como si fuese una sola entidad, o que cada vehículo tenga una serie de maniobras concretas por turno.

Escala, Escala de Vehículos (EV) y Escala de Bases (EB)

Este atributo indica el tamaño de una criatura, vehículo o base. Es lo mismo decir una persona de Escala 1 que un vehículo de EV 1. Cuando dos criaturas, vehículos o bases de distinta Escala o se enfrentan el combatiente más grande por cada +1 de EV que tenga sobre el otro combatiente gana un +1 al FO de las armas que use, un +1 FD para calcular como resiste el daño, pero la dificultad para impactarle se reduce según la Escala. Básicamente sus ataques resultan más potentes, resiste mejor los ataques de combatientes más pequeños pero es más fácil impactarle.



Factores Ofensivos (FO)

Son aquellos que contribuyen a dañar a un oponente: el Grado de Éxito del ataque, la Escala del Vehículo (EV), y lo devastadora que sea un arma (FO).

Factores Defensivos (FD)

Son aquellos que contribuyen a reducir el daño recibido: la EV o el Don *Escudos* si lo tiene.

Factor de Daño

Es la resta del Factor Ofensivo del atacante menos el Factor Defensivo del defensor.

Iniciativa

El orden por el que actúan los vehículos en combate. Se calcula con una tirada de 2dF más la MAN del vehículo. Las Bases no suman nada, salvo que puedan moverse.

Maniobrabilidad (MAN)

La Maniobrabilidad representa lo fácil que resulta de manejar un vehículo (y en algunos casos una base) y se añade a todas las tiradas que se hagan para controlar o manejar de alguna manera al vehículo. Es un valor que depende de la EV o de la EB, y adopta valores entre -3 (*Terrible*) y +3 (*Excelente*).

Resistencia (RES)

La RES representa la resistencia física e integridad estructural del vehículo o la base. En combate tiene la misma función que la CON en las personas. Se utiliza para calcular el *Rastreo de Combate* y los *Puntos de Resistencia* de vehículos y bases. Inicialmente tiene un valor *Normal* (0) y sigue la lista de niveles habitual de CdB, hasta *Legendario* (5).



Sensores (SEN)

Este Atributo indica lo potentes que son los sensores del vehículo. Los vehículos que no posean ningún valor en este atributo no tendrán Sensores, por lo que dependerán enteramente de la capacidad de visión de los ocupantes. Los que si posean sensores inicialmente tendrán este Atributo a *Normal* (0), que básicamente indica que se tienen sensores, pero estos son normales y no proporcionan ningún bono especial, aunque permiten hacer tiradas de *Adquirir el Blanco*. Los SEN pueden ir de 0 (*Normal*) a +3 (*Excelente*).

Tipos de Movimiento

Los distintos tipos de entorno en los que los vehículos (y algunas bases) puede desplazarse. Un vehículo (o base) puede tener más de un Tipo de Movimiento. Si ese es el caso se indicarán los tipos de movimiento separados por barras (/). Son *de Tierra*, *de Aire*, *Acuáticos*, *Subacuáticos* y *Espaciales*, que puede a su vez ser *Sublumínicos* o *Lumínicos*.

Turno de Combate

Un espacio de tiempo indeterminado establecido por el DJ. En Cacería de Bichos un Turno dura 5 segundos, aunque el DJ es libre de cambiar esto.

Velocidad (VEL)

La VEL puede tener distintos valores dependiendo de los *Tipos de Movimiento* que tenga el vehículo (o base) en cuestión. La VEL de cada *Tipo de Movimiento* se separará también con barras y el orden de las mismas corresponderá al orden en que se indica en los *Tipos de Movimiento*. La VEL es un valor abstracto (que van de *Terrible* [-3] a *Legendario* [+5]), que tiene distintos usos dependiendo para que se necesite y el sistema de movimiento que se use. Asimismo en el espacio la VEL funciona de forma ligeramente distinta. El valor de VEL indica la velocidad máxima que puede adquirir un vehículo.

Habilidades más usadas en el Combate de Vehículos

Las Habilidades que más se utilizan en combate de vehículos son *Armas Montadas*, *Armas Pesadas*, *Rifle*, *Pistola*, *Sensores*, *Conducir (Especialidad)* y *Pilotar (Especialidad)*. Las cuatro primeras se utilizan para atacar. *Conducir (Especialidad)* y *Pilotar (Especialidad)* sirven para manejar el vehículo y realizar maniobras. *Sensores* se utiliza en la maniobra *Adquirir un Blanco*. Esto no quiere decir que otras habilidades como *Atención*, *Vigor*, *Agilidad* e incluso *Computadora* no se puedan utilizar también.

Secuencia de Combate

El combate se divide en Turnos (de 5 segundos). Dentro de cada turno los jugadores, sus aliados y sus enemigos llevan a cabo acciones, en unos casos actuaran personajes que manejarán vehículos, y en otros casos se manejarán los vehículos como si cada vehículo fuese un personaje; esto será decidido por el DJ en función de la escena que se quiera contar.

La secuencia de combate es el orden en que se resuelven esas acciones.

- Iniciativa
- Declaración de Intenciones de todos los personajes por orden inverso de iniciativa (opcional).
- Resolución de las acciones del primer personaje en actuar.
- Resolución de las acciones del segundo personaje en actuar. Etc.
- Cálculo del desplazamiento de cada vehículo tras el turno.

Cuando han actuado todos los personajes o vehículos y bases se vuelven a declarar Intenciones por orden inverso de Iniciativa y empieza otro turno. Es perfectamente posible que un DJ decida no hacer declaración de intenciones, **sobre todo si se utilizan las Acciones de Combate**, con el objetivo de acelerar el combate.

Iniciativa

Al iniciar un combate lo primero es tirar Iniciativa, para ver el orden de actuación. El piloto de cada vehículo, base o el combatiente individual hace una tirada. El DJ tira por los PNJs y sus vehículos de la manera que estime oportuna, pudiendo reunir todos en una sola tirada, separarlos en grupos, etc.

La tirada de Iniciativa se realiza tirando 2dF y sumándole a eso el valor de MAN del vehículo (o de la base si lo tiene) y en el caso de personajes sin vehículo sumarán su INI (como si de un combate normal se tratase).

El combatiente (sea vehículo, base o personaje) que saque Legendario+1 o superior actúa primero, después el que saque Legendario, luego el que haya sacado Asombroso, etc. Cada valor se llama **Momento de Iniciativa**. Aquellos que hayan obtenido el mismo resultado deciden el desempate comparando la MAN o INI, según corresponda. El que tenga mayor MAN o INI actúa primero. En caso de seguir habiendo empate se compara la PER de los pilotos o personajes involucrados. Y el que tenga mayor PER actúa primero. El *Don Reflejos Rápidos* no influye en el Combate de Vehículos, salvo que se trate de un combatiente individual que no esta montado en un vehículo.

Una vez han actuado todos los combatientes por orden de Iniciativa finaliza ese turno y comienza el siguiente.

La declaración de intenciones se hace en orden inverso de INI. Esto es, los que hayan sacado la Iniciativa más baja declaran primero sus intenciones, seguidos de los que tengan la segunda INI más baja, y así sucesivamente hasta que declare el que ha sacado la INI más alta. **Aunque esta declaración es algo opcional, y es perfectamente posible que un DJ decida no hacer declaración de intenciones para agilizar el combate.** De hecho es recomendable si se usa el sistema de AC mezclado con los Momentos de Iniciativa.

Acciones de Combate

Como ya se ha dicho hay diversas formas de enfocar las AC en el Combate de Vehículos:

- **Una opción es que cada personaje que participe en el combate utilice sus propias acciones para aquello que haga.** Esta opción es perfecta para pequeños combates en los que intervienen pocas cantidades de personas y vehículos. Cada personaje tiene una serie de AC que gasta en maniobras, sean maniobras presentadas en el Capítulo 4 o maniobras de este capítulo.
- **Otra opción consiste en asignar una serie de AC a cada vehículo o base para que este realice sus acciones como si fuese una sola entidad.** Esta opción es la más adecuada para representar combate o persecuciones puro entre vehículos y bases, así como batallas con considerables cantidades de vehículos y bases.
- **Otra opción, quizá más fácil pero menos estratégica, será que cada participante en el combate** (sea persona, vehículo o base) **pueda realizar una cantidad concretas de maniobras por turno,** sean del tipo que sean.

El DJ tiene que escoger cual es la que se aplicará en cada combate, ya que cada situación puede pedir manejarse de una manera o de otra. *De todas formas recomendamos escoger este sistema en consonancia con el sistema de acciones escogido para el combate normal.*

Modelo con AC por personaje: Que cada personaje participe en el combate con sus propias acciones a aquello que haga.

En la mayoría de combates con vehículos en los que se encontrarán los Cazadores la cantidad de vehículos involucrados será pequeña y probablemente haya muchos personajes que no se encuentren montados en vehículos, o no estén conduciéndolos. Este modelo de combate es perfecto para representar esas situaciones, mezclando a la per-

fección las acciones de vehículos, bases y personas.

En este modelo lo que primero se tendrá en cuenta son las personas. Serán ellas en la mayoría de situaciones las que manejen los vehículos, y las acciones de aquellos que no van en ningún vehículo serán tan decisivas como las de aquellos que si vayan montados. Por esto a la hora de saber que hace un vehículo o una base durante un combate lo que se utilizan las acciones individuales (en forma de sus AC) de cada miembro de la tripulación, así como de los pasajeros si hacen algo que puede afectar al combate (como disparar al otro vehículo por la ventanilla de atrás del coche).

Las Acciones de Combate se gastan de forma individual de acuerdo a los costes de la **Tabla 4.1: Coste en AC** para hacer maniobras individuales. El piloto gastará la mayoría de las AC en controlar el vehículo y en esquivar ataques que sufra. El artillero, si lo hay, estará ocupado apuntando a un enemigo y disparando. El resto de personajes que haya en el vehículo pueden llevar a cabo distintas maniobras, como recargar el arma (importante si el vehículo no tiene sistemas de recarga automáticos) o buscar apresuradamente información en un mapa; todo esto dependiendo de las AC de cada personaje.

Todos los pasajeros de un vehículo actúan en el resultado de la iniciativa de ese vehículo (para simplificar cosas), no en la INI propia. Esto es así para facilitar y acelerar el combate, ya que si cada ocupante de cada vehículo tuviese su propia iniciativa este se ralentizaría. Aunque por supuesto un DJ amante del detalle puede decidir que cada personaje tenga su propia iniciativa.

Este modelo tiene la ventaja de dar la oportunidad de hacer algo a todos los personajes implicados, para que el combate de vehículo no sea privado de piloto y artillero. Por otro lado se conjuga a la perfección con el sistema de combate entre personajes, lo que lo convierte en una herramienta perfecta para hacer combates contra vehículos en el que los perso-

najes participen activamente. Por el contrario tiene la desventaja de ralentizarse si se utiliza en combates con muchos participantes.

El Coste en AC de las maniobras del combate de vehículos y bases está en la **Tabla 11.4: Coste en AC en Combates de Vehículos y Bases**. Para las maniobras no listadas ahí usa los costes de la **Tabla 4.1: Coste en AC**.

Modelo con AC por Vehículo o Base: Que se asigne una serie de AC al vehículo para que este las gaste como una sola entidad.

Cuando en un combate, persecución o similar participen muchos vehículos o bases y se quiera utilizar un sistema de Acciones de Combate este modelo es el más adecuado. Se asigna un valor en AC a cada vehículo o base, y estas actúan cada una como si fuese un personaje independiente. Las Acciones de Combate asignadas a cada vehículo o base dependen de las AC de sus tripulantes o dotación (y en menor medida de sus pasajeros o habitantes). Quien maneje cada sistema es el que realiza las tiradas pertinentes a ese sistema, por ejemplo, el piloto realiza todas las tiradas para conducir el vehículo, y el Artillero las de disparo. El modelo simplemente borra las líneas que hay entre tripulante y vehículo para darle una mayor fluidez y elimina las acciones que se suceden dentro de los vehículos aparte de las inmediatamente relacionadas con el combate, persecución o similar.

Cada Tripulante Principal (los habituales son jefe de pilotos, jefe de artilleros, artillero extra , y jefe de mecánicos en naves espaciales) *proporciona sus AC-2 a las AC del vehículo. Cada Pasajero proporciona sus AC-4 a las AC del vehículo*. Los pasajeros proporcionan menos por que usualmente están agarrándose para no caerse en una persecución, esquivando explosiones, etc. El DJ puede decidir que solo los Tripulantes proporcionan Acciones de Combate al vehículo, y los Pasajeros pueden utilizar sus propias AC, no las del vehículo.

Toda acción que realice uno de los ocupantes, sea conducir el vehículo, usar los sensores, disparar un arma montada o que uno de los pasajeros dispare su arma personal, se restan de las AC del vehículo. Si un pasajero o tripulante se baja (o cae) del vehículo las AC que ha proporcionado se restan de las AC del Vehículo.

Este sistema es más rápido, aunque menos detallado, y es ideal para combates s de naves espaciales, donde los Tripulantes son los únicos que pueden realmente hacer algo. Las Hojas de Vehículos incluyen espacios para poner las diferentes habilidades de Artilleros y Pilotos, para facilitar el combate.

El Coste en AC de las maniobras del combate de vehículos y bases está en la **Tabla 11.4: Coste en AC en Combates de Vehículos y Bases**. Para las maniobras no listadas ahí usa los costes de la **Tabla 4.1: Coste en AC**.

TABLA 114: Coste en AC en Combates de Vehículos

Maniobras de Movimiento #	AC	Maniobras de Disparo *	AC
Acelerar	3	Adquirir el Blanco	2
Carga Frontal	5	Chocar	2
Buscar la Cola	4	Disparar Arma Montada	3
Cambio de Rango	3	Embestir	2
Decelerar / Maniobra Evasiva	2	Empujar	2
Maniobra Ventajosa	4	Otras Maniobras	AC
Perder al Enemigo	4	Usar Sensores	3
Proporcionar Cobertura	2	Activar Escudos	3
# Si el vehículo se desplaza un turno se debe hacer una Maniobra de Movimiento o gastar 2 AC.		* Cada una por encima de la primera que se utilice por turno proporciona -1 acumulativo	

Mezclando ambos modelos:

¿Se pueden mezclar ambos modelos? ¿Cómo coordinar las acciones de personajes con las de vehículos? Es bien sencillo. El combate de vehículos está diseñado para poder intercalarse con el combate de personajes con facilidad.

Las Iniciativas de personajes y vehículos son “iguales”. Aquellos personajes que vayan a utilizar de alguna manera el vehículo (pilotándolo, disparando armas del vehículo, calculando una Astrogación, etc...) utilizan la MAN del vehículo para calcular la iniciativa del mismo, y los que vayan a hacer algo que no dependa del vehículo (como disparar con su arma personal a otro vehículo, curar a un compañero, etc...) utilizan su INI.

De esta manera se pueden intercambiar acciones de personajes con las de vehículos (esto es, las acciones de los personajes que están utilizando esos vehículos) sin el más mínimo problema. Ambos sistemas son muy similares, por lo que se pueden intercalar con gran facilidad.

Modelo Sin AC: Cada vehículo tiene una serie de maniobras por turno.

En el **Capítulo 4: Combate, Heridas y Curación** se dan dos modelos de maniobras sin usar Acciones de Combate, el modelo de *Cantidad de Maniobras por Turno Determinadas por los Atributos* y el modelo de *Maniobras por Turno “Libres”*. Estos dos modelos se pueden combinar sin ningún problema con el siguiente, y es el que recomendamos para los DJs que no quieran utilizar Acciones de Combate.

Cada Vehículo puede realizar una maniobra no de disparo (que puede ser de movimiento, de sensores, navegación, etc.) y una maniobra de disparo por cada Puesto Artillero que tenga (respetando, claro está, las Cadencias de Fuego de las armas disponibles por el vehículo). Si se tiene una *IA Dedicada* esta puede hacer una maniobra adicional.

Cada Base puede realizar una maniobra no de disparo (que puede ser de sensores, navegación, etc.) y una maniobra de disparo por cada Puesto Artillero que tenga (respetando, claro está, las Cadencias de Fuego de las armas disponibles por la base). Si se tiene una *IA Dedicada* esta puede hacer una maniobra adicional.

Cualquier maniobra que se salga de esto proporciona un -1 a toda acción por parte del vehículo (y de aquellos que van dentro) el resto de ese turno, independientemente del tipo de maniobra que lo haya producido. Puede que el sistema se haya sobrecargado, que la última maniobra haya dejado al vehículo en una posición de la que es más difícil disparar, etc. El DJ lo interpretará según la situación.

Este sistema, más pensado para combates de **muchas** naves se puede utilizar tanto para combates con pocos vehículos en los que también participen personajes si se tienen en cuenta las siguientes reglas:

- Cada maniobra de un tipo que haga un vehículo o base supondrá un gasto de maniobra del tripulante encargado de hacer esa maniobra. Si se hace una maniobra que implique movimiento el Piloto habrá gastado esa maniobra, si se hace un disparo será el Artillero...
- Los tripulantes (o la dotación) de un vehículo (o base) podrán actuar libremente una vez hayan descontado las maniobras que hayan utilizado según lo indicado arriba si se usa el sistema de *Cantidad de Maniobras por Turno Determinadas por los Atributos*.
- Los tripulantes (o la dotación) de un vehículo (o base) podrán actuar libremente pero sufrirán los negativos correspondientes a las maniobras que se hayan hecho (según lo indicado más arriba) si se usa el sistema de *Maniobras por Turno “Libres”*.
- Si algún personaje tiene que hacer una maniobra con el vehículo o base y no puede por no tener suficientes (sea porque ha actuado antes que el vehículo

y no ha guardado ninguna maniobra o porque no tiene suficientes para lo que se necesita hacer) podrá hacer esa acción pero *tanto el personaje como el vehículo o base sufrirán un -1 al resto de acciones ese turno.*

Movimiento de Vehículos

El movimiento de vehículos y bases es algo abstracto y complicado si tenemos en cuenta que existen varios Tipos de Movimiento, que puede haber tipos distintos en un combate y que alguno de ellos funciona en las 3 dimensiones.

El movimiento dentro de un planeta por lo general está sujeto a la gravedad del mismo, al rozamiento y a otros factores que hacen que si un vehículo o base deja de impulsarse deje de avanzar, acabe cayendo, etc. La VEL de un vehículo *de Tierra, de Aire, Acuático y Submarino* indica la velocidad sostenible máxima que un vehículo o base puede tener. La VEL de un vehículo o base parado es *Terrible (-3)*. Para elevarla deberá realizar las necesarias Maniobras, dependiendo de lo que quiera que aumente. Cada vez que se realiza una maniobra que aumente la VEL *implica también que se mantiene la VEL alcanzada.*

El movimiento por el espacio por el contrario no está sometido a rozamiento (aunque la gravedad de un planeta puede afectar a motores lumínicos si el DJ los diseña para que así sea) por lo que al alcanzar una VEL esta se mantiene indefinidamente hasta que sea modificada de alguna manera, pero no se gasta nada de energía en mantenerla (en el caso de algunos motores lumínicos puede no ser así, a discreción del DJ). Esto no tiene efectos de juego en un principio, pero el DJ debe tenerlo en cuenta a la hora de realizar movimientos en el espacio, aunque solo sea para que sus descripciones de los movimientos sean más realistas.

Todos los vehículos (y las bases que pueden moverse) tienen una VEL, que se define según niveles. Pero pese a ser un Atributo que utilice niveles FUDGE no se hacen tira-

das con él. *Todas las tiradas de conducción, maniobras, aceleración, etc. se hacen con el Atributo MAN.*

El nivel de VEL de un vehículo o base es un valor abstracto, y representa la velocidad máxima que puede llegar a alcanzar, y se utiliza para saber a qué velocidad va un vehículo o base en un momento concreto. Todo vehículo o base que esté parado se considera que tiene una VEL *Terrible (-3)*. La VEL de un vehículo aumenta (o disminuye) por medio de tiradas de MAN.

A continuación ofrecemos tres sistemas distintos para representar el movimiento, cada uno de ellos mas complejo que el anterior, y con intenciones narrativas muy distintas.

Usando la VEL como simple guía:

Este método es el más apropiado para persecuciones, carreras, o simplemente para combates que no tengan una gran importancia narrativa, y se quiera mostrar esta menor importancia a los jugadores.

En este sistema la VEL se usa para saber que vehículo puede correr más, y por lo tanto quien lleva las de vencer.

En las persecuciones y carreras los vehículos no llevan todo el rato la misma velocidad, sino que van acelerando y decelerando constantemente para ajustarse a lo que les rodea (sean otros coches en una carretera, vehículos flotando en el cielo de un planeta, o cientos de naves enemigas y aliadas en medio de una batalla espacial). *Para representar esto en una persecución se deben realizar tiradas opuestas de MAN cada turno o cada cierto tiempo que el DJ considere oportuno si se trata de carreras largas.*

El DJ establecerá una cantidad grados de éxitos que se necesitan acumular para perder a quien le sigue, ganar la carrera, etc. Si este logra acumularlos antes de que los perseguidores acumulen la misma cantidad de éxitos que el tenga en cualquier momento logrará escapar. Si los perseguidores consiguen igualar la cantidad de éxitos acumulada de su objetivo lo adelantan o alcanzan

(según sean sus intenciones), lo que puede dar pié a una embestida, un cruce de tiros, etc. El DJ puede dar éxitos adicionales a al perseguido para representar el espacio de ventaja con el que parte, si lo hay.

VEL y Rangos:

Este método es el idóneo para batallas con vehículos grandes o medios, así como bases de similar tamaño. Puede ser usado sin problema para todo tipo de combates de vehículos, pero los amantes del combate táctico disfrutarán más con la siguiente opción.

La VEL a la que se mueva un vehículo (que en persecuciones y carreras tiene menor relevancia) es un elemento importante del combate entre vehículos por motivos obvios: Cuando más rápido se vaya más se puede acercar o alejar de los enemigos, lo que afecta a la dificultad para impactar y al daño que se puede hacer.

Al iniciar el combate el DJ indicará la distancia a la que se encuentran los enemigos. El DJ puede querer utilizar algo similar a la **Hoja de Control de Rangos** (en la página siguiente) para llevar un control en cada momento de donde está cada persona, vehículo o base. Se puede utilizar una versión ampliada de la Hoja de Control para colocar en ella miniaturas representando a los contendientes.

Para cambiar de Rango **en un combate** es necesario pasar todo un turno viajando a una VEL concreta tal como se indica en la **Tabla 11.6.1: Grandes Distancias y Rangos de Alcance** (ver más abajo) y realizar una maniobra de *Cambio de Rango*. Para pasar a un Rango más elevado hay que adquirir la VEL del rango al que se quiere cambiar, pero para pasar a un Rango más bajo se debe pasar un turno en la VEL del Rango en el que se está, no la VEL del Rango inferior.

Así para pasar de Rango *Mediocre* a Rango *Normal* se deberá estar 1 turno con una VEL *Normal* y tomar una maniobra de Cambio de Rango. Para pasar de Rango *Bueno* a Rango *Grande* se debería estar un

turno con una VEL *Grande* y tomar una maniobra de Cambio de Rango, y pasa pasar de Rango *Excelente* a Rango *Grande* se debería pasar un turno a VEL *Excelente* y tomar una maniobra de Cambio de Rango. Como veremos más adelante (y ya se puede intuir al mirar la **Tabla 11.5**) la distancia al objetivo marca la dificultad para impactar en este.

Movimiento con Mapa y Puntos de Movimiento (PMOV):

Este método es el aconsejable para los amantes de los combates más tácticos, y ha resultado ser el que mejor funciona para representar combates de cazas, debido a su elevado elemento táctico.

En este sistema la VEL nos sirve para calcular los **Puntos de Movimiento (PMOV)** de los que dispone un Vehículo (o Base). Los PMOV, si se trata de vehículos que funcionen en la superficie de un planeta, son equivalentes al MOV de los personajes (y son intercambiables con este), sin embargo, si se trata de naves espaciales o bases espaciales los Puntos de Movimiento no son intercambiables con el MOV de los personajes, como veremos más abajo.

Este sistema usa, al igual que el anterior, las Maniobras de Movimiento, aunque las descripciones de estas adaptan los efectos de las maniobras a este sistema.

La cantidad de PMOV que tiene un vehículo depende de dos cosas, de los Tipos de Movimiento que tiene y de los valores que su atributo de VEL tenga para cada tipo. Usando la **Tabla 11.5: Puntos de Movimiento (PMOV)** podrás determinar el PMOV de cada Tipo de Movimiento que tenga un vehículo (o Base) al cruzar en la Tabla un Tipo de Movimiento concreto con la VEL que tenga ese vehículo.

Como puedes ver los Tipos de Movimiento Tierra, Aire, Acuático y Subacuático proporciona dos cosas, un rango de valores y un número entre paréntesis. Realmente un vehículo puede tener cualquier número en el Rango de Valores, pero el número que

Hoja de Control de Rangos

Rango
Pobre (-2)

Hasta 1 km.

Rango
Mediocre (-1)

Entre 1 y 5 km.

Rango
Normal (0)

Entre 5 y 10 km.

Rango
Bueno (+1)

Entre 10 y 100 km.

Rango
Grande (+2)

*Entre 100 y
1.000 km.*

Rango
Excelente (+3)

*Entre 1.000 y
10.000 km.*

Rango
Asombroso (+4)

*Entre 10.000 y
100.000 km.*

Rango
Legendario (+5)

*Más de
100.000 km.*

TABLA 11.5: Puntos de Movimiento (PMOV)

Velocidad (VEL)	Tipos de Movimiento				
	Tierra	Aire	Acuático	Subacuático	Sublumínico
Pobre (-2)	5-30 (20)	5-30 (20)	5-30 (20)	5-30 (20)	
Mediocre (-1)	31-100 (75)	31-100 (75)	31-100 (75)	31-100 (75)	
Normal (0)	101-200 (150)	101-200 (150)	101-200 (150)	101-200 (150)	
Bueno (+1)		200-400 (300)			
Grande (+2)					1E - 5E
Excelente (+3)					6E - 10E
Asombroso (+4)					11E - 15E
Legendario (+5)					16E - 20E

porcionamos entre paréntesis indica el valor que tendrán la mayoría de vehículos que tengan ese Tipo de Movimiento y esa VEL. De todas formas el DJ que use este sistema al crear un vehículo puede escoger el valor que considere apropiado para ese vehículo que está diseñando entre el rango de valores posible.

Todos estos valores de PMOV son equivalentes a la MOV de los personajes, pero realmente en combate con personajes rara vez se usarán vehículos con una VEL superior a *Pobre (-2)*, ya que con los PMOV que tienen los vehículos con mayor VEL se cruzarán la mayoría de tableros en un momento, salvo que se usen tableros enormes, claro.

Lo que si será más posible es que se enfrenten vehículos de Tierra, Aire, Acuáticos o Subacuáticos con VEL *Mediocre* o superior. En ese caso recomendamos al DJ que cada cuadrado o hexágono que utilice represente 5 PMOV si la mayoría de vehículos que se enfrentan tienen VEL *Mediocre*. Que cada cuadrado o hexágono que utilice represente 10 PMOV si la mayoría de vehículos que se enfrentan tienen VEL *Normal*. Y que cada cuadrado o hexágono que utilice represente 15 o 20 PMOV si la mayoría de vehículos que se enfrentan tienen VEL *Buena*.

Por otro lado puedes ver que los vehículos Sublumínicos tienen una E acompañando al valor numérico. Esto quiere decir que estos son Puntos de Movimiento Espaciales. Si se quisiese obtener el valor en PMOV normales habría que multiplicar el número de la tabla por 55 (y cada cuadrado del mapa representaría 55 de PMOV). Realmente tanto el MOV como el PMOV normal y el PMOV de vehículos sublumínicos si se multiplica son valores que se dan en metros/s, y teniendo en cuenta que cada turno son 5 segundos se podría averiguar fácilmente los Km/h que mueve un vehículo. Por ejemplo, un vehículo con un PMOV sublumínico de 5E mueve $(5 \times 55) / 0.278 = 989 \text{ km/h}$, que en caso de este vehículo espacial es la velocidad máxima que podría alcanzar.

En realidad un personaje con MOV 5 no mueve 5 metros/segundo, sino 5 metros/3 Acciones de Combate y el sistema para pasar a Km/h no es enteramente realista, pero sirve de sobra para proporcionar un valor aproximado en Km/h si se hacen los cálculos y hacerse una idea de la velocidad "real" que puede tener un vehículo.

Cuando un vehículo se pone en marcha sus PMOV serán siempre 0. Si se quiere mover lo primero que se deberá hacer es una maniobra de Acelerar, que proporcionará al vehículo 1/4 parte de sus PMOV para empezar a moverse.

Maniobras de Movimiento

Lo que un vehículo o base puede hacer se define por medio de maniobras. **Todos los turnos que un vehículo se mueva se debe hacer una Maniobra de Movimiento, o el piloto debe gastar 2AC para representar el tiempo que dedica a controlar el vehículo cuando mueve.** La cantidad de maniobras por turno que se puedan hacer dependerá del sistema de acciones seleccionado por el DJ.

A continuación proporcionamos una lista de posibles maniobras no de disparo y su funcionamiento. Nótese que algunas maniobras se pueden resolver como *Acciones No Opuestas* o *Acciones Opuestas*, pero eso depende de las maniobras que hagan los oponentes y deberá ser decidido por el DJ sobre el terreno.

La entrada de **PMOV** que tienen algunas maniobras proporcionan los resultados que se obtendrán si se utiliza el sistema de **Movimiento con Mapa y Puntos de Movimiento**, en caso de que el resultado al usar esas reglas sea distinto.

Acelerar:

Esta maniobra básicamente consiste en acelerar el vehículo o base. Los vehículos parados empiezan con una *VEL Terrible (-3)*, y pueden alcanzar como máximo la *VEL* del vehículo. Esta maniobra requiere una tirada de MAN. Si un vehículo no acelera o decelera se considera que mantiene la *VEL* (o los PMOV) que tuviese en el turno anterior.

Dificultad: *Normal* o la *VEL* que se quiera alcanzar, lo que sea más elevado.

Resultados: La *VEL* del vehículo o base aumenta en 1, hasta el máximo permitido para ese vehículo o base.

PMOV: Los PMOV del vehículo o base aumenta en 1/4 parte de su total, hasta el máximo permitido para ese vehículo o base. Si un vehículo está parado (0 PMOV) lo primero que debe hacer es esta maniobra para así disponer de PMOV y poder mover.

Especial: El DJ puede aumentar la *VEL* en 2 (o en 2/4 partes usando PMOV) si se obtiene un éxito crítico.

Carga Frontal:

Esta maniobra se utiliza cuando un vehículo se dirige de frente a otro vehículo con la intención de atacarle y sin intentar esquivar sus disparos. *Si se escoge esta maniobra se realizan las Maniobras Evasivas a -2.* Esta maniobra requiere una tirada de MAN y que la *VEL* del vehículo sea la adecuada para realizar el cambio de Rango de Distancia que se pretende hacer.

Dificultad: Buena.

Resultados: Si se pasa la tirada el vehículo reduce inmediatamente un Rango de Distancia con el objetivo y se puede atacar al enemigo ese turno con un +1.

PMOV: Si se usa **Mapa** el vehículo debe tener una posición frontal a su objetivo para poder realizar esta maniobra. Si se pasa la tirada debe usar todos sus PMOV en moverse hacia el enemigo. Si este no esquiva el ataque (que se realiza con un +1) y el atacante lo sobrepasa se produce un *Choque*, ver la sección de **Maniobras de Combate**, más abajo.

Especial: Un éxito crítico permite realizar *Maniobras Evasivas* con un -1 en lugar de -2.

Buscar la Cola:

Esta maniobra implica que se intenta posicionarse tras un enemigo concreto con el objetivo de evitar que ese enemigo pueda dispararle. Aunque el nombre haga referencia a maniobras más relacionadas con la aviación implica lo mismo se trate del Tipo de Movimiento que se trate, pero sin duda será más común en situaciones aéreas y espaciales que en otro tipo de situaciones. Esta maniobra requiere una tirada de MAN.

Dificultad: *Grande* o Acción Opuesta de MAN + Habilidad pertinente contra MAN + Habilidad pertinente.

Resultados: Si se supera la tirada de MAN el vehículo se coloca a la cola de un enemigo concreto y se le puede atacar libremente (aunque este sigue pudiendo intentar realizar Maniobras Evasivas, claro). Ese enemigo no puede atacarte, salvo que tenga armas que cubran su cola.

PMOV: Para poder realizar esta maniobra se deben disponer los PMOV suficientes como para colocarse en la cola del objetivo. Si se tienen y se realiza la maniobra el vehículo atacante se colocará en la cola del objetivo. Si en lo que queda de ese turno el objetivo se mueve el atacante mantendrá siempre la misma distancia, *aunque no le queden PMOV para seguir al objetivo*. En los siguientes turnos, mientras el objetivo no consiga realizar una maniobra de *Perder al Enemigo*, y siempre que el atacante tenga suficientes PMOV se mantendrá la distancia con este y se podrá atacar a ese enemigo sin que pueda responder, salvo que tenga armas que cubran su cola.

Cambio de Rango:

Esta maniobra es muy similar a la maniobra Acelerar, ya que consiste en acelerar el vehículo o base, pero el objetivo de la misma es distinto, ya que lo que se quiere hacer con esta maniobra es Cambiar de Rango. Esta maniobra requiere una tirada de MAN y tener la VEL necesaria para Cambiar de Rango, tal como se indica en la **Tabla 11.6.1: Grandes Distancias y Rangos de Alcance**.

Dificultad: Normal.

Resultados: Si se pasa la tirada el vehículo reduce o aumenta un Rango de Distancia.

PMOV: Esta maniobra no tiene sentido si se utilizan los Puntos de Movimiento y un Mapa, ya que la dificultad al atacar se determina por la distancia en cuadrados o hexágonos a la que se encuentra el objetivo, tal como se ve en la **Tabla 11.6.2: PMOV y Rangos de Alcance**.

Decelerar:

Esta maniobra básicamente consiste en frenar el vehículo o base. *Si se escoge esta maniobra se realizan las Maniobras Evasivas con un -1 hasta que se vuelva a actuar*. Esta maniobra requiere una tirada de MAN.

Dificultad: Normal.

Resultados: Se decelera en el Grado de Éxito obtenido (hasta VEL Terrible[-3]).

PMOV: Cada grado de éxito reduce los PMOV en 1/4 parte del total del vehículo.

Especial: Un éxito crítico supone una parada en seco.

Maniobra Evasiva:

Esta maniobra se utiliza cuando el piloto está intentando esquivar fuego enemigo, o quizás restos de una batalla espacial. Esta maniobra requiere una tirada de MAN.

Dificultad: Buena o Acción Opuesta de MAN + Habilidad pertinente contra MAN + Habilidad pertinente.

Resultados: Si se iguala o se supera el ataque (o la dificultad Buena en el caso de, por ejemplo, esquivar asteroides) se evita el daño.

Especial: Un éxito crítico permite atacar con un +1. Has maniobrado tan bien que te ha colocado en una posición favorable.

Maniobra Ventajosa:

Esta maniobra se utiliza cuando el piloto está intentando encontrar una posición ventajosa sobre su adversario. Esta maniobra requiere una tirada de MAN.

Dificultad: Buena o Acción Opuesta de MAN + Habilidad pertinente contra MAN + Habilidad pertinente.

Resultados: El Grado de Éxito de la Tirada indica lo bien que se ha posicionado uno cara al siguiente ataque o esquiva que se haga. Se obtiene un bonificador de +1 con un Grado de Éxito de 0 o 1 y de +2 con un Grado de Éxito de 2 o superior. Si se falla la tirada no se sufren efectos negativos. Se puede usar para darle el bonificador a un aliado que luche contra el mismo adversario.

PMOV: Esta maniobra al usar el sistema de PMOV y un Mapa sirve para representar una posición ventajosa en las 3 dimensiones. Como los mapas solo nos suelen permitir representar combates en 2 dimensiones, esta maniobra se utiliza cuando se encuentra una posición ventajosa sobre el objetivo, pero sin que esta afecte de ninguna manera al desplazamiento en el mapa, ya que se supone que dicha ventaja se produce en la tercera dimensión que no se ve representada en el mapa. Por lo demás funciona igual.

Perder al Enemigo:

Esta maniobra es la opuesta a Buscar la Cola. Implica que se intenta liberarse de un enemigo concreto que se ha colocado o intenta colocarse en la cola. Si se escoge esta maniobra el mismo turno en que se ha puesto el enemigo en la cola en lugar de la dificultad de la tirada se utiliza el resultado de la tirada de MAN de Buscar la Cola del enemigo. Esta maniobra requiere una tirada de MAN. Será mucho más habitual en combates aéreos o espaciales que en tierra.

Dificultad: *Grande* o Acción Opuesta de MAN + Habilidad pertinente contra MAN + Habilidad pertinente.

Resultados: Si se supera la tirada de MAN el vehículo pierde al enemigo que tenía en su cola y que le podía atacar libremente.

PMOV: Si se supera la tirada de MAN el vehículo pierde al enemigo que era capaz de seguirle en su punto ciego, e interrumpe la maniobra de Buscar la Cola del enemigo, que ya no podrá seguirle libremente. Además el vehículo se puede desplazar en una cantidad de PMOV igual al Grado de Éxito logrado.

Proporcionar Cobertura:

Hay cosas en esta vida que merece la pena proteger a cualquier coste. Esta maniobra sirve para colocarse en medio del fuego que un enemigo dirige hacia otro vehículo, y si se supera la tirada se sufre el daño en lugar de esa otra nave. Es necesario tener como mínimo una Escala 2 niveles por debajo que el ser, vehículo o base que se protege, o superior. *Esta maniobra no permite esquivar los disparos apuntados hacia el objetivo de la cobertura, ya que esta se proporciona interceptando esos disparos.*

Dificultad: Buena.

Resultados: Impides que el ataque impacte en el vehículo o persona al que intentas proteger.

PMOV: Para poder proporcionar cobertura es necesario tener también los suficientes PMOV como para interceptar el ataque.

Disparando

Las *Armas Montadas* tienen dos maneras de utilizarse. En vehículos que no tengan atributo de SEN y que tengan un *Arma Montada* deben poder ver al enemigo para dispararle, y en algunos casos pueden necesitar las coordenadas del mismo. Esos vehículos no necesitan hacer una maniobra de *Adquirir el Blanco*, aunque se pueden beneficiar de los efectos de un observador. Los vehículos que tengan atributo de SEN pueden realizar una maniobra de *Adquirir el Blanco* para atacar con el *Arma Montada*, y tendrán negativos si no lo hacen, salvo en aquellos casos en los que se pueda ver al enemigo.

Distancia y Rangos de Alcance de las Armas:

Los ataques a distancia en vehículos y bases son ligeramente distintos de los hechos por personas. Tienen una dificultad mínima para impactar que no es fija, sino que depende de la *Distancia del Objetivo*, esto es la distancia a la que se encuentra aquello a lo que queremos impactar; y del *Rango de Alcance del Arma*, la distancia media a la que el arma puede impactar produciendo daños. El Rango de Alcance de un arma concreta en un vehículo concreto es igual al Rango del Arma Montada más el modificador de Rango proporcionado por la Escala de Vehículo para la que el arma ha sido creada (de esta forma una Ametralladora Multipropósito, hecha para humanos [Rango +0], montada en un jeep no sumaría la EV del Jeep, pues ha sido creada para tamaño humano).

El Rango proporcionado por la EV es de +0 para vehículos de EV 0-4, +1 para vehículos de EV 5-9, +2 para vehículos de EV 10-14, +3 para vehículos de EV 15-19 y +4 para vehículos de EV 20.

Rango de Alcance un Arma = Rango del Arma (propia mente dicha) + Rango (Escala de Vehículos)

Si el Rango de Alcance del Arma (que estará anotado en la Hoja de Vehículo) es igual o menor que el Rango de Alcance en

TABLA 11.6.1: Grandes Distancias y Rangos de Alcance

Rangos de Alcance	Distancias	Dificultad para Impactar	VEL necesaria para cambiar de Rango
Rango Pobre (-2)	Hasta 1 km.	Pobre (-2)	Mediocre (-1)
Rango Mediocre (-1)	Entre 1 y 5 km.	Mediocre (-1)	Normal (0)
Rango Normal (0)	Entre 5 y 10 km.	Normal (0)	Normal (0)
Rango Bueno (+1)	Entre 10 y 100 km.	Bueno (+1)	Bueno (+1)
Rango Grande (+2)	Entre 100 y 1.000 km.	Grande (+2)	Grande (+2)
Rango Excelente (+3)	Entre 1.000 y 10.000 km.	Excelente (+3)	Excelente (+3)
Rango Asombroso (+4)	Entre 10.000 y 100.000 km.	Asombroso (+4)	Asombroso (+4)
Rango Legendario (+5)	Más de 100.000 km.	Legendario (+5)	Legendario (+5)

TABLA 11.6.2: PMOV y Rangos de Alcance

Rangos de Alcance	Distancias en PMOV (1 cuadrado o hexágono =)				Distancias en PMOV Espaciales	Dificultad para Impactar
	1 PMOV	5 PMOV	10PMOV	15PMOV		
Pobre (-2)	30	6	3	2	4	Pobre (-2)
Mediocre (-1)	100	20	10	6	18	Mediocre (-1)
Normal (0)	200	40	20	12	36	Normal (0)
Bueno (+1)	400	80	40	25	360	Bueno (+1)
Grande (+2)	800	160	80	50	3.600	Grande (+2)
Excelente (+3)	1.600	320	160	100	36.000	Excelente (+3)

el que se encuentra el objetivo este podrá impactar con la **dificultad** que se indica en la **Tabla 11.6.1: Grandes Distancias y Rangos de Alcance** para aquellos que usen los sistemas de movimiento de **Usar la VEL como simple guía** o el de **VEL y Rangos** y en la **Tabla 11.6.2: PMOV y Rangos de Alcance** para aquellos que usen el sistema de **Movimiento con Mapa y PMOV**.

Como se puede ver la **Tabla 11.6.2: PMOV y Rangos de Alcance** proporciona las distancias en cuadrados o hexágonos ya calculadas para aquellos combates en los que un cuadrado o hexágono sea igual a 1, 5, 10 o 15 PMOV. Se proporcionan las distancias en PMOV para combates espaciales. Aunque las cantidades para los Rangos de Alcance más elevados representan tamaños de mapas que raras veces veremos en una mesa de juego, las armas con esos tamaños

en muy raras ocasiones irán montadas en vehículos que no sean muy grandes, por lo que por lo general esos tamaños solo se usarán en combates de naves capitales, en los que se puede dividir los valores que proporcionamos por 10 para obtener tamaños más manejables para dichos combates.

Es necesario superar esa dificultad en la tirada para impactar (aparte de la tirada de *Conducir o Pilotar* del oponente). Pero ese resultado mínimo necesario para impactar puede variar por otras cosas.

Recuerda que un vehículo puede llevar armas hechas para una EV menor, lo que representaría armas hechas para alcances más cortos. Como una estación orbital que tiene torretas para atacar a corto alcance a los cazas que se acerquen demasiado; o un caza espacial (EV 8) que tiene misiles .

Tipo de Disparo: Cadencia de Fuego (CdF)

Todas las armas de fuego tienen un valor llamado **Cadencia de Fuego**. La CdF es la cantidad de disparos que el arma puede hacer *por maniobra de ataque* (esto es, por cada gasto de 3AC). La CdF es la combinación de una letra (indicando el tipo de recarga que tiene o el tipo de disparos que hace) y un número (que indica la cantidad de disparos que el arma puede hacer, esto es la cantidad de balas que se pueden disparar por turno).

Las reglas de Cadencia de Fuego son idénticas que aparecen en el **Capítulo 4: Combate, Heridas y Curación**. Dependiendo de la cantidad de disparos se obtiene un modificador al disparo, tal como se puede ver en la **Tabla 4.4: Cadencia de Fuego**.

Maniobras de Combate

Adquirir el Blanco:

La maniobra Adquirir el Blanco sirve para identificar a un objetivo en los sensores del vehículo o base y programar las armas para que centren en ese objetivo sus disparos. Las armas que tengan capacidad de seguimiento incluso podrán seguirlo si este no varía mucho de dirección (a discreción del DJ).

No es necesario Adquirir el Blanco para impactar en un enemigo en el combate de vehículos y bases, ya que se le puede atacar siempre que se le pueda ver; pero el +1 que proporciona (sobre todo si se logra mantener de forma continuada) es esencial en muchos combates. Además, si no se puede ver al objetivo, y no se realiza una Maniobra de Adquirir el Blanco se disparará con un -3.

Esta maniobra es mucho más común en naves espaciales, submarinos, o vehículos que no pueden ver a sus enemigos, ya que si se puede ver a los enemigos mucha gente prefiere hacer una maniobra de Apuntar del combate habitual que no Adquirir el Blanco, ya que una maniobra de Apuntar no requiere una tirada adicional.

Dificultad: Acción Opuesta de *Sensores + SEN* (si se tiene) + *Contramedidas Electrónicas* (si se tiene) del artillero atacante contra *Sensores + SEN* (si se tiene) + *Contramedidas Electrónicas* (si se tiene) + *Modificador a Impactar por Escala (Escala, EV o EB)* (cuando más grande más fácil, cuando más pequeño más difícil) del piloto, o artillero del vehículo objetivo. También se puede hacer de manera remota si se tiene el equipo necesario por medio de una tirada de *Observador* (que cuesta 4 AC pero que puede ignorar las Contramedidas Electrónicas de objetivos, sobre todo de los estáticos).

Resultados: Si el atacante gana la Acción Opuesta *Adquiere el Blanco* obtiene un +1 al disparar con un Arma Montada al vehículo o base objetivo. Este +1 se puede mantener de un turno a otro.

Especial: Si la diferencia de velocidades entre tirador y objetivo es muy baja, o sus velocidades relativas son iguales (decisión del DJ) el Blanco se mantiene turno tras turno. Si la diferencia de velocidades entre tirador y objetivo es muy alta el blanco debe ser adquirido de nuevo cada turno. Como norma general cualquier maniobra que requiera una tirada de *Pilotar* o *Conducir* que acabe con el objetivo con una VEL (o PMOV) superior a la del atacante hace perder el blanco. Otra opción es pedir tiradas de *Sensores + SEN* (si se tiene) + *Contramedidas Electrónicas* (si se tiene) que superen la maniobra realizada por la nave de la que se ha adquirido el Blanco.

Disparar:

Sea por qué se puede ver el vehículo o base objetivo, o porque se ha Adquirido el Blanco siempre llega el momento de realizar los disparos. Las Maniobras de Disparo de *Armas Montadas* son iguales independientemente de que arma se utilice.

Primero hay que saber a qué Distancia se encuentra el objetivo, si este se encuentra dentro del Rango de Alcance del Arma se mira la dificultad asociada a ese Rango, se aplican los modificadores pertinentes y se realiza la tirada. El objetivo puede esquivar sus ataques por medio de Maniobras Evasivas.

Por cada objetivo extra al que se ataque en un turno proporciona otro -1 adicional a todas las maniobras de ataque ese turno, salvo que cada maniobra de ataque la haga un artillero distinto.

Dificultad: Acción Opuesta de Armas Montadas del atacante contra Pilotaje / Conducir del defensor contra una **dificultad** que depende de la distancia al que se encuentre el objetivo, tal como se puede ver en la **Tabla 11.6.1: Grandes Distancias y Rangos de Alcance** o en la **Tabla 11.6.2: PMOV y Rangos de Alcance**.

Resultados: Si el Grado Relativo de Éxito es superior a 0 y la **dificultad** necesaria para impactar es igualada o sobrepasada, el ganador comprueba si impactó lo bastante fuerte como para dañar al perdedor. Cuando se realizan el ataque de forma exitosa, el Grado de Éxito de la Acción se suma al Daño del Arma y a la EV o EB (según corresponda) y se aplica de forma habitual (ver más abajo).

Embestir / Empujar / Chocar:

Las embestidas son golpes laterales, *empujar* consiste en golpear a alguien por detrás y *chocar* consiste en colisionar con alguien de frente. *Para realizarlas se debe mover hasta entrar en contacto con el vehículo objetivo.* Los objetivos de las tres maniobras son hacer daño usando el propio vehículo como arma.

Dificultad: Normal (objetivo inmóvil) o Acción Opuesta de MAN + Habilidad pertinente contra MAN + Habilidad pertinente.

Resultados: Cuando se realizan embestidas, empujes y choques, el Grado de Éxito de la Acción se suma al daño (junto con la EV o EB) y se aplica de forma habitual.

Especial: el vehículo **atacante** sufre un **daño directo** (aplicado directamente al *Rastreo de Combate de Vehículos y Bases*) igual a la Escala (sea Escala, Escala de Vehículo o Escala de Base) de aquello con lo que ha impactado.



Modificadores del Combate de Vehículos

Modificadores de Movimiento Y Posición

Si el Atacante o el Objetivo han cambiado su VEL o han gastado más de 3 AC el atacante tiene un -1 a las maniobras de Ataque.

Si un vehículo tiene una ventaja de posición sobre el otro, puede haber una penalización (-1 ó -2) para el luchador en la peor posición: el sol en los ojos, una mala posición, el oponente en un lugar más alto, etc.

Tipos de Ataque

Siempre puedes escoger hacer un ataque total: +2 al Ataque, -2 a la Defensa

Siempre puedes escoger pelear a la ofensiva: +1 al Ataque, -1 a la Defensa

Siempre puedes escoger pelear a la defensiva: -1 al Ataque, +1 a la Defensa

Siempre puedes escoger hacer una defensa total: -2 al Ataque, +2 a la Defensa

Modificadores por Apuntar (en general y a partes específicas)

Apuntar hacia una parte específica del vehículo (como un sistema informático, un arma concreta, etc.) requerirá un resultado mínimo Excelente para acertar. Si se requiere un resultado Excelente y el atacante no lo obtiene pero gana la acción opuesta impacta al vehículo, pero no en la parte a la que apuntó.

Apuntar a una parte general del vehículo o base (cómo la zona de carga, el motor o las alas) requerirá un resultado mínimo Grande para acertar. Si se requiere un resultado Grande y el atacante no lo obtiene pero gana la acción opuesta impacta al vehículo, pero no en la parte a la que apuntó.

Si el atacante realiza una maniobra de Adquirir el Blanco +1 al Ataque

Si el atacante no ve al objetivo y no realiza una maniobra de Adquirir el Blanco -3 al Ataque

Modificadores Generales

Un vehículo (o base) que está Dañado tiene un -1 a las tiradas de Armas Montadas o a las tiradas de Conducir/Pilotar.

Un vehículo (o base) que está Gravemente Dañado tiene un -2 a las tiradas de Armas Montadas o a las tiradas de Conducir/Pilotar.

Por cada objetivo extra al que se ataque en un turno proporciona otro -1 adicional a todas las maniobras de ataque ese turno, salvo que cada maniobra de ataque la haga un artillero distinto.

El vehículo (o base) tiene un -1 al Ataque por cada vehículo más allá del primero contra el que dispare ese turno un Artillero concreto. Aunque puede atacar a más de un vehículo con una maniobra. Ver Cadencia de Fuego (CdF).

Por cada nivel de Escala, EV o EB que el defensor tenga por encima de la Escala, EV o EB del atacante este recibe un +1 al Ataque (la dificultad disminuye en uno ya que es más fácil impactar al ser más grande).

Por cada nivel de Escala, EV o EB que el defensor tenga por debajo de la Escala, EV o EB del atacante este recibe un -1 al Ataque (la dificultad aumenta en uno ya que es más difícil impactar al ser más pequeño).

Modificadores de Combate: Sistema Simplificado

Si crees que recordar todos los modificadores del Sistema Completo (la tabla de la página anterior) pueden complicar en exceso el combate o ralentizarlo puedes aplicar un único modificador de ± 3 .

Determinar el valor exacto es bastante simple:

- $+3$ son condiciones ideales. En un simulador sin presión y con un sistema conocido.
- -3 son las peores condiciones posibles. Con tu vehículo dañado, disparando a un blanco claramente mas rápido (o lento) que tu desde una posición desventajosa.
- $+0$ son las condiciones “normales” de un combate. Con alguno de los adversarios moviéndose, con condiciones ambientales deficientes, o

simplemente con el conocimiento de que puedes morir. Si se dan varios de estos factores “normales” a lo mejor debieras aplicar un -1 .

- Si ambos contrincantes tienen bonificadores simplifica estos restando el menor número al mayor. Si un contendiente tiene $+2$ y el otro $+1$ el primero tendrá un $+1$.
- Si ambos tienen penalizadores simplifícalos también. Si un contendiente tiene -2 y el otro -1 el primero tendrá un -1 .
- Si uno de ellos tiene un penalizador y otro un bonificador suma el penalizador al bonificador. Si un contendiente tiene $+2$ y el otro -1 el primero tendrá un $+3$.

Eso sí, usando este sistema **intenta que nunca se supere un modificador de ± 3 para un mismo personaje**. Si es necesario no agrupes los modificadores de los adversarios, aunque lo ideal sería que el “modificador total” nunca llegase a ± 3 .



Daño a Vehículos

El daño que sufren los vehículos y bases se calcula de manera similar al daño de un personaje, pero algunas cosas cambian. Los vehículos y bases tienen *Escala de Daño* en lugar de *Escala de Heridas*, y al sufrir un impacto escogen a que sufren negativos, en lugar de sufrirlo a toda la acción. Esto es así para representar los aspectos redundantes con que se construyen muchos vehículos.

Escala de Daño (ED)

La ED es la herramienta utilizada para calcular el daño que puede soportar un vehículo y los efectos que este daño tiene en el mismo. La *Escala de Daño* está compuesta por tres partes. Una de ellas es fija, la *Categoría de Daño de Vehículos y Bases*, las otras son

el *Rastreo de Combate de Vehículos y Bases* y los *Puntos de Resistencia* que dependen de RES.

La **Categoría de Daño de Vehículos y Bases** tiene 5 valores: *Abollado*, *Dañado*, *Gravemente Dañado*, *Inmovilizado* y *Casi Destruído*. Estos valores se explican con detalle más abajo. La RES se utiliza para calcular el **Rastreo de Combate de Vehículos y Bases**, que es la cantidad de daño necesaria con un golpe para infringir una herida de esa **Categoría de Daño** concreta (Ver **Tabla 11.7: Rastreo de Combate de Vehículos y Bases**). Se utiliza también para calcular los **Puntos de Resistencia**, cantidad de golpes que puede recibir en cada Categoría de Daño de Vehículos y Bases (ver **Tabla 11.8: Puntos de Resistencia**).

TABLA 11.7: Rastreo de Combate de Vehículos

RES	Categoría de Daño de Vehículos y Bases				
	Abollado	Dañado	Gravemente Dañado	Inmovilizado	Casi Destruído
Pobre	1-2	3-4	5	6	7+
Mediocre	1-2	3-4	5-6	7	8+
Normal	1-2	3-4	5-6	7-8	9+
Bueno	1-3	4-5	6-7	8-9	10+
Grande	1-3	4-6	7-8	9-10	11+
Excelente	1-3	4-6	7-9	10-11	12+
Asombroso	1-4	5-7	8-9	10-11	12+
Legendaria	1-4	5-7	8-10	11-12	13+

TABLA 11.8: Puntos de Resistencia

RES	Categoría de Daño de Vehículos y Bases				
	Abollado	Dañado	Gravemente Dañado	Inmovilizado	Casi Destruído
Pobre	000	0	0	0	0
Mediocre	000	00	0	0	0
Normal	000	00	00	0	0
Bueno	0000	00	00	0	0
Grande	0000	00	00	00	0
Excelente	0000	000	00	00	00
Asombroso	00000	000	000	00	00
Legendaria	00000	0000	000	00	00

Categorías de Daño de Vehículos y Bases:

- **Abollado:** sin efectos reales en el juego, excepto para crear tensión. Esto puede hacer que paulatinamente un vehículo llegue a estar *Dañado* si recibe otro golpe.
- **Dañado:** el vehículo o base está dañado de forma significativa, lo bastante como para dificultarle el actuar: tienen un -1 a las tiradas de *Conducir/Pilotar*, *Armas Montadas*, *Sensores* o *Computadora*, una de las cuatro si es un vehículo o una base con Tipo de Movimiento; y un -1 a las tiradas de *Armas Montadas*, *Sensores* o *Computadora*, una de las cuatro si es una base sin movimiento. Si se vuelve a recibir daño en esta Categoría por lo general se sufrirán efectos negativos en otra Habilidad (salvo que se haya apuntado algo ya dañado).
- **Gravemente Dañado:** el vehículo está gravemente dañado y posiblemente su VEL se vea reducida, o no pueda acelerar más: tienen un -2 a las tiradas de *Conducir/Pilotar*, *Armas Montadas*, *Sensores* o *Computadora*, una de las cuatro si es un vehículo o una base con Tipo de Movimiento, y un -2 a las tiradas de *Armas Montadas*, *Sensores* o *Computadora*, una de las cuatro si es una base sin movimiento. Si se vuelve a recibir daño en esta Categoría se sufre el otro negativo.
- **Inmovilizado:** el vehículo está tan dañado que no puede disparar, y solo se puede mover un 10% de su velocidad total.
- **Casi Destruído:** el vehículo o la base no sólo está inmovilizado, sino que está totalmente inutilizable. Quizás explote en menos de una hora (o puede que en mucho menos tiempo si tiene más daño) sin soporte técnico.

La Escala de Daño es la herramienta utilizada para calcular el daño que puede soportar un vehículo y los efectos que este daño tiene en el mismo y aparte de las *Categorías de Daño de Vehículos* tiene otros elementos:

Rastreo de Combate de Vehículos y Bases:

La cantidad de daño necesaria con un golpe para infligir daño de esa Categoría de Daño concreta. Se busca el Factor de Daño que el vehículo o base recibe en su Rastreo de Combate de Vehículos y Bases y se marca un Punto de Resistencia de esa Categoría.

Puntos de Resistencia:

Cantidad de daño que puede sufrir un vehículo en cada *Categoría de Daño de Vehículos y Bases*. Al marcar un *Punto de Resistencia* en una *Categoría de Daño de Vehículos y Bases* concreta se sufren los efectos de tener Daño en esa Categoría. Si sufre daño y todos los *Puntos de Resistencia* de esa Categoría están llenos marca un *Punto de Resistencia* de la Categoría **superior**, sufriendo también sus efectos.

Factores de Daño Ofensivo y Defensivo

Cuando se determina como de dañado resulta un vehículo o base al ser golpeado en combate hay que tener en consideración dos tipos de factores, los ofensivos (que son los que hacen incrementar el daño, FO) y los defensivos (que son los que hacen disminuir el daño, FD). Luego el **Factor de Daño** será el resultado de sumar todos los FO y posteriormente restarle todos los FD.

Factores de Daño Ofensivo.

Representa el daño que se puede hacer con un ataque. El FO de un ataque concreto es igual:

- Al Grado Relativo de Éxito del ataque: Cuanto mejor sea el golpe, mayor será el daño.
- El FO del arma.
- Si el atacante tiene una EV superior al defensor le suma 1 al FO por cada punto de escala que esté por encima.

FO a Distancia = Grado Relativo de Éxito + FO del Arma + EV, EB o Escala

Factor Defensivo (FD)

Esto es la cantidad que le restas al Factor Ofensivo del ataque de tu oponente. El FD de un ataque concreto es igual:

- Si el defensor utiliza Escudos usará ese valor en lugar del FD habitual.
- Si el defensor no utiliza Escudos tendrá FD si tiene una Escala superior al atacante: le suma 1 al FD por cada punto de Escala, EV o EB que tenga por encima de la Escala, EV o EB de su atacante.

$$\text{FD} = \text{EV} / \text{EB} / \text{Escala o Escudos}$$

Aplicando el Daño.

El Daño realizado por el ataque es igual al FO menos el FD.

- Si el resultado es **menor que 0** el personaje defensor no sufre daño alguno.
- Si el resultado es **0** el personaje defensor se apunta una *Abolladura*.
- Si el resultado es **mayor que 0** el personaje defensor busca ese número en la fila superior de su ED para comprobar en que *Categoría de Daño de Vehículos y Bases* ha sufrido daño. Marca uno de los *Puntos de Resistencia* de esa *Categoría de Daño de Vehículos y Bases* y sufre los efectos de tener Daño en esa Categoría. Si todos los *Puntos de Resistencia* de esa categoría están llenos se marca un *Punto de Resistencia* de la categoría superior y sufre esos efectos.



Últimas Palabras

Bueno, llegamos al final del juego, y he pensado que este es un buen lugar para hacer algunas reflexiones personajes sobre el CdB. Para mi este es el final de un proceso que comenzó el 11 de mayo de 2007, y que llega a su fin hoy, 1439 días después. Ha sido un proceso muy duro, no exento de innumerables problemas, pero que por fin hoy se cierra.

Este juego dice mucho sobre la clase de partidas de rol que me gustan, y sobre la clase de ciencia ficción que me enamora. En gran medida es un juego pensado para aquellos que tienen unos gustos similares a los míos. Aún así he intentado desarrollar reglas opcionales y variantes de reglas que reflejen distintas maneras de jugar a rol.

Es mi experiencia que todas las mesas de juego crean variantes de las reglas para adaptarlas a sus gustos y formas de jugar, y he intentado que el CdB tenga una considerable cantidad de reglas opcionales y variantes de las reglas completamente desrollados para facilitar la inclusión en cualquier mesa de juego, ya que solo se tiene que escoger el sistema de reglas que más guste a los miembros de la mesa, y el trabajo ya está hecho. Además, siempre había querido ver algo así en un juego, y cuando me he puesto a desarrollarlo he planificado el juego para que fuese exáctamente así.

Otra de las cosas que dice mucho sobre la clase de rol que me gusta es que a lo largo del juego se encontrarán mecánimos de juego y reglas que responden a “escuelas de rol” muy distintas. A mi por un lado me gustan los sistemas de reglas que simulan bien la realidad, pero por otro lado también me gustan las partidas de rol en la que la interpretación y la narrativa tienen un papel considerable. Y por este motivo en el juego se pueden encontrar tanto ideas y reglas de las llamadas “simulacionistas” tanto como ideas y reglas más “narrativistas”.

De hecho se puede decir que el CdB no es ninguna de las dos cosas, sino que se encuentra a mitad camino de ambas, intentando reunir los aspectos de ambas formas de jugar que a mi mas me gustan (los elementos más tácticos de una con los más narrativos de otra). Espero que te guste y se adapte a tus necesidades, tanto si eres un Cazador cómo un DJ.

Por mi parte, y ahora que tengo ya el sistema, es el momento de ponerme a hacer lo que más me gusta, escribir aventuras. Roma no se hizo en un día, y el CdB definitivamente tampoco, pero ahora que mi Roma particular ya está construida es el momento de llenarla de sueños, aventuras y criaturas para el disfrute de todos quienes usemos este juego.

Así que tened claro que a este libro le van a seguir una larga lista de aventuras y de campañas. El Tiempo de la Cacería acaba está empezando. Esto solo es el principio.

BWA HA HA HA HA

¡Buena Caza!

Zonk-PJ

25 de abril de 2011

Este libro (**CdB - Manual del DJ**) que tienes en tus manos es uno de los dos libros que necesitas para poder jugar al Juego de Rol **Cacería de Bichos (CdB)**, juego creado por [Demonio Sonriente](#), y en el encontrarás todo lo necesario para realizar la labor del **Director de Juego (DJ)**.

En este libro encontrarás:

- Un extenso capítulo dedicado a como crear historias de ciencia ficción usando el CdB. Este capítulo incluye además reglas para crear Dones y Limitaciones, y un completo sistema de Terror/Humanidad.
- Un sistema de creación de istemas solares y planetas en los que desarrollar las partidas.
- Dos ambientaciones (una de ellas la continuación en el tiempo de la otra) en las que empezar a jugar inmediatamente.
- Un sistema de creación de criaturas, perfecto para crear tanto nuevas especies como Bichos que usar contra los Cazadores. Asimismo encontrarás ejemplos de una considerable cantidad de bichos ya desarrollados.
- Un sistema de powers psiónicos.
- Un sistema de creación de vehículos y bases, y un completo sistema de reglas para usar dichos vehículos y bases en combate.
- Y muchas cosas más con las que desarrollar y facilitar las partidas...

Así que si deseas contar historias de ciencia ficción en planetas prohibidos, enfrentar a tus jugadores contra horrendas criaturas alienígenas y explorar la galaxia de tu imaginación, este es tu libro.

¡Buena Caza!



**DEMONIO
SONRIENTE**
Juegos de Rol en PDF