

LA MARCA ESTELAR





CRÉDITOS

Coordinación Editorial:

Ismael de Felipe, Juan Emilio Herranz y
Jose Manuel Palacios.

Editorial:

Holocubierta Ediciones, S.L.

Autores:

Pablo Jaime "Zonk-PJ" Conill,
Pedro Gil "Steinkel",
Cristóbal Sánchez "Khristo".

Prólogo:

Pablo Jaime "Zonk-PJ" Conill.

Logo de la Marca Estelar:

Manu Sáez. Algunos diseños adicionales
de personaje obra de Manu Sáez.

Corrección:

Alejandra González.

Ilustración de portada:

Jagoba Lekuona.

Ilustraciones de interior:

Jagoba Lekuona.

Maquetación:

Vanessa Garcia.

Diseño gráfico y portada:

Vanessa Garcia.

Fondo de portada:

Fotos de constelaciones tomadas por
Rogelio Bernal Andreo,
obtenidas en Wikimedia.

ISBN: 978-84-15763-33-8

Depósito Legal: GU 118-2016

Impreso en España.

Holocubierta Ediciones, S.L

Copyright 2016

Todos los derechos reservados.

www.holocubierta.com



ÍNDICE

PRÓLOGO

INTRODUCCIÓN

Abreviaciones comunes	
¿Qué necesitas para jugar?	
Creación de Aventureros	
Las características	
Habilidades	
Otros detalles del personaje	

CLASES DE PERSONAJE

Aventurero/a Espacial	
Cantante de Rock	
Científico/Técnico	
Explorador Estelar	
Macarra Espacial	
Marine Espacial	
Médico	
Mutante	
Piloto	
Pirata Espacial	
Psíquico	
Robot	

EQUIPO

Armas	
Armaduras	

COMBATE

Secuencia de juego	
Movimiento	
Secuencia de Combate	
Ataque	
Daño y curación	
Vehículos espaciales	

MUTACIONES, PODERES PSIÓNICOS Y BIOGELES

Mutaciones	71
Poderes Psiónicos	80
Biogel	87

3 AVENTURAS Y DESVENTURAS 94

Grupos de aventureros	94
Movimiento	95
Iluminación	96
Puertas	96
Trampas y detección de trampas	97
Aventuras al aire libre	97
Contratar ayudantes y mercenarios	99

OBJETOS ALIENÍGENAS Y TESORO 100

Como se determina el tesoro	100
Monedas	102
Gemas, joyas y objetos de arte	102
Aparatos Alienígenas	103
Biogeles Estabilizados y Drogas	
Alienígenas	105
Objetos Alienígenas	109

MONSTRUOS Y ALIENÍGENAS 114

Características de los Monstruos	115
Lista de Monstruos:	118

LA MARCA ESTELAR 176

ASTEROIDE MINERO 44 185

Llegando al Asteroide Minero 44	188
Nivel 1	189
Nivel 2	198
Nivel 3	201
Nivel 4	204

APÉNDICE 1: CONVERSIONES 208

PRÓLOGO

Antes de nada, nos gustaría aclarar alguna cosa.

Para empezar, Aventuras en la Marca Estelar es un trasunto de Aventuras en la Marca del Este, que a su vez es un homenaje de nuestra edición preferida del juego de fantasía clásica más afamado y reconocido en el mundo.

Pero la Marca Estelar bebe también de muchas otras obras, como los juegos de rol Metamorphosis Alpha, Gamma World, Mutant Omega, y un largo etcétera de novelas y comics (¡Tank Girl!, diántre). De igual modo, también nos han resultado especialmente evocadoras las referencias presentes en películas como Heavy Metal (incluyendo la mítica revista que inspiró la misma y ejemplos por el estilo, como nuestra Cimoc, El Víbora o la Cairo), y otras muchas, tales como Metal Storm: The Destruction of Jared-Syn, Starcrash, Battle Beyond the Stars, Flash Gordon, Barbarella y docenas más.

Esto convierte a la Marca Estelar en un juego mucho más oscuro, gamberro y psicodélico que su contrapartida de fantasía tradicional, tal vez incluso más adulto. Y machista, porque los géneros de los que bebe el juego, y muchas de las referencias empleadas, lo eran. Y aun a riesgo de que esta decisión pudiera ser malinterpretada, hemos decidido mantener incólumes dichos referentes, políticamente incorrectos, algo canallas y, por supuesto, desfasados a su manera. No cabe duda que, a resultas de mezclar todo, lo que resta no deja de ser peculiar, empero divertido a rabiar y desenfadado.

Y por todo ello, rogamos valoren lo que encuentren en estas páginas con la necesaria dosis de sentido del humor... Porque, allí donde se adolece de él, sólo hay dogma.

Muchas gracias.



INTRODUCCIÓN

El libro que ahora obra en nuestras manos es una poderosa herramienta que, con la ayuda de la imaginación, nos permitirá vivir innumerables aventuras sin necesidad de movernos del salón de casa. Aventuras en la Marca Estelar es un juego narrativo donde cada participante toma el papel de un intrépido aventurero espacial, como si se tratase de una película de ciencia ficción de los ochenta donde los jugadores fueran los protagonistas, pudiendo alterar el curso de los acontecimientos a placer, y tan sólo limitados por la imaginación. Durante el juego, nuestros aventureros lucharán contra monstruos, descubrirán ciudades perdidas en planetas remotos, resolverán misterios o lo más común,

morirán en el intento. Con el tiempo, la fama y reputación de vuestros aventureros crecerá a la par que sus riquezas, ganando niveles de juego según acumulen experiencia.

Existen dos clases de jugadores en Aventuras en la Marca Estelar: los aventureros y el Narrador. En sentido estricto, ambos son jugadores y se divertirán por igual, pero la labor que realizarán será diferente en cada caso. El Narrador es la persona encargada de crear y arbitrar la aventura. En cierto modo, es como el director de una película, pues dispone del guión y sabe cuándo y dónde se producirá cada acontecimiento relevante en la trama. De ahí la importancia de su tarea, pues debe conocer mejor que nadie las reglas y em-

Abreviatura	Significado	Abreviatura	Significado
FUE	FUErza	NMut	Nivel de Mutación
DES	DEStreza	HAB	HABILidad
CON	CONstitución	CA	Clase de Armadura
INT	INTeligencia	DG	Dado de Golpe
SAB	SABiduría	PV	Puntos de Vida
CAR	CARisma	PVE	Puntos de Vida Estructurales
MUT	MUTación	PP	Puntos de Poder
PSI	PSIónica	PX	Puntos de eXperiencia
AJ	Aventurero Jugador	TS	Tirada de Salvación
ANJ	Aventurero No Jugador	Cr	Créditos
NPP	Nivel de Poder Psiónico	d4, d6	Dado de 4, 6, etc... caras

plear mucho tiempo en diseñar aventuras entretenidas y desafiantes. Por otro lado están los jugadores, que participan en el desarrollo de la historia eligiendo el curso de acción más apropiado.

De tal manera que un juego de rol no es una actividad competitiva, pues los jugadores no compiten entre ellos, lo importante es cooperar entre todos, resolviendo los enigmas que nos plantea el Narrador y entretejiendo una historia... ¡Una aventura que resulte entretenida y memorable!

El papel del Narrador es el de moderador y juez último. Sus decisiones son inapelables en lo referente a reglas y otras cuestiones sobre el juego. Su tarea es guiar y desarrollar la aventura, decidiendo por los monstruos y aventureros no jugadores. Un aventurero no jugador (ANJ), es un aventurero que puede aparecer puntualmente durante la historia y cuyas acciones y comportamiento están dirigidos por el Narrador.

ABREVIACIONES COMUNES

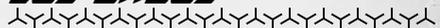
A lo largo de este manual emplearemos una serie de abreviaturas para referirnos a términos de uso común. En la

tabla superior exponemos todos ellos, junto a sus respectivas abreviaturas.

¿QUÉ NECESITAS PARA JUGAR?

Para jugar con Aventuras en la Marca Estelar no precisaremos nada más aparte de este libro, si bien sería recomendable que cada jugador poseyera un juego de dados propio, que puede adquirirse de manera independiente en tu tienda habitual. También es preciso disponer de algunos folios en blanco para dibujar mapas y hacer anotaciones, así como unos lápices y gomas de borrar. Como veremos más adelante, cada jugador, exceptuando al Narrador, debe disponer de una hoja de aventurero que recoja todas las características e información de su aventurero. Se puede fotocopiar la hoja de aventurero que se encuentra al final de este libro, o bien descargarla en la página web www.holocubierta.com.

LOS DADOS



En Aventuras en la Marca Estelar usamos los siguientes dados con los que resolver las acciones: dados de cuatro (d4), seis (d6), ocho (d8), diez (d10), doce

(d12) y veinte (d20) caras. Para simplificar, cuando queremos establecer el número y tipo de dado necesario para resolver una acción usamos la siguiente nomenclatura: primero establecemos la cantidad de dados a lanzar, seguidos por la letra “d” y el dígito que nos indica el número de caras del dado usado en la tirada. Por ejemplo, cuando escribimos 3d6 queremos decir que para resolver la tirada es necesario lanzar 3 dados de 6 caras. Pongamos otro ejemplo: 3d4+5 significa que la tirada debemos llevarla a cabo con 3 dados de 4 caras y a cuyo resultado tenemos que sumarle un 5. En algunas ocasiones se hará necesario hacer tiradas porcentuales, que identificaremos como d100. Para realizar este tipo de tiradas de porcentaje, en la cual obtendremos resultados del 1 al 100, emplearemos dos dados de 10 caras (2d10). Uno de ellos, designado previamente, nos dará las decenas y el otro las unidades. Dos 0 en los dados de diez indican un 100.

De todas formas, las dos tiradas más comunes que tendremos que hacer son las siguientes:

- ▶ Una tirada empleando 1d20 caras, por lo general sumando algo para superar un valor (sea de CA o de TS).
- ▶ Una tirada de 1d6 para tiradas de HAB, teniendo que sacar un valor igual o menor que el número que tengamos en la habilidad que estemos empleando.

CREACIÓN DE AVENTUREROS

Antes de lanzar a nuestro aventurero en busca de fama y gloria, debemos dotarlo de las características necesarias que harán de él un ser único. Para ello tendremos que transformar sus cualida-

des humanas en un sistema numérico que nos permita valorar mejor sus dotes y capacidades. Aunque pueda parecer complicado, no se desanimen, pues este proceso es sencillo y rápido. Lo primero que tenemos que hacer es proveernos de una hoja de aventurero en blanco para rellenar. Podemos fotocopiar la que se encuentra al final de este libro, descargarla de la web o crear una propia.

El siguiente paso es lanzar 4 dados de 6 caras (4d6) y apuntar el resultado de los 3 más elevados en cada una de las 6 siguientes casillas, en orden descendente, que determinarán las 6 características principales del aventurero: su Fuerza (FUE), Destreza (DES), Constitución (CON), Inteligencia (INT), Sabiduría (SAB) y Carisma (CAR). Una vez hecho esto, si el personaje no quiere pertenecer a la clase de personaje Mutante, marcará 0 en la característica Mutante (MUT); y si no quiere pertenecer a la clase de personaje Psíquico, lanzará 1 dado de 6 caras para determinar el valor de su característica Psiónica (PSI). Los mutantes lanzarán 2d6+6 para calcular su característica Mutante (MUT), y los psíquicos lanzarán 2d6+6 para calcular su característica Psiónica (PSI).

Independientemente del método elegido para determinar las características, cuando hagamos la suma de las tiradas de las seis características principales, todas ellas han de ser superiores a 5, si algún jugador, en una de sus tiradas obtiene una suma de cinco, o inferior, habrá de volver a tirar los dados. Esto se debe a que una característica por debajo de 6 merma demasiado al aventurero, resultando poco apto para superar los retos que se plantearán durante las aventuras. Con MUT y PSI no sucede esto, ya que el mínimo posible en 2d6+6 es 8.

TABLA DE FUERZA

Puntuación	Modificador al ataque y daño cuerpo a cuerpo*, modificador a forzar puertas y valor inicial de las Habilidades Escalar y Nadar	
3		-3
4-5		-2
6-8		-1
9-12		0
13-15		+1
16-17		+2
18-19		+3**

* Todos los golpes exitosos causan al menos 1 punto de daño, sin importar el negativo.

** Y así sucesivamente, cada 2 puntos más suponen un +1 de bonificador.

TABLA DE DESTREZA

Puntuación	Modificador a la CA, modificador a los ataques a distancia * y valor inicial de la Habilidad Acrobacias	Modificador Iniciativa
3	-3	-1
4-5	-2	-1
6-8	-1	0
9-12	0	+1
13-15	+1	+1
16-17	+2	+2
18-19	+3**	+2***

* Los modificadores sólo son aplicables al golpe, no al daño.

** Y así sucesivamente, cada 2 puntos más suponen un +1 de bonificador.

*** Y así sucesivamente, cada 4 puntos más suponen un +1 de bonificador.

TABLA DE CONSTITUCIÓN

Puntuación	Modificador a los Puntos de Vida* y valor inicial de la Habilidad Aguante
3	-3
4-5	-2
6-8	-1
9-12	0
13-15	+1
16-17	+2
18-19	+3**

* Un personaje recibirá al menos un punto de golpe por cada nivel conseguido.

** Y así sucesivamente, cada 2 puntos más suponen un +1 de bonificador.

TABLA DE INTELIGENCIA

Puntuación	Puntos de Habilidad *	Idiomas conocidos	Capacidad de comunicación del aventurero
3	0	0	Incapaz de escribir, leer y hablar
4-5	0	0	Incapaz de escribir y leer
6-8	0	1	Incapaz de escribir
9-12	1	1	Capaz de leer y escribir
13-15	2	2	Capaz de leer y escribir
16-17	4	3	Capaz de leer y escribir
18-19	6**	4***	Capaz de leer y escribir

* Se pueden gastar en las Habilidades Generales y en las Habilidades de Clase

** Y así sucesivamente, cada 2 puntos más suponen +2 puntos para aprender Habilidades.

*** Y así sucesivamente, cada 2 puntos más suponen un idioma adicional.

TABLA DE SABIDURÍA

Puntuación	Modificador a las Tiradas de Salvación contra psiónica y efectos psíquicos, y valor inicial de la Habilidad Percepción
3	-3
4-5	-2
6-8	-1
9-12	0
13-15	+1
16-17	+2
18-19	+3*

* Y así sucesivamente, cada 2 puntos más suponen un +1 de bonificador.

TABLA DE CARISMA

Puntuación	Valor inicial de la Habilidad Persuasión	Ayudante	Moral de los ayudantes
3	-3	1	4
4-5	-2	2	5
6-8	-1	3	6
9-12	0	4	7
13-15	+1	5	8
16-17	+2	6	9
18-19	+3*	7	10

* Y así sucesivamente, cada 2 puntos de habilidad más suponen un +1 de bonificador.

CARACTERÍSTICA DE MUTACIÓN

Puntuación	Nivel de Mutación (NMut)	Cantidad de tiradas en la Tabla de Mutaciones	Cantidad de tiradas en la Tabla de Deformaciones
3	0	0	0
4-5	+1	1	0
6-8	+1	2	0
9-12	+2	3	0
13-15	+3	4	1
16-17	+4	5	2
18-19	+5*	6**	3***

* Y así sucesivamente, cada 2 puntos más suponen un +1 en el Nivel de Mutación.

** Y así sucesivamente, cada 2 puntos más suponen un +1 en la cantidad de tiradas.

*** Y así sucesivamente, cada 2 puntos más suponen un +1 en la cantidad de tiradas.

TABLA DE PSIÓNICA

Puntuación	Nivel de Poder Psiónico (NPP)	Cantidad de Poderes Psiónicos iniciales	Cantidad de tiradas en la Tabla de Deformaciones
3	-2	0	0
4-5	-1	0	0
6-8	0	0	0
9-12	+1	1	0
13-15	+2	2	0
16-17	+3	3	1
18-19	+4*	4**	2***

* Y así sucesivamente, cada 2 puntos más suponen un +1 en el Nivel de Poder Psiónico.

** Y así sucesivamente, cada 2 puntos más suponen un +1 en la cantidad de Poderes Psiónicos iniciales.

*** Y así sucesivamente, cada 2 puntos más suponen un +1 en la cantidad de tiradas.

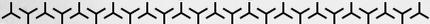
Habilidades Generales		Habilidades de Clase		
Acrobacias	Nadar	Ciencia	Evaluar	Reparar
Aguante	Percepción	Computadora	Medicina	Usar Aparatos Alienígenas
Averiguar Intenciones	Persuasión	Comunicaciones	Pilotar	Usar Sustancias Peligrosas
Escalar	Sigilo	Delito	Poner/Quitar Trampas	
Intimidar	Supervivencia	Demoliciones	Rastrear	

MUTACIÓN (MUT)



En un principio, sólo los personajes con la clase de personaje mutante tendrán la característica de Mutación, aunque ello no conlleva que los personajes de otras clases no dispongan de ella, más bien la tendrán a 0 y en un principio no sufrirán sus efectos. Es más, a la larga, es muy probable que los aventureros acaben acumulando puntos en la característica de Mutación, ya que por cada 10 puntos de vida sufridos por daño de radiación o exposición a cualquier otro agente mutágeno (esto es, daño proveniente de fallar una TS de radiación) se acumulará 1 punto en la característica de Mutación, salvo que se pertenezca a la clase de personaje mutante (que sufren el daño de radiación, pero no mutan más allá de lo que ya mutaron de nacimiento).

PSIÓNICA (PSI)



Todos los personajes tienen un valor en la característica de Psiónica, pero únicamente los que pertenecen a la clase de personaje psíquico tiran 2d6+6, el resto sólo 1d6.

HABILIDADES

Todas las habilidades en el juego tienen un valor que va de 1 a 5 y se pueden dividir en *habilidades generales*, que todo el mundo puede tener, o *habilidades de clase*, que se pueden adquirir dependiendo de la clase de personaje escogida.

Para usar una habilidad, tendremos primero que comunicarlo al Narrador, para posteriormente realizar una tirada de 1d6. Si el resultado de la tirada es igual o menor que el nivel de la habilidad seleccionada, la tirada tendrá éxito. *Un 6 siempre es un fallo*. El Narrador puede aplicar modificadores tanto positivos como negativos a la tirada según las circunstancias, pero sugerimos que dicho modificador no supere un +/-2.

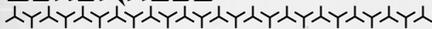
Las habilidades están clasificadas en dos tipos: habilidades generales y habilidades de clase. Cada clase de personaje indica la cantidad total de puntos de habilidad de los que dispone según su nivel, cantidad a la que sumaremos también la puntuación proveniente de la INT. Dichos puntos de habilidad se deben gastar en las habilidades generales y en habilidades de clase a las que tenga acceso el aventurero, si es el caso. Por cada punto de habilidad que se gaste en una habilidad, o bien se ob-

tiene dicha habilidad a nivel 1-si no se tenía ya-, o bien se aumenta en 1 nivel la habilidad de marras hasta un máximo de 5.

Pero además, hay algunas habilidades que tienen un valor inicial independientemente de que se gasten puntos en ellas o no, y que provienen directamente de los bonificadores de los atributos, tal como se indica en los mismos, y un valor negativo indicará la cantidad de gasto adicional que deberá hacer el personaje si deseara tenerla a 1.

Vamos a ver las distintas habilidades y sus usos.

HABILIDADES GENERALES



Las *habilidades generales* son aquellas a las que tienen acceso todos los personajes, independientemente de su clase de personaje.

Acrobacias

(Valor Inicial = Bono de DES)

Esta habilidad se utiliza cuando el personaje, por ejemplo, pretenda saltar, o intente reducir el daño de una caída (en 1d6). Podrá emplearla también para moverse sin problemas en entornos de alta o baja gravedad, e incluso en sitios sin gravedad, o bien tirarse en paracaídas, o avanzar a la carrera esquivando enemigos, realizar equilibrios por una cuerda, y un largo etcétera de situaciones similares.

Aguante

(Valor Inicial = Bono de CON)

Esta habilidad se usa para correr largas carreras, para pasar un día entero

andando a través de la nieve, para dormir llevando puesta una armadura (si se falla, el aventurero tendría que quitarse la armadura, pues no conseguiría conciliar el sueño), para forzar una marcha, ignorar la sed e incluso el hambre (aunque hay un límite para lo que se puede ignorar, claro) o mantener la respiración, entre todas otras aquellas situaciones que impliquen aguante físico.

Averiguar Intenciones

Esta habilidad sirve, principalmente, para oponerse a Persuasión (una tirada exitosa de Averiguar Intenciones siempre supera a una de Persuasión para intentar convencer a alguien), o bien para intuir la posible motivación de alguien, para saber si alguien miente o no.

Escalar

(Valor Inicial = Bono de FUE)

Esta habilidad sirve exactamente para lo que su nombre indica, para trepar por árboles y escalar paredes, aunque también puede ser necesaria para agarrarse a algo mientras se cae o para desplazarse en baja gravedad o gravedad cero, agarrados al suelo u objetos cercanos.

Intimidar

Esta habilidad sirve para forzar a una criatura con una INT de 3 o mayor a echarse atrás en una confrontación, infundir miedo para hacer que un enemigo se piense el combatir (antes de que empiece el combate), o torturar a alguien para que revele información secreta (fallar la tirada puede representar



que se consigue la información pero se mata a quien se interroga, según prefiera el Narrador).

Nadar

(Valor Inicial = Bono de FUE)

Esta habilidad permite a una criatura terrestre nadar, bucear, sortear obstáculos subacuáticos, etcétera. Una tirada con éxito permite moverse a la mitad de la velocidad del personaje por turno.

Percepción

(Valor Inicial = Bono de SAB)

Esta es posiblemente la habilidad más importante de todas, ya que es la que permite percibir amenazas (superar una tirada de percepción siempre anula los efectos la tirada de Sigilo de una persona o criatura que intente esconderse de nosotros), pero esta habilidad permite también buscar puertas ocultas y se-

cretas, trampas, compartimentos camuflados, irregularidades en la roca, ruidos en la lejanía, e incluso intentar distinguir algo en plena noche.

Persuasión

(Valor Inicial = Bono de CAR)

La habilidad de Persuasión muestra la capacidad de influenciar a otros, bien convenciéndoles, mintiéndoles, sobornándoles, etcétera, aunque nunca de manera violenta, pues para ese caso emplearemos la habilidad de Intimidar. También es la habilidad que se usa para comerciar y regatear, y, en definitiva, en la gran mayoría de situaciones sociales.

Sigilo

Esta habilidad nos servirá para cuando pretendamos movernos silenciosamente cerca de un centinela sin ser detectados, o pillar a nuestro enemigo

desprevenido, disparar desde una localización oculta, desenfundar un arma sin que nadie lo vea, o bien llevar a cabo un juego de manos para esconder un objeto pequeño, e incluso ocultar un vehículo. Una tirada de Sigilo realizada para esconderse o acechar a alguien, siempre podrá ser anulada por una tirada de Percepción. Si la tirada de Percepción falla, lógicamente, aquel que la haya realizado, habrá sido incapaz de localizar a nuestro aventurero.

Supervivencia

Esta habilidad sirve para buscar comida, guiar un grupo satisfactoriamente a través de parcos áridos, identificar signos de qué tipo de animales viven en las proximidades, evitar arenas movedizas y otros peligros naturales, saber ponerse trajes de vacío para poder sobrevivir en entornos hostiles, para orientarse apropiadamente, para encontrar refugios o incluso crearlos si fuera necesario. Supervivencia permite identificar plantas comestibles, pero nunca para rastrear animales o personas, pues para ello emplearemos la habilidad de clase Rastrear.

HABILIDADES DE CLASE

Las *habilidades de clase* son aquellas a las que sólo podremos acceder dependiendo de la clase de personaje a la que se pertenezcamos.

Ciencia

Esta habilidad es un cajón de sastre donde meteremos todo aquello que no entra dentro de la habilidad de Medicina. Sirve para representar conociemien-

tos en muchas áreas del saber, como son la arqueología, la astronomía (aunque la astrogación se realiza con Computadora), las ciencias químicas, las matemáticas y todas sus aplicaciones, las muchas ramas de la física y también conocimientos de ingeniería. Básicamente, si una rama de conocimiento científico o tecnológico no tiene otra habilidad, usaremos esta.

Computadora

Esta habilidad sirve para usar ordenadores y todo tipo de sistemas informáticos, para acceder a ficheros protegidos o defender sistemas de seguridad, para buscar información (que puede estar protegida), para reprogramar todo tipo de dispositivos electrónicos, para copiar toda clase de información, para cubrir nuestros "rastros informáticos" una vez hayamos accedido o hackeado un sistema, para borrar programas o archivos, y también para usar todo tipo de sensores. Las tiradas de esta habilidad tendrán un penalizador al nivel de habilidad de -1 o -2 a discreción del Narrador para representar lo bien defendido que está el sistema informático que pretendemos atacar, siempre que cuente con defensas, claro está.

Además, esta habilidad es la que se utiliza para realizar una astrogación y viajar correctamente de un planeta a otro. Todo vehículo capaz de viajar por el espacio proporcionará un bono al nivel de habilidad, pudiendo en este caso incluso superar el nivel de habilidad 5 (y evitar así fallos), pero el Narrador podrá imponer penalizadores también dependiendo de lo común que sea el lugar al que pretendamos viajar o lo desconocido del mismo...

Comunicaciones

Esta habilidad sirve para conocer el funcionamiento de todos los sistemas de comunicaciones habidos y por haber, lo que nos permitiría no sólo usarlos, sino repararlos, aun no disponiendo de la habilidad Reparar (aunque también se pueden reparar si no se tiene Comunicaciones pero sí Reparar). Pero además, también implica el dominio de sistemas de encriptado matemático, descifrado de lenguajes, etc.

Y por último, todo personaje que tenga la habilidad de clase Comunicaciones, conocerá un número de lenguajes adicionales a los proporcionados por su Inteligencia igual a su nivel de habilidad en Comunicaciones.

Delito

Esta habilidad nos resultará de utilidad cuando queramos robar bolsillos o incluso quitar algo que un individuo o criatura lleve en el cuello o muñeca (no obstante, una tirada de Percepción de la víctima del robo le permitirá percatarse de lo sucedido), o bien para forzar cerraduras y reventar combinaciones de cajas fuertes, descifrar códigos de cerraduras electrónicas, desembarazarse de todo tipo de grilletes (sea forzando los mismos o contorsionándose) y escapar de un lugar donde estemos presos. Si hay que hacer algo con un toque criminal, que no cubra otra habilidad, tiremos usando la habilidad de Delito.

Demoliciones

Esta habilidad podremos emplearla para manejar explosivos adecuadamente y que no detonen accidentalmente, para fabricar explosivos a partir

de productos químicos comunes (aunque no supone conocimientos avanzados de química, justo lo necesario para hacer explosivos crudos), también sirve para programar detonadores, para escoger el lugar más apropiado para colocar un explosivo consiguiendo maximizar los efectos, incluso para detectar debilidades estructurales en una construcción, si las hubiera. Si una trampa consta de un dispositivo explosivo, la trampa quedará desarmada con Poner/Quitar Trampas, lo que hará que la trampa no estalle, pero hasta que alguien con Demoliciones no desactive el explosivo y lo disponga apropiadamente, éste seguirá suponiendo un riesgo considerable.

Evaluar

Esta habilidad sirve para evaluar cosas y saber cuál es su coste, para saber si se está pagando lo correcto por un servicio, para saber cuánto se puede obtener por un objeto, y cosas por el estilo. Pero no sólo eso, sino que también nos serviría para poder identificar objetos, símbolos heráldicos, marcas y logos de compañías y de fabricantes, y en general dar información pormenorizada sobre quién y cómo ha construido o fabricado algo. Y en el inexplorado espacio que es la Marca Estelar, este conocimiento es especialmente útil.

Medicina

Esta habilidad se usa para curar heridas, tratar enfermedades y minimizar los efectos de toda clase de venenos. Si después de un combate se realiza una tirada exitosa de Medicina sobre una persona herida, se le curarán 1d4 PV, pero un fallo supondrá que se ha causa-

do 1 PV adicional (lo que puede matar a alguien en estado muy crítico). Una tirada de Medicina justo en el primer turno que se sufren los efectos de un veneno, o en el turno siguiente (con un -2 a su nivel de habilidad en este caso), puede evitar los efectos del veneno. Y varias tiradas exitosas a lo largo de varios días, pueden curar una enfermedad.

Como sucede con la habilidad Computadora, el uso de medicamentos y tecnologías avanzadas, pueden proporcionar alguna clase de bonificador al nivel de habilidad en algunas tiradas de Medicina, pudiendo, para el caso, incluso superar el nivel de habilidad 5 (y evitar así fallos). Aunque hay otros aparatos que, en lugar de aumentar dicho bonificador, lo que hacen es aumentar la capacidad de curación (los dados que determinan los PV que se curan).

Pilotar

Esta habilidad nos valdría para manejar todo tipo de aparatos, sean carromatos, coches, motos, aviones, robots gigantes, cazas o naves espaciales. Da igual qué pretendamos pilotar, todo se maneja con esta habilidad. El manejo básico de un vehículo muy común (a decisión del Narrador) no requiere tirada de habilidad, ni entrenamiento especial, pero llevar a cabo maniobras evasivas y acrobacias difíciles sí lo requiere.

Poner/Quitar Trampas

Esta es la habilidad que se utiliza cuando se quiere colocar trampas de cualquier tipo, desde aquellas trampas mecánicas complejas preparadas en el interior de una cerradura, hasta las más rudimentarias, como las preparadas

para cazar animales. Igualmente, también emplearemos esta habilidad cuando tengamos que desmontar trampas. Pero hay que tener cuidado, pues si la trampa contiene algún tipo de explosivo, éste deberá ser activado o anulado (dependiendo si estamos colocando o quitando la trampa) de alguna forma usando la habilidad de Demoliciones, y si en lugar de explosivos la trampa empleara alguna sustancia peligrosa, la misma debería ser dispuesta o eliminada utilizando la habilidad de Usar Sustancias Peligrosas. Es decir, para este tipo de trampas, primero deberíamos realizar una tirada de Poner/Quitar Trampas, y posteriormente una de Demoliciones (si usamos explosivos), o Usar Sustancias Peligrosas (para cualquier otro tipo de sustancia, diversa del explosivo).

Rastrear

Esta es la habilidad que se usa para seguir rastros, sean de personas o de animales, bien a través del campo, de una ciudad, o incluso calculando vectores espaciales (aunque esto último únicamente será factible siempre que se haya podido registrar, con diversos sensores, el salto hiperespacial o equivalente). También se podrá usar esta habilidad para intentar enmascarar un rastro.

Reparar

Esta habilidad sirve para reparar todo tipo de aparatos mecánicos y electrónicos, aunque la habilidad de Computadora puede también usarse para reparar muchos dispositivos electrónicos, incluso la habilidad de Comunicaciones podría ayudarnos a reparar aparatos de comunicaciones. Con todo y ello, la habilidad Reparar prácticamente podre-

LISTADO DE HABILIDADES DE CLASE SEGÚN LA CLASE DE PERSONAJE

Habilidades de Clase	Aventurero Espacial	Cantante de Rock	Científico	Explorador Estelar	Marine Espacial	Médico
Ciencia	-	-	Sí	-	-	Sí
Computadora	-	-	Sí	-	-	Sí
Comunicaciones	-	Sí	Sí	Sí	Sí	-
Delito	-	Sí	-	-	-	-
Demoliciones	-	-	Sí	-	Sí	-
Evaluar	-	-	-	Sí	-	-
Medicina	-	-	Sí	-	-	Sí
Pilotar	-	-	-	-	-	-
Poner/Quitar Trampas	-	-	Sí	Sí	-	-
Rastrear	-	-	-	Sí	Sí	-
Reparar	-	-	Sí	Sí	-	-
Usar Aparatos Alienígenas	-	-	Sí	Sí	-	-
Usar Sustancias Peligrosas	-	Sí	-	-	-	Sí

Habilidades de Clase	Macarra Espacial	Mutante	Piloto	Pirata Espacial	Psíquico	Robot (Escoge 4+)
Ciencia	-	-	-	-	Sí	-
Computadora	-	-	Sí	-	-	Sí
Comunicaciones	-	-	Sí	-	-	-
Delito	Sí	Sí	-	Sí	Sí	-
Demoliciones	-	-	-	Sí	-	-
Evaluar	Sí	-	-	Sí	-	-
Medicina	-	-	-	-	Sí	-
Pilotar	Sí	-	Sí	Sí	-	-
Poner/Quitar Trampas	-	-	-	Sí	-	-
Rastrear	-	Sí	-	-	-	-
Reparar	Sí	-	Sí	-	-	Sí
Usar Aparatos Alienígenas	-	Sí	-	-	Sí	-
Usar Sustancias Peligrosas	Sí	Sí	-	Sí	-	-

mos usarla para todo lo demás, desde molinos de la Edad Media, hasta naves espaciales avanzadas, pasando por todo tipo de artilugios y aparatos corrientes o poco convencionales.

Como podrán imaginarse, los robots no se curan de manera normal, tal y como lo haría una persona, sino que sólo se pueden curar por medio de tiradas de Reparar. Siempre que se disponga de materiales adecuados, una tirada de Reparar cura tantos dados de 6 caras en PV como nivel de la habilidad Reparar se tenga. Repararse a uno mismo reduce el nivel de habilidad que se tiene en 2, tanto para la tirada como para calcular los dados que se curan, por lo que un robot con Reparar 5 intentando repararse a si mismo, tirará como si su nivel de Reparar fuese 3, y si tiene éxito se curará 3d6 dados.

Usar Aparatos Alienígenas

Esta habilidad nos será de utilidad cuando queramos usar todo aquello que sea referido por el Narrador, expresamente, como *aparato alienígena*. Y es que en la Marca Estelar, buena parte de los aparatos alienígenas provienen de los Arcaicos, lo que no necesariamente debe suponer algo negativo o de infaustas consecuencias para nuestro aventurero, si bien la mayoría de las veces, emplear estos artefactos complejos, requerirá una tirada de Usar Aparatos Alienígenas, para evitar los efectos negativos que podría ocasionar un uso descuidado de dichos artilugios, o bien para determinar quien los sufre. Las tecnologías de otras razas no humanas que no sirvan a los Arcaicos no se usan con esta Habilidad, sino que se considera tecnología similar a la humana en términos de juego.

Usar Sustancias Peligrosas

Esta habilidad sirve para manejar todo tipo de sustancias peligrosas sin sufrir sus efectos nocivos, y por lo general logrando que afecten negativamente a otros. Y es que por sustancias peligrosas entendemos las llamadas drogas alienígenas, así como todo tipo de venenos, materiales radiactivos, odium, incluso materia oscura, antimateria u otros elementos de índole similar.

OTROS DETALLES DEL PERSONAJE

Una vez hechas las tiradas para determinar las características básicas, será necesario escoger una clase de personaje, teniendo en consideración las limitaciones y requisitos de cada una de las clases disponibles. Por decirlo de una manera sencilla, la clase de personaje determina el oficio o rasgo fundamental que caracteriza a nuestro aventurero. Consulta las clases disponibles en el **Capítulo 2º: Clases de Aventureros**.

Una vez elegida una clase con la que nos sintamos cómodos, es momento de calcular los Puntos de Vida de nuestro héroe. Para ello lanzaremos de nuevo un dado, indicado como dado de golpe (DG) al principio de la descripción de cada clase, al que sumaremos el bonificador de CON para establecer el total de puntos de vida que tiene nuestro aventurero y anotar el resultado en la hoja de personaje. Con este dato sabremos cuánto daño puede recibir e personaje antes de caer rendido o morir.

A continuación, apuntaremos en la misma hoja de personaje todas las capacidades propias de la clase selecciona-

PUNTOS DE VIDA (PV) Y DADOS DE GOLPE (DG)

Los Puntos de Vida (PV) nos indican la cantidad de daño máximo que pueden recibir los aventureros o monstruos antes de caer inconscientes y morir. Cuando vean sus puntos de vida reducidos a 0, la criatura en cuestión quedará inconsciente. Para el caso de que sus PV lleguen a-3 o menos, morirá.

Cada clase de personaje posee una cantidad de puntos de vida determinada. Para conocer los puntos de vida que tiene nuestro héroe a primer nivel, hay que lanzar el número de dados que viene indicado bajo el epígrafe Dados de Golpe (DG) de nuestra clase de personaje y sumarle el modificador correspondiente, si lo tuviera, de la constitución (CON). Sucesivamente, con cada nueva subida de nivel, se volverá a tirar el dado sumando el resultado acumulado al total de puntos de vida, sin olvidarnos de añadir el modificador de CON. Por ejemplo, el aventurero de José Luis tiene 1d8 de dados de golpe a primer nivel. Lanza el dado y el resultado es un 6. Como su aventurero tiene una Constitución (CON) de 13, al 6 le añadirá un +1 quedando con un total de 7 puntos de vida. Cuando vuelva a subir de nivel, José Luis deberá sumar a ese 7 (el total de sus puntos de vida completos) al resultado de una nueva tirada de 1d8 más su bonificador de constitución (CON) que, como hemos visto, es un +1.

Al igual que los aventureros, los monstruos de Aventuras en la Marca Estelar también disponen de puntos de vida (PV) y dados de golpe (DG), aunque funcionan de una manera un tanto di-

ferente. Para aprender más sobre ello, debemos acudir al **Capítulo 9º: Monstruos**, donde se explica con detalle este asunto.

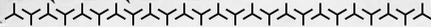
TIRADAS DE SALVACIÓN

En ocasiones, nuestros aventureros sufrirán diversos efectos adversos o tendrán que superar algunas dificultades en su camino que, sin ser estrictamente ataques físicos, pueden representar un serio peligro para su integridad. Imaginemos que en pleno combate, un psiónico nos ataca mediante sus poderes mentales, ¿dispondremos de suficiente fuerza de voluntad para repeler su ataque mental? En esos casos, y en otros muchos, como el ataque de algunas criaturas, los venenos, la radiación y diferentes poderes psiónicos, será necesario recurrir a una tirada de salvación, que consiste en lanzar un 1d20 y añadir los modificadores correspondientes, tal como vienen explicado en el **Capítulo 4º: Combate**.

ALINEAMIENTOS

En el juego original de Aventuras en la Marca del Este además de seleccionar la clase del aventurero, era necesario escoger un alineamiento para el mismo. En Aventuras en la Marca Estelar hemos decidido que no haya alineamientos, principalmente porque en el universo de Aventuras en la Marca Estelar todo el mundo es el héroe de alguien y el villano de otro.

PUNTOS DE EXPERIENCIA



Los puntos de experiencia (PX) son muy importantes en el juego, ya que permiten subir de nivel y, por tanto, ganar poder para nuestro aventurero, tal como viene indicado en las tablas correspondientes de cada clase de personaje. Al subir de nivel, una vez alcanzados los puntos de experiencia exigidos para ello, los psiónicos ganarán más poderes, los aventureros espaciales aprenderán a luchar con más fiereza y, en general, todos los jugadores obtendrán algún beneficio. Es una manera de determinar que, a medida que los aventureros van concluyendo misiones, adquieren experiencia y destreza en sus diferentes artes. Al acabar con éxito sus aventuras, conseguirán puntos de experiencia que serán concedidos por el Narrador.

Hay dos formas de conseguir puntos de experiencia: 1) acabando con monstruos y ANJs y 2) consiguiendo tesoro. Los aventureros ganarán 1 punto de experiencia por cada crédito encontrado, robado o conseguido durante sus viajes por un método que no implique comerciar o cambiar servicios prestados por créditos. En el caso de los objetos valiosos, se deberá conocer su valor de tasación en créditos para convertir el resultante en PX.

El total de tesoro recuperado se sumará y convertirá en créditos dividiendo el resultado en PX equitativamente entre todos los aventureros que hayan participado activamente en la aventura. No se conseguirán puntos de experiencia por créditos encontrados en lugares que no sean localizaciones de aventura, a discreción del Narrador. El dinero conseguido por recompensas,

TABLA DE PUNTOS DE EXPERIENCIA POR MONSTRUOS

DG del Monstruo	PX Base	PX Adicionales / habilidades
menos de 1	5	1
1	10	3
2	20	9
3	50	15
4	80	55
5	200	150
6	320	250
7	440	350
8	560	500
9-10	1.000	700
11-12	1.200	800
13-16	1.500	900
17-20	2.250	1.000
21*	3.000	2.000

**Para monstruos con 22 DG o superior, agregar 250 PXs acumulativos por la base y categorías adicionales.*





CLASES DE PERSONAJE

En Aventuras en la Marca Estelar existen 12 clases de personaje donde elegir, cada una de ellas con sus peculiaridades: aventurero espacial, cantante de rock, científico, explorador, marine espacial, médico, macarra espacial, mutante, piloto, pirata espacial, psíquico y robot.

Antes de desarrollar las clases existentes, es necesario familiarizarnos con algunos conceptos, que explicaremos a continuación.

Requisitos: aquí se enumeran las condiciones que se han de cumplir para escoger la clase en cuestión. Por lo general, se hace referencia a unos valores mínimos en las características que debe-

mos poseer para poder elegir esta clase para nuestro aventurero.

Característica Principal: es la característica más importante, y por tanto donde mayor puntuación debería tener el personaje para jugar su clase de personaje, ya que de esa puntuación dependen cosas tan importantes como la habilidad con las armas de un aventurero espacial, o la cantidad de poderes psiónicos a los que tiene acceso un psíquico.

Dado de Golpe (DG): como hemos visto en el capítulo anterior, el dado de golpe nos facilita conocer los puntos de vida (PV) que poseerá nuestro aventurero.

Habilidades de Clase: Todo personaje tiene cierta cantidad de puntos de habilidad para gastar tanto en las *habilidades generales* como en sus *habilidades de clase*, que, en caso de tenerlas, se describen en la clase correspondiente. Por cada punto que gastemos aumentaremos la habilidad en 1, hasta un máximo de 5. Si no gastamos puntos en alguna de nuestras habilidades de clase, no la podremos emplear.

Nivel Máximo: a medida que nuestros aventureros progresen en sus aventuras, irán adquiriendo niveles de experiencia. Este dato da cuenta del nivel máximo de experiencia que una clase de personaje determinada puede adquirir. La entrada “Ninguno” hace referencia a que el aventurero puede seguir progresando ilimitadamente durante el transcurso de su ciclo vital.

AVENTURERO/A ESPACIAL

Requisitos: Fuerza (FUE) 10, Carisma (CAR) 13 si se trata de una mujer o criatura de sexo femenino.

Característica Principal: Fuerza (FUE)

Dado de golpe: 1d10

Habilidades de Clase: Ninguna

Nivel Máximo: 20

Los aventureros/as espaciales son luchadores experimentados que consagran su existencia a embarcarse en aventuras, siempre dispuestos a correr riesgos, con más razón aún si pueden obtener algo valioso a cambio, aunque sea sólo por el mero placer de la experiencia. Son especialistas en el uso de armas y armaduras de, prácticamente, todo tipo, a excepción hecha de los exoesqueletos, y son una parte funda-



mental de cualquier grupo de héroes que se precie, ya que sus fuertes brazos, resistencia e inclinación natural por la lucha, los convierten en imprescindibles.

Su entrenamiento les permite hacer uso de cualquier arma disponible, y pueden usar todas las armaduras menos los exoesqueletos.

BIKINIS Y PARADOJAS

La realidad es que las historias de esta época siempre presentan a las mujeres ligeras de ropa. Y aunque es un género en el que podemos encontrar también muchos personajes femeninos liberados sexualmente, y tan potentes como los masculinos, la idea del “chainmail bikini” persiste en este tipo de historias, y hemos decidido reírnos un poco de ese tropo propio del género y del machismo del que emana, de ahí esta regla tan peregrina.

Nivel	Puntos de Experiencia	Dados de Golpe (1d10)	Ataque Base	Puntos de Habilidad (+ bono de INT)
1	0	1	+1	1
2	2.000	2	+2	1
3	4.000	3	+3	1
4	8.000	4	+4	2
5	16.000	5	+4	2
6	32.500	6	+5	2
7	65.000	7	+6	3
8	120.000	8	+7	3
9	240.000	9	+8	3
10	360.000	+2 PV *	+8	4
11	480.000	+4 PV *	+9	4
12	600.000	+6 PV *	+10	4
13	720.000	+8 PV *	+11	5
14	840.000	+10 PV *	+12	5
15	950.000	+12 PV *	+12	5
16	1.100.000	+14 PV *	+13	6
17	1.200.000	+16 PV *	+14	6
18	1.300.000	+18 PV *	+15	6
19	1.400.000	+20 PV *	+16	7
20	1.500.000	+22 PV *	+16	7

* Los modificadores de Puntos de Vida de Constitución son ignorados.

Cuando alcanzan el nivel 5, tienen derecho a realizar un ataque adicional por cada asalto. Ganarán un ataque extra cada cinco niveles a partir del nivel 5 (en los niveles 10, 15 y 20) hasta un máximo de cuatro ataques por asalto.

Además, si el personaje es de sexo femenino se le llamará *aventurera espacial* en lugar de aventurero espacial, y tendrá una capacidad de clase añadida: *Efecto Chainmail Bikini o Paradoja de Barbarella*, y es que siempre que el jugador (o jugadora) describa que se le han rasgado las vestiduras a su aventurera tras un ataque, caída o evento similar, o directamente la describa vestida con muy poca ropa, la aventurera espacial tendrá una bonificación a su CA adicional, igual a su *ajuste de reacción* proveniente de su característica básica de Carisma (CAR).

CANTANTE DE ROCK

Requisitos: Fuerza (FUE) 10, Inteligencia (INT) 12 y Carisma (CAR) 15

Característica Principal: Carisma (CAR)

Dado de golpe: 1d8

Habilidades de Clase: Comunicaciones, Delito y Usar Sustancia Peligrosa.

Nivel Máximo: 20

Sexo, drogas y rock & roll ha sido una máxima para muchos seres humanos desde que esas palabras fueron pronunciadas por primera vez, muchos años antes de la llegada de los humanos a la Marca Estelar. Pero el paso del tiempo no ha cambiado un ápice su significado emocional, y siguen siendo un lema, todo un leitmotiv bajo el que se condu-



ce mucha gente, entre ellos los cantantes de rock. Son espíritus libres que viajan por la galaxia recopilando historias, epopeyas y sagas que convertir en éxitos del metal. Son artistas consumados, músicos diestros y conocidos pendencieros. Donde haya un cantante de rock, sin duda, habrá diversión, drogas, chicas o chicos, bronca y desenfreno.

Los cantantes de rock aprenden muchas y variadas capacidades viajando de aquí para allá, de concierto en concierto, y por ello son auténticos hombres de mundo que pueden equipar armaduras ligeras y medias, aunque no pueden usar escudos, ni campos de fuerza. Sin embargo, pueden emplear todas las armas a distancia (ligeras y pesadas) con las que se encuentren, así como las armas simples cuerpo a cuerpo.

Los cantantes de rock usan la habilidad comunicaciones para tocar instru-

mentos musicales, si necesitan hacer alguna tirada al respecto. Pero realizan tiradas de Carisma contra una dificultad de 10 más la gente a la que quiera afectar para cantar, y sus canciones solo pueden tener un efecto a la vez:

Inspirar: el cantante de rock puede inspirar a sus aliados, apoyándolos y mejorando sus oportunidades de éxito. Un aliado debe escuchar y observar al cantante de rock actuando para que la inspiración le afecte (lo que quiere decir que todos aquellos que le escuchen se verán afectados), y el cantante de rock debe realizar un prueba de CAR contra dificultad 10+ el número de aliados a los que afecte. El efecto dura un número de asaltos igual al modificador de CAR del cantante de rock. Un aliado inspirado gana un bonificador +2 en tiradas de ataque, de daño y en las tiradas de salvación. Un cantante de rock no puede inspirarse a sí mismo, pero puede inspirar a un número de aliados igual a su nivel de clase como cantante de rock.

Confundir: el cantante de rock puede confundir a sus enemigos, empeorando sus oportunidades de éxito. Un enemigo debe escuchar y observar al cantante de rock actuando para que la confusión le afecte (lo que quiere decir que todos aquellos enemigos que le escuchen se podrán ver afectados), y el cantante de rock debe realizar un prueba de CAR contra dificultad 10 + la cantidad de enemigos a los que quiera afectar. El efecto dura un número de asaltos igual al modificador de CAR del cantante de rock. Un enemigo confundido gana un penalizador de -1 en tiradas de ataque, de daño y en las tiradas de salvación. Un cantante de rock no puede confundir a

Nivel	Puntos de Experiencia	Dados de Golpe (1d8)	Ataque Base	Puntos de Habilidad (+ bono de INT)
1	0	1	+1	4
2	2.000	2	+2	5
3	5.000	3	+2	6
4	10.000	4	+3	7
5	20.000	5	+4	8
6	40.000	6	+4	9
7	80.000	7	+5	10
8	160.000	8	+6	10
9	310.000	9	+6	11
10	460.000	+2 PV *	+7	12
11	610.000	+4 PV *	+8	12
12	760.000	+6 PV *	+8	13
13	910.000	+8 PV *	+9	14
14	1.060.000	+10 PV *	+10	14
15	1.210.000	+12 PV *	+10	15
16	1.360.000	+14 PV *	+11	16
17	1.510.000	+16 PV *	+12	16
18	1.660.000	+18 PV *	+12	17
19	1.810.000	+20 PV *	+13	18
20	1.960.000	+22 PV *	+14	18

* Los modificadores de Puntos de Vida de Constitución son ignorados.

un número de aliados igual a su nivel de cantante de rock, independientemente de la gente que le vea.

Sugestión: el cantante de rock puede influir en los que escuchan sus canciones. Los objetivos deben escuchar al cantante de rock actuando durante un minuto completo para que la sugestión les afecte, y el cantante debe realizar un prueba de CAR contra dificultad 10 + la cantidad de objetivos a los que desee afectar. El efecto dura un número de asaltos igual al modificador de CAR del cantante. La siguiente tirada de Persuasión que el cantante de rock o un aliado suyo realice sobre las personas suges-

tionadas, tendrá un bonificador de +2 al nivel de habilidad, pudiendo llegar hasta nivel 7.

CIENTÍFICO / TÉCNICO

Requisitos: Inteligencia (INT) 13

Característica Principal: Inteligencia (INT)

Dado de golpe: 1d6

Habilidades de Clase: Ciencia, Computadora, Comunicaciones, Demoliciones, Medicina, Poner/Quitar Trampas, Reparar y Usar Aparatos Alienígenas.

Nivel Máximo: 20

Desde diseñadores de drogas sintéticas a creadores de avanzados sistemas de propulsión, desde aquellos que reparan las naves a los que estudian la vida extraterrestre en su hábitat natural, los científicos representan una de las clases de aventurero más clásicas y recurrentes en la ciencia ficción.

Ni los científicos ni los técnicos son hombres de acción, y por ello sólo pueden llevar armaduras ligeras y no pueden usar escudos, aunque si campos de fuerza. Sin embargo, gracias a su elevado conocimiento técnico, pueden emplear todas las armas a distancia (ligeras y pesadas), así como las armas simples cuerpo a cuerpo.



PROGRESIÓN DE NIVELES DEL CIENTÍFICO

Nivel	Puntos de Experiencia	Dados de Golpe (1d6)	Ataque Base	Puntos de Habilidad (+ bono de INT)
1	0	1	+1	6
2	1.200	2	+1	7
3	2.500	3	+2	8
4	5.000	4	+2	9
5	10.000	5	+3	10
6	20.000	6	+3	11
7	40.000	7	+4	12
8	80.000	8	+4	13
9	160.000	9	+5	14
10	280.000	+1 PV *	+5	15
11	400.000	+2 PV *	+6	15
12	520.000	+3 PV *	+6	16
13	640.000	+4 PV *	+7	16
14	760.000	+5 PV *	+7	17
15	880.000	+6 PV *	+8	17
16	1.000.000	+7 PV *	+8	18
17	1.100.000	+8 PV *	+9	18
18	1.250.000	+9 PV *	+9	19
19	1.350.000	+10 PV *	+10	19
20	1.500.000	+11 PV *	+10	20

* Los modificadores de Puntos de Vida de Constitución son ignorados.

EXPLORADOR ESTELAR

Requisitos: Fuerza (FUE) 12, Destreza (DES) 9 y Sabiduría (SAB) 12

Características Principales: Fuerza (FUE) y Sabiduría (SAB)

Dado de golpe: 1d8

Habilidades de Clase: Comunicaciones, Evaluar, Poner/Quitar Trampas, Rastrear, Reparar y Usar Aparatos Alienígenas

Nivel Máximo: 20

Estos aventureros se han especializado en la supervivencia en el infinito y variado Universo, siendo expertos rastreadores, con experiencia en muy diversos entornos y hábitats naturales. Además son hábiles luchadores,



PROGRESIÓN DE NIVELES DEL EXPLORADOR ESTELAR

Nivel	Puntos de Experiencia	Dados de Golpe (1d8)	Ataque Base	Puntos de Habilidad (+ bono de INT)
1	0	1	+1	6
2	2.000	2	+2	6
3	4.000	3	+3	7
4	8.000	4	+3	7
5	16.000	5	+4	8
6	32.500	6	+5	8
7	65.000	7	+6	9
8	120.000	8	+6	9
9	240.000	9	+7	10
10	360.000	+2 PV *	+8	10
11	480.000	+4 PV *	+9	11
12	600.000	+6 PV *	+9	11
13	720.000	+8 PV *	+10	12
14	840.000	+10 PV *	+11	12
15	950.000	+12 PV *	+12	13
16	1.100.000	+14 PV *	+12	13
17	1.200.000	+16 PV *	+13	14
18	1.300.000	+18 PV *	+14	14
19	1.400.000	+20 PV *	+15	15
20	1.500.000	+22 PV *	+15	15

* Los modificadores de Puntos de Vida de Constitución son ignorados.

astutos y ágiles cazadores que pasan la mayor parte del tiempo viajando de un lugar a otro, disponiendo de un conocimiento muy importante de la flora y fauna alienígena.

Los exploradores pueden portar cualquier tipo de armadura ligera o media, pero no pueden llevar ni escudos ni campos de fuerza, aunque se inclinan por las armaduras ligeras. De igual modo, los exploradores pueden usar cualquier arma, tanto cuerpo a cuerpo como a distancia.

Reciben un bonificador +2 al ataque y daño cuando ataquen a criaturas que no sean humanoides.

Los exploradores están siempre preparados y es difícil sorprenderlos, y es por ello que pueden empuñar su arma con celeridad, sin sufrir el penalizador por desenfundar un arma y atacar en la misma acción.



MACARRA ESPACIAL

Requisitos: Destreza (DES) 13

Característica Principal: Destreza (DES)

Dado de golpe: 1d6

Habilidades de Clase: Delito, Evaluar, Pilotar, Reparar, Usar Sustancias Peligrosas.

Nivel Máximo: 12

Los macarras espaciales son literalmente una tribu aparte. Son humanos pendencieros, violentos y achulados que viven intensamente, siempre bordeando la ley, cuando no delinquiendo para sobrevivir en los confines de la Galaxia. Estos individuos se agrupan generalmente en bandas o clanes, controlando su territorio con mano

de hierro. Es muy habitual encontrar a estos sujetos traficando con todo tipo de mercancías, desde drogas a armas, pasando por implantes, biotecnología, y cosas peores. Roban, extorsionan, chantajea, mienten por costumbre, putañean y beben como si no hubiera un mañana. Con todo, en muchos de ellos aún resta un poco de humanidad y sentido común, y no dudarán en luchar hombro con hombro con otros aventureros si tiene a estos por individuos que merecen su respeto y hay expectativas de obtener lucrativas ganancias. A su manera, estos chulos galácticos tienen un código de honor, que muchas veces les empuja a acometer grandes gestas, luchando contra los poderosos para defender a los más débiles... Aunque no siempre es así.

Los macarras espaciales prefieren las armaduras ligeras, y no suelen equipar ni escudos ni campos de fuerza, pues in-

Nivel	Puntos de Experiencia	Dados de Golpe (1d8)	Ataque Base	Puntos de Habilidad (+ bono de INT)
1	0	1	+1	4
2	2.000	2	+2	4
3	5.000	3	+3	5
4	10.000	4	+4	5
5	20.000	5	+4	6
6	40.000	6	+5	6
7	80.000	7	+6	7
8	160.000	8	+7	7
9	310.000	9	+8	8
10	460.000	+3 PV *	+8	8
11	610.000	+6 PV *	+9	9
12	760.000	+9 PV *	+10	9

* Los modificadores de Puntos de Vida de Constitución son ignorados.

terfieren con sus implantes. Sin embargo, pueden emplear cualquier arma que deseen sin problemas.

Los macarras espaciales empiezan todos con la habilidad Intimidar a nivel 2, sin coste alguno.

Debido al tipo de vida que han escogido, siempre en las más peligrosas localizaciones de la Galaxia, los macarras espaciales se equipan con los más avanzados implantes, que les ayudan a perdurar en las calles. A primer nivel, el jugador podrá escoger dos entre los siguientes implantes para su macarra del espacio:

- ▶ Implantes subcutáneos de armadura que proporcionan un +1 a la CA.
- ▶ Visores oculares que permiten ver en la oscuridad perfectamente.
- ▶ Navaja subcutánea retráctil, oculta en la muñeca. que permiten al macarra obtener un medio de defensa rápido. Se trata de una vibrodaga +1 que causa 1d6 de daño, oculta en el antebrazo y muñeca.
- ▶ Sistema subcutáneo palmar y dactilar que permite al macarra interaccionar con cerraduras electrónicas

y sistemas de seguridad y alarmas, así como detectar mecanismos ocultos y trampas.

▶ Filtros nasales que habilitan al macarra para respirar bajo el agua y evitar los efectos de gases tóxicos.

Una vez entre en combate un macarra espacial tirará todos los turnos 1d6, y con un resultado de 1 o 2 entrará en hiper-furia (+2 ataque y daño pero-2 CA) hasta que no quede ningún enemigo en pie.

MARINE ESPACIAL

Requisitos: Fuerza (FUE) 13, Destreza (DES) 13 y Constitución (CON) 13

Características Principales: Fuerza (FUE) y Constitución (CON)

Dado de golpe: 1d10

Habilidades de Clase: Comunicaciones, Demoliciones y Rastrear

Nivel Máximo: 20

Los marines espaciales son guerreros entrenados, soldados de élite siempre equipados con las más modernas armas



y armaduras. Como leales servidores de la Emperatriz, consagran todas sus energías a velar y salvaguardar los principios rectores del Imperio de la Marca Estelar. Sujetos a un estricto código de honor, los marines espaciales deben su vida al Imperio, y cualquier falta, por leve que sea, conlleva la expulsión del cuerpo. La traición está penada con la muerte. Los marines espaciales pueden conservar su armadura de combate siempre que se licencien del cuerpo con honor. Adicionalmente, es posible que un marine espacial pueda emplear su equipo, incluyendo la pesada servoarmadura, en los periodos en los que su unidad se encuentre desmovilizada o inactiva, así se fomenta la iniciativa del marine, pues se le autoriza a correr aventuras por su

PROGRESIÓN DE NIVELES DEL MARINE ESPACIAL

Nivel	Puntos de Experiencia	Dados de Golpe (1d10)	Ataque Base	Puntos de Habilidad (+ bono de INT)
1	0	1	+1	3
2	2.500	2	+2	4
3	5.000	3	+3	4
4	10.000	4	+4	4
5	20.000	5	+4	5
6	45.000	6	+5	5
7	90.000	7	+6	5
8	170.000	8	+7	6
9	350.000	9	+8	6
10	550.000	+3 PV *	+8	6
11	800.000	+6 PV *	+9	7
12	1.000.000	+9 PV *	+10	7
13	1.200.000	+12 PV *	+11	7
14	1.400.000	+15 PV *	+12	8
15	1.650.000	+18 PV *	+12	8
16	1.800.000	+21 PV *	+13	8
17	2.000.000	+24 PV *	+14	9
18	2.200.000	+27 PV *	+15	9
19	2.500.000	+30 PV *	+16	9
20	3.000.000	+33 PV *	+16	10

* Los modificadores de puntos de vida de Constitución son ignorados.

cuenta mientras permanezca de permiso, incrementando así la experiencia en combate y manteniendo por tanto el tono físico. A esta eventualidad se la conoce como *Sojourn*.

Los marines espaciales no tienen restricciones a la hora de elegir armas o armaduras, aunque su armadura reglamentaria son los exoesqueletos imperial de combate, llamadas oficialmente Servoarmaduras Emperatriz.

Biogel Curativo: Los exoesqueletos de los marines espaciales generan por sí mismos una cierta cantidad de biogel todos los días, pudiendo curar hasta 3 puntos de vida por nivel. Adicionalmente, dicho biogel, cuando el marine alcanza nivel 5, puede sanar también a una persona enferma al día como el efecto de biogel *curar enfermedad*, a 2 personas a nivel 10, a 3 personas en nivel 15 y a 4 personas al llegar a nivel 20. Además, mientras tenga puesta la servoarmadura, el marine espacial es inmune a toda enfermedad.

Los marines espaciales reciben un bonificador de +2 a todas sus tiradas de salvación.

Los marines espaciales, durante su *Sojourn* (todos los jugadores de esta clase de personaje), están obligados a donar al ejército un 20% de todo el tesoro que logren en el trascurso de sus aventuras.

MÉDICO

Requisitos: Inteligencia (INT) 13 y Sabiduría (SAB) 10

Característica Principal: Inteligencia (INT)

Dado de golpe: 1d6

Habilidades de Clase: Ciencia, Com-



putadora, Medicina y Usar Sustancias Peligrosas

Nivel Máximo: 20

Los médicos son hombres de ciencia que han consagrado su vida a curar a los demás, y lo hacen por medio de una sustancia llamada biogel. El biogel es un elemento concentrado nanotecnológico capaz de restañar todo tipo de heridas, y los médicos son diestros en sus muchas aplicaciones y efectos. La cantidad de usos diarios de biogel de que dispone el médico dependerá de su nivel de aventurero, tal y como muestra la tabla de progresión de aplicaciones biogel. El médico escogerá cómo quiere emplear el biogel de entre todas las opciones de las que dispone, siempre antes de su aplicación.

Los médicos pueden usar todo tipo de armaduras y pueden emplear armas a distancia ligeras y armas simples cuerpo a cuerpo.

Biogel de Potencia 1

- ▶ Curar Heridas Leves
- ▶ Purificar agua y comida
- ▶ Resistencia al frío
- ▶ Quitar el miedo
- ▶ Resistencia al fuego.

- ▶ Curar heridas graves
- ▶ Neutralizar veneno

Biogel de Potencia 3

- ▶ Curar heridas críticas
- ▶ Revivir a los muertos

Biogel de Potencia 2

- ▶ Animar a los muertos
- ▶ Crecimiento animal
- ▶ Curar enfermedad
- ▶ Crear comida y agua

Biogel de Potencia 4

- ▶ Sanar
- ▶ Restablecimiento
- ▶ Resurrección

PROGRESIÓN DE NIVELES DEL MÉDICO

Nivel	Puntos de Experiencia	Dados de Golpe (1d6)	Ataque Base	Puntos de Habilidad (+ bono de INT)	Nivel de Potencia del Biogel			
					1	2	3	4
1	0	1	+1	4	2	-	-	-
2	1.500	2	+1	5	3	-	-	-
3	3.500	3	+2	6	3	-	-	-
4	6.500	4	+2	7	3	1	-	-
5	12.500	5	+3	8	4	2	-	-
6	25.000	6	+3	9	4	3	-	-
7	50.000	7	+4	10	4	3	-	-
8	100.000	8	+4	10	5	3	1	-
9	200.000	9	+4	11	5	4	2	-
10	300.000	+1 PV *	+5	12	5	4	3	-
11	400.000	+2 PV *	+5	12	6	4	3	-
12	500.000	+3 PV *	+6	13	6	5	3	1
13	600.000	+4 PV *	+6	14	7	5	4	1
14	700.000	+5 PV *	+7	14	7	5	4	2
15	800.000	+6 PV *	+7	15	8	6	4	2
16	900.000	+7 PV *	+8	16	8	6	5	3
17	1.000.000	+8 PV *	+8	16	9	7	5	3
18	1.100.000	+9 PV *	+8	17	9	7	5	3
19	1.200.000	+10 PV *	+9	18	10	8	6	4
20	1.300.000	+11 PV *	+9	18	10	8	6	4

* Los modificadores de Puntos de Vida de Constitución son ignorados.

MUTANTE

Requisitos: Mutación (MUT) 9

Característica Principal: Mutación (MUT)

Dado de golpe: 1d8

Habilidades de Clase: Delito, Rastrear, Usar Aparatos Alienígenas y Usar Sustancias Peligrosas

Nivel Máximo: 20

Un mutante es una criatura que bien ha heredado de sus padres mutantes (padre, madre o ambos) alteraciones mutagénicas, o bien durante el proceso de gestación de la criatura, la exposición a diferentes agentes y efectos mutágenos, alteraron el normal devenir del proceso, convirtiendo al retoño en un mutante. Muchos son los condicionantes ambientales que podrían condicionar el embarazo, como la potente Psicoesfera (energía preterpsíquica, dentro de las Paraenergías Primordiales) que impregna determinados rincones de la Galaxia en la Marca Estelar, desde que los Arcaicos la abandonaron, o la atmósfera tóxica de un planeta-vertedero, o un exceso de radiaciones cósmicas durante la gravidez, radiación nuclear, potentes sustancias químicas,



nanotecnología bio-tech, e incluso ingeniería genética avanzada, tanto humana como alienígena.

Los mutantes no suelen recibir entrenamiento militar, pues su condición les impide entrar en el Ejército Imperial, así que sólo se han acostumbrado a emplear armaduras ligeras. Sin embargo, sí pueden usar escudos, aunque no campos de fuerza, pues la energía

CARACTERÍSTICA DE MUTACIÓN

Puntuación	Nivel de Mutación (NMut)	Cantidad de tiradas en la Tabla de Mutaciones	Cantidad de tiradas en la Tabla de Deformaciones
3	0	0	0
4-5	+1	1	0
6-8	+1	2	0
9-12	+2	3	0
13-15	+3	4	1
16-17	+4	5	2
18-19	+5*	6**	3***

* Y así sucesivamente, cada 2 puntos más suponen un +1 en el Nivel de Mutación.

** Y así sucesivamente, cada 2 puntos más suponen un +1 en la cantidad de tiradas.

*** Y así sucesivamente, cada 2 puntos más suponen un +1 en la cantidad de tiradas.

TABLA DE MUTACIONES

1d100	Mutaciones	1d100	Mutaciones
1-4	Alas	49-52	Garras
5-7	Aliento de Fuego	53-56	Gigantismo
8-11	Amortiguador Psiónico	57-60	Mutante Empático
12-14	Branquias	61-63	Órganos Redundantes
15-18	Brazos Extra	64-66	Piel de Camaleón
19-22	Brazos Hipertrofiados	67-70	Piel de Piedra
23-25	Brazos Telescópicos	71-73	Piel Dura
26-28	Cola	74-77	Piernas de Doble Articulación
29-31	Cola Prensil	78-81	Piernas Extra
32-34	Cuernos	82-86	Piernas Hipertrofiadas
35-37	Curación Rápida	87-90	Pinzas
38-41	Enorme	91-93	Segundo Cerebro
42-44	Escupitajo de Ácido	94-96	Vampiro
45-48	Fotosíntesis Dermal	97-00	Visión en la Oscuridad

PROGRESIÓN DE NIVELES DEL MUTANTE

Nivel	Puntos de Experiencia	Dados de Golpe (1d8)	Ataque Base	Puntos de Habilidad (+ bono de INT)
1	0	1	+1	4
2	2.500	2	+2	4
3	5.000	3	+2	5
4	10.000	4	+3	5
5	20.000	5	+3	6
6	45.000	6	+4	6
7	90.000	7	+4	7
8	170.000	8	+5	7
9	350.000	9	+5	8
10	550.000	+1 PV *	+6	8
11	800.000	+2 PV *	+6	9
12	1.000.000	+3 PV *	+7	9
13	1.200.000	+4 PV *	+7	10
14	1.400.000	+5 PV *	+8	10
15	1.650.000	+6 PV *	+8	11
16	1.800.000	+7 PV *	+9	13
17	2.000.000	+8 PV *	+9	12
18	2.200.000	+9 PV *	+10	13
19	2.500.000	+10 PV *	+10	14
20	3.000.000	+11 PV *	+11	15

* Los modificadores de Puntos de Vida de Constitución son ignorados.

residual puede inducirles problemas de salud, dada la particular fisiología de los mutantes. No obstante, debido a sus vidas abocadas a la violencia que muchos de estos desdichados individuos debe arrostrar desde su más tierna infancia, aprenden pronto a emplear todo tipo de armas a distancia (ligeras y pesadas), así como las armas simples cuerpo a cuerpo.

Los mutantes tiran 2d6+6 en la característica de mutación (MUT), y ese valor nos indicará el Nivel de Mutación (NMut) del mutante. A partir de este número, podremos inferir y la cantidad de tiradas que deberemos realizar en la *Tabla de Mutaciones* (ver **Capítulo 1º**, característica básica de mutación, aunque reproducimos la tabla en la página 34), que nos ofrecerá, básicamente, la cantidad de mutaciones que sufrirá nuestro personaje. La tercera columna de la tabla de *Característica de Mutación*, no afecta a los mutantes, sino más bien a los mutados, pues indica la cantidad de tiradas que tendrán que hacer los mutados en la *Tabla de Deformaciones*, que es similar a la *Tabla de Mutaciones*, pero tiende a tener más mutaciones perjudiciales que beneficiosas.

Los que pertenezcan a la clase de personaje mutante sufren el daño de exposición a cualquier agente mutágeno al que se exponga en el curso de sus aventuras, pero no mutarán más allá de lo que ya mutaron de nacimiento y no acumulan puntos de mutación por recibir daño de radiación o semejante (o sea, son inmunes a los efectos secundarios del daño de radiación o similar).

PILOTO

Requisitos: Destreza (DES) 13 e Inteligencia (INT) 12

Características Principales: Destreza (DES) e Inteligencia (INT)

Dado de golpe: 1d8

Habilidades de Clase: Computadora, Comunicaciones, Pilotar, y Reparar

Nivel Máximo: 20

Estos aventureros se han especializado en conducir todo tipo de vehículos, así como en su mantenimiento. Además, son hábiles luchadores, astutos y ágiles supervivientes que pasan la mayor parte del tiempo viajando de un lugar a otro, transportando mercancías tanto legales como ilegales, según sea necesario.

Los pilotos pueden portar cualquier tipo de armadura ligera o media, pero no pueden llevar escudos, aunque sí campos de fuerza. De igual modo, los pilotos pueden emplear todas las armas a distancia



Nivel	Puntos de Experiencia	Dados de Golpe (1d8)	Ataque Base	Puntos de Habilidad (+ bono de INT)
1	0	1	+1	4
2	1.700	2	+2	4
3	3.500	3	+2	5
4	7.000	4	+3	5
5	14.000	5	+4	6
6	27.500	6	+4	6
7	55.000	7	+5	7
8	110.000	8	+6	7
9	220.000	9	+6	8
10	330.000	+2 PV *	+7	8
11	440.000	+4 PV *	+8	9
12	550.000	+6 PV *	+8	9
13	660.000	+8 PV *	+9	10
14	770.000	+10 PV *	+10	10
15	880.000	+12 PV *	+10	11
16	990.000	+14 PV *	+11	13
17	1.100.000	+16 PV *	+12	12
18	1.200.000	+18 PV *	+12	13
19	1.300.000	+20 PV *	+13	14
20	1.400.000	+22 PV *	+14	15

* Los modificadores de Puntos de Vida de Constitución son ignorados.

(ligeras y pesadas) con las que se encuentran, así armas simples cuerpo a cuerpo.

Reciben un bonificador +2 al ataque cuando usan armamento montado en vehículos.

Cuando alcanzan el nivel 10, tienen derecho a realizar un ataque adicional por cada asalto con el armamento de un vehículo que piloten. Ganarán un segundo ataque extra cuando lleguen a nivel 20.

PIRATA ESPACIAL

Requisitos: Destreza (DES) 10

Característica Principal: Destreza (DES)

Dado de golpe: 1d6

Habilidades de Clase: Delito, Demoliciones, Evaluar, Pilotar, Poner/Quitar Trampas y Usar Sustancias Peligrosas

Nivel Máximo: 20

Los piratas espaciales son buscavidas hábiles y astutos acostumbrados a ganarse la vida en la dura y despiadada Galaxia, trapicheando, robando y engañando, recopilando información o simplemente sobreviviendo como pueden, por lo general a costa de otros. Los piratas espaciales pueden pertenecer una banda de piratas local y cederles un 10% de sus ganancias como diezmo, aunque también pueden actuar por libre, como un pirata espacial solitario e independiente.

Debido en parte a la pericia, sigilo y rapidez que precisan para realizar sus acciones, los piratas espaciales suelen utilizar armaduras ligeras únicamente, y no pueden llevar ni escudos ni campos de fuerza. Sin embargo, pueden em-



plear cualquier arma que deseen con notable destreza.

Un pirata espacial tiene la habilidad de apuñalar por la espalda a un adversario. Para ello, deberá sorprender a la víctima usando la habilidad de Sigilo. Si logra esconderse, el pirata espacial recibirá un bonificador +4 al ataque y multiplicará el daño por 2.

Esta clase de personaje, siempre que lo considere adecuado el Narrador, comenzará su vida como aventurero disponiendo en propiedad de un viejo carguero espacial de pequeño tamaño, que podría ser usado por el grupo de aventureros como medio de transporte habitual (como la Serenity en Firefly o el mítico Halcón Milenario de La Guerra de las Galaxias).

PROGRESIÓN DE NIVELES DEL PIRATA ESPACIAL

Nivel	Puntos de Experiencia	Dados de Golpe (1d6)	Ataque Base	Puntos de Habilidad (+ bono de INT)
1	0	1	+1	4
2	1.700	2	+2	4
3	3.500	3	+2	5
4	7.000	4	+3	5
5	14.000	5	+4	6
6	27.500	6	+4	6
7	55.000	7	+5	7
8	110.000	8	+6	7
9	220.000	9	+6	8
10	330.000	+2 PV *	+7	8
11	440.000	+4 PV *	+8	9
12	550.000	+6 PV *	+8	9
13	660.000	+8 PV *	+9	10
14	770.000	+10 PV *	+10	10
15	880.000	+12 PV *	+10	11
16	990.000	+14 PV *	+11	13
17	1.100.000	+16 PV *	+12	12
18	1.200.000	+18 PV *	+12	13
19	1.300.000	+20 PV *	+13	14
20	1.400.000	+22 PV *	+14	15

* Los modificadores de Puntos de Vida de Constitución son ignorados.

PSÍQUICO

Requisitos: Inteligencia (INT) 12

Característica Principal: Inteligencia (INT)

Dado de golpe: 1d4

Habilidades de Clase: Ciencia, Delito, Medicina y Usar Aparatos Alienígenas

Nivel Máximo: 14

Aquellos versados en el uso de las fuerzas psiónicas, en la manipulación de la energía preterpsíquica que impregna el mundo de la Marca Estelar desde que los Arcaicos se retiraron, son conocidos como psiónicos o, más comúnmente, psíquicos (psiones para los elfos). Los psíquicos son capaces de desencadenar poderes extraordinarios a medida que ganan niveles y experiencia, pero por ello pasan gran parte de su vida entrenando y perfeccionando sus mentes, lo que les impide descollar en otros campos.

Los psíquicos no pueden llevar ningún tipo de armadura o escudo, pero si campos de fuerza. Sólo les está permiti-

do emplear armas ligeras a distancia y armas simples cuerpo a cuerpo.

Los psíquicos, en lugar de tirar 1d6 para la característica de Psiónica, lanzarán 2d6+6. El valor resultante nos indicará su



PROGRESIÓN DE NIVELES DEL PSÍQUICO

Nivel	Puntos de Experiencia	Dados de Golpe (1d4)	Ataque Base	Puntos de Habilidad (+ bono de INT)	Poderes conocidos (+ iniciales)	Puntos de Poder
1	0	1	+1	4	1	5
2	2.500	2	+1	4	2	7
3	5.000	3	+2	5	2	13
4	10.000	4	+2	5	3	15
5	20.000	5	+3	6	4	17
6	40.000	6	+3	6	4	23
7	80.000	7	+4	7	5	25
8	160.000	8	+4	7	6	27
9	300.000	9	+4	8	6	33
10	450.000	+1 PV *	+5	8	7	35
11	600.000	+2 PV *	+5	9	8	37
12	750.000	+3 PV *	+6	9	8	43
13	900.000	+4 PV *	+6	10	9	45
14	1.100.000	+5 PV *	+7	10	10	47

* Los modificadores de Puntos de Vida de Constitución son ignorados.

Amortiguación Psiónica

Arma Psiónica

Ataque Cerebral

Aumentar Característica Física

Campo de Fuerza

Curación Acelerada

Disipar Poderes Psiónicos

Dormir

Empatía

Empatía Defensiva de Combate

Empatía Ofensiva de Combate

Empujón Mental

Enlace Telepático

Entender Lenguas

Escudo Mental

Falsa Amistad

Forma Astral

Imagen Reflejada

Infravisión

Invisibilidad

Percepción Extrasensorial

Rayo Mental

Rayo Radiactivo

Salto Psiónico

Sanguijuela

Telepatía

Teleportación

Telequinesis

Visión Psiónica

Vuelo Psiónico

nivel de poder psiónico, la cantidad de poderes psiónicos iniciales (que se sumarán a los poderes que el psíquico conoce por nivel) y la cantidad de tiradas que efectuar en la *Tabla de Deformaciones* (en realidad, la capacidad de los psíquicos de captar el poder de la Psicoesfera y emplearlo a voluntad, es fruto de la facultad mutagénica de la energía preterpsíquica, que ha alterado su fisiología encefálica y neuronal). Además, el nivel del psíquico determinará la cantidad de puntos de poder de los que dispone para usar sus poderes (cada poder cuesta tantos puntos como el nivel de poder al que se usen).

ROBOT

Requisitos: Inteligencia (INT) 13 y todos los demás a 10

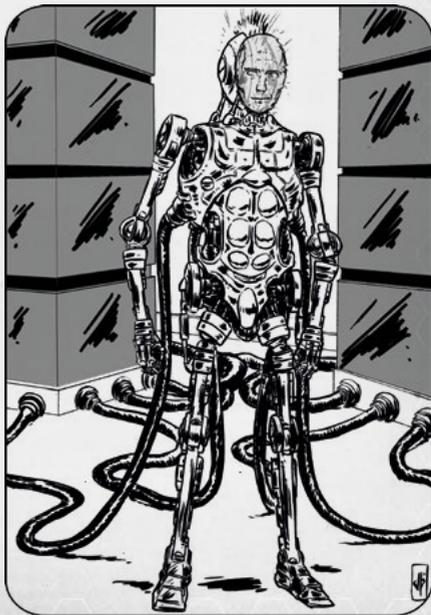
Característica Principal: Inteligencia (INT)

Dado de golpe: 1d10

Habilidades de Clase: Computadora, Reparar, más 4 Habilidades de Clase adicionales a elección del jugador

Nivel Máximo: 13

Un robot es un engendro mecánico antropomorfo inteligente, diseñado por el hombre para ejecutar muy diversas tareas y cometidos. Estos ingenios mecánicos pueden estar programados para obedecer las ordenes de un "amo", o bien actuar de manera autónoma. Por regla general, los personajes jugadores robots en el juego, gozarán de plena libertad, pudiendo tomar decisiones a su libre albedrío. De igual modo, la mayoría de ellos tendrán una configuración an-



tropomórfica, lo que no quita para que el jugador pueda elegir una forma alternativa para su personaje robot, imitando un animal o una criatura alienígena, o cualquier cosa por el estilo, siempre que el Narrador lo considere oportuno.

Como decimos, existen cientos, si no miles, de modelos distintos de robots a lo largo y ancho de la Marca Estelar, aunque nosotros, a continuación, ofrecemos una configuración estándar, pues sería imposible abarcar todas las variantes. Todos los robots compartirán unos rasgos, y aparte escogerán 3 capacidades del robot de entre todas las presentes.

Los robots no pueden llevar armaduras de ningún tipo (su "piel" ya es, en sí, una armadura), ni pueden llevar escudos, pero sí pueden equipar campos de fuerza. Sin embargo, pueden emplear cualquier arma que deseen con notable destreza.

Los robots no se curan de manera normal, sino que sólo se pueden curar por medio de tiradas de Reparar. Siempre que se disponga de materiales, una tirada de Reparar curará tantos dados de 6 caras en PV como nivel de la habilidad Reparar tenga. Repararse a uno mismo reduce el nivel de habilidad que se tiene en 2, tanto para la tirada como para calcular los dados que se curan, por lo que un robot con Reparar 5 que intente repararse a sí mismo, tirará como si su nivel de Reparar fuese 3... Y si tiene éxito se curará 3d6 dados.

Los robots no duermen, no comen ni respiran. Sin embargo, necesitan entrar en modo de recarga durante 1 hora cada 100 horas de funcionamiento continuado. Si un robot no lo hiciera así, deberá realizar una tirada de Aguante cada hora o entrar en modo de recarga directa-

mente durante 1 hora + 10 minutos por cada hora adicional que haya funcionado sin recargar.

Un robot es inmune a la siguientes sustancias o efectos: el veneno, la enfermedad, la radiación, los peligros no corrosivos atmosféricos, los críticos, el vacío y cualquier otro efecto que afecte solo a seres orgánicos.

Capacidades de Robot

Escogeremos 3 capacidades de entre las siguientes. Además, al llegar a nivel 4, conseguiremos 1 capacidad adicional, también en nivel 8 y en nivel 12:

Apéndices telescópicos: Los brazos del robot se pueden estirar, llegando hasta los 2 metros, lo que no sólo le permite coger cosas que estén más lejos, sino que le habilita para atacar a enemigos que estén más lejos. Es compatible con garras enormes, garras retráctiles, pinza en vez de mano y puños aplastadores.

Batería secundaria: Una batería secundaria (algunas veces llamada una batería superflua o batería de reserva) proporciona al robot energía adicional, permitiéndole operar durante más tiempo. La batería secundaria permite al robot continuar operativo durante 200 horas (en lugar de las 100 horas normales) antes de que necesite apagarse y entrar en modo de recarga.

Escudo Enorme: En lugar de una de una mano, el robot dispone de una especie de escudo móvil. Así pues, el robot no podrá llevar a cabo acciones que requieran las dos manos, pero esta capacidad proporciona un +2 a la clase de armadura (que se puede combinar con robot blindado y robot súper-blindado para un total de +6 CA).

Escudo Retráctil: Uno de los brazos contiene un pequeño escudo retráctil que, cuando se extrae, proporciona un +1 a la clase de armadura.

Garras Enormes: En lugar de una de las manos, el engendro mecánico tiene una garra enorme. El robot no podrá llevar a cabo acciones que requieran las dos manos, pero con esa garra puede causar 2d4 de daño cuerpo a cuerpo, y no puede ser desarmado (sin quitarle el brazo, claro).

Garras Retráctiles: Una de las manos contiene unas garras (retráctiles) que puede usar para combatir. Esas garras se consideran armas cuerpo a cuerpo y hacen daño 1d4+1.

Maestría en los Lenguajes: *Requiere la Habilidad Comunicaciones.* El robot habla todos los lenguajes existentes como un nativo. Puede que además conozca lenguajes olvidados, pero para eso tendrá que superar tiradas de Comunicaciones con un-2 a su nivel de habilidad (si la tiene).

Mecanismo de Resorte: *Requiere la Habilidad Acrobacias.* Este mecanismo permite a robots lanzar un objeto almacenado en un compartimento interno hasta 4 metros como una acción gratuita. El objeto no puede pesar más de 4 kg. Coger el objeto requiere una tirada de Acrobacias y se considera una acción gratuita.

Pinza en vez de Mano: En lugar de una de las manos el robot tiene una pinza reforzada. El robot no podrá llevar a cabo acciones que requieran las dos manos, pero con la pinza puede provocar 1d6+1 de daño cuerpo a cuerpo, y no puede ser desarmado (sin quitarle el brazo, obviamente). Además, sirve para cortar toda clase de cosas e incluso puede llegar a cortar metales de hasta 1 cm de grosor.

Puños Aplastadores: En lugar de uno de los puños tiene una bola de acero. El robot no podrá llevar a cabo acciones que requieran las dos manos, pero con

PROGRESIÓN DE NIVELES DE ROBOT

Nivel	Puntos de Experiencia	Dados de Golpe (1d10)	Ataque Base	Puntos de Habilidad (+ bono de INT)	Numero de Capacidades de Robot
1	0	1	+1	6	3
2	3.000	2	+2	7	3
3	6.000	3	+3	8	3
4	12.000	4	+4	9	4
5	24.000	5	+4	10	4
6	48.000	6	+5	11	4
7	96.000	7	+6	12	4
8	192.000	8	+6	13	5
9	385.000	9	+7	14	5
10	585.000	+1 PV *	+8	15	5
11	850.000	+2 PV *	+8	15	5
12	1.100.000	+3 PV *	+9	16	6
13	1.300.000	+4 PV *	+10	16	6

* Los modificadores de Puntos de Vida de Constitución son ignorados.

esa bola puede hacer 1d8 de daño cuerpo a cuerpo, y no puede ser desarmado (sin quitarle el brazo, evidentemente).

Robot Blindado: Proporciona +2 CA, no se nota que está blindado hasta que se le ataca o dispara.

Robot Flotante: El robot levita entre 3 y 10 centímetros sobre el suelo, por lo que ignorará por completo el terreno difícil cuando se desplace, y podrá saltar el doble de distancia.

Robot Sobre Orugas: El robot, en lugar de ser humanoide, va sobre orugas. Su rango de movimiento convierte en 13 + su bono de DES, aunque el robot ignorará por completo el terreno difícil cuando se desplace.

Robot Sobre Ruedas: El robot, en lugar de ser humanoide, se desplaza sobre ruedas. El rango de movimiento se convierte en 18 + su bono de DES.

Robot Súper-Blindado: *Requiere Robot Blindado.* Proporciona otro +2 CA, para un total de +4 CA. El robot está claramente reforzado y se nota a simple vista.

Reprogramable: Las habilidades de un robot con esta capacidad pueden ser reasignadas con la habilidad Computadora (excepto la propia computadora). Un robot puede usar su propia habilidad de Computadora sobre sí mismo para llevar a cabo esta reprogramación, pero recibe un-2 a su nivel de habilidad.

Sistema de Autodestrucción: Para impedir la captura y análisis, el robot viene equipado con un poderoso explosivo. La carga destruye al robot desde dentro (no se requiere ataque), y un robot destruido de ésta manera no puede ser reparado o recuperado. La explosión se trata como un ataque de área de 2 metros de efecto causando un daño de

4d6 + 1d6 /nivel del robot. El robot debe estar a 1 PV o más para activar este sistema.

Sistemas de Diagnóstico Informático Avanzado: Proporciona +2 al nivel de habilidad Computadora (esta capacidad permite a un robot tener la habilidad Computadora a 7 y así no fallar nunca una tirada, aunque debemos recordar que los sistemas informáticos también imponen penalizadores).

Sistemas de Sensores Avanzados: *Requiere la Habilidad Percepción.* Proporciona +2 al nivel de habilidad Percepción aunque esta capacidad nunca subirá la habilidad por encima de 5.

Sistemas de Reparación Avanzados: Proporciona +2 al nivel de habilidad Reparar (esta capacidad permite a un robot tener la habilidad Reparar a 7 y así no fallar nunca una tirada, aunque no tendremos que olvidar que si se repara a si mismo sufrirá un-2, y dependerá de lo que repare, así como que la falta de material puede proporcionar negativos adicionales).

Visión en la Oscuridad: El robot puede ver perfectamente en la oscuridad.



EQUIPO

En esta sección tus jugadores podrán equiparse con armas y material básico para iniciar sus aventuras. En las siguientes tablas se enumeran una serie de utensilios con los que equiparse a la hora de generar el aventurero, o que podrán ir adquiriendo en el transcurso de sus andanzas. En las tablas de equipo aparece reflejado el coste en créditos (Cr.) de cada artículo, así como su peso. De igual modo, en el caso de las armas, aparece el daño que provocan, con el correspondiente

dado que tendremos que emplear. En la tabla de armaduras veremos reflejado el valor de CA que nos proporcionará cada armadura, y en los campos de fuerza la cantidad de PV que protegen cada turno. Hay que considerar que no basta con adquirir la armadura. El personaje debe llevarla correctamente colocada en el momento del combate o, de lo contrario, no podrá beneficiarse de su protección.

La moneda más común en Aventuras en la Marca Estelar es el crédito (Cr.). Un

TABLA DE EQUIVALENCIA MONETARIA

Monedas	Bit (Bt.)	Chip (Ch.)	Crédito (Cr.)
1 Bit (Bt.) son	1	1/10	1/100
1 Chip (Ch.) son	10	1	1/10
1 Crédito (Cr.) son	100	10	1

crédito equivale a 10 chips (Ch.), y a su vez cada chip equivale a 10 bits (Bt.), tal como podemos ver en la tabla de equivalencia monetaria de la página anterior.

ARMAS

Las armas en Aventuras en la Marca Estelar están divididas en armas cuerpo a cuerpo (que a su vez están divididas en simples y marciales) y en armas a distancia (que a su vez están divididas en ligeras y pesadas). Cada clase de personaje tiene acceso a unas armas u otras, como ya hemos visto.

Las tablas de armas nos indican el coste (en créditos y en algunos casos en chips), el daño que el arma causa (al que las armas cuerpo a cuerpo añadirán el bono por fuerza), la munición (el tipo y la cantidad que puede tener el arma), los disparos (que indica el número de disparos que se pueden efectuar con un ataque, presentados con el formato *Disparo Simple / Ráfaga / Disparo de Fuego Automático*), el peso en kilos del arma y, por último, las distancia de alcance del arma que puede ser corta, media y larga, siempre que se trate de armas a distancia o arrojadizas.

TABLA DE MUNICIONES

Tipo de Munición (Cantidad)	Coste	Peso
Flechas (10)	3 Cr.	½ Kg.
Virotes (20)	5 Cr.	1 Kg.
Energía (1 Célula) *	10 Cr.	½ Kg.
Proyectiles (30) *	3 Cr.	½ Kg.
Proyectiles (1) *	1 Cr.	-

* Recargar munición de Energía o Proyectiles requiere un turno completo.

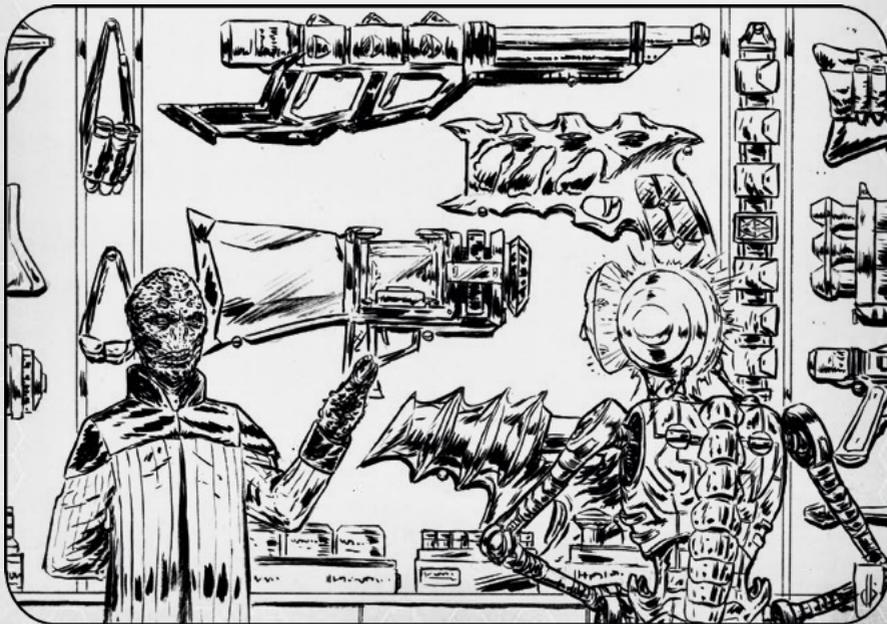


TABLA DE ARMAS A DISTANCIA LIGERAS

Armas a Distancia Ligeras	Coste	Daño	Munición	Disparos	Peso	Distancia Corta	Distancia Media	Distancia Larga
Aceite (frasco)	1 Ch.	1d6	-	1	½ Kg.	3 m	10 m	15 m
Arco Largo	25 Cr.	1d8	Flechas (1)	1	4 Kg.	25 m	45 m	70 m
Arco Corto	16 Cr.	1d6	Flechas (1)	1	5 Kg.	15 m	30 m	50 m
Ballesta Ligera	25 Cr.	1d6	Virotes (1)	1	1 Kg.	25 m	50 m	80 m
Daga (arrojada)	3 Cr.	1d4	-	1	½ Kg.	3 m	7 m	10 m
Dardo	5 Cr.	1d4	-	1	½ Kg.	5 m	10 m	15 m
Granada de mano explosiva	100 Cr.	1d12	-	1	1 Kg.	3 m	10 m	15 m
Granada de mano de gas o humo	150 Cr.	1d6 x 6 asaltos	-	1	1,5 Kg.	3 m	8 m	12 m
Hacha (arrojada)	1 Cr.	1d6	-	1	2 Kg.	3 m	7 m	10 m
Honda	2 Cr.	1d4	-	1	0 Kg.	12 m	25 m	50 m
Jabalina	1 Cr.	1d6	-	1	1 Kg.	7 m	12 m	20 m
Lanza	7 Cr.	1d6	-	1	5 Kg.	7 m	12 m	20 m
Napalm (artefacto incendiario)	25 Cr.	1d8	-	1	½ Kg.	3 m	10 m	15 m
Pistola de Agujas (Flechette)	5.000 Cr.	1d4+2	Proyectiles (10)	1/5	1 Kg.	50 m	100 m	150 m
Pistola Arcaica	750 Cr.	1d6	Proyectiles (2)	1	2 Kg.	20 m	40 m	60 m
Pistola Bláster	10.000 Cr.	2d4	Energía (30)	1/4	1 Kg.	50 m	100 m	150 m
Pistola Bláster Ligera	1.000 Cr.	1d4	Energía (10)	1	1Kg.	10 m	25 m	50 m
Pistola de Balines	200 Cr.	1d4	Proyectiles (20)	1	1 Kg.	10 m	20 m	30 m
Pistola-Espada Láser	7.500 Cr.	1d6	Energía (20)	1	2 Kg.	20 m	40 m	60 m
Pistola Gauss	5.000 Cr.	1d10	Energía (60) y Proyectiles (30)	1/2	2 Kg.	30 m	60 m	90 m
Pistola Láser	10.000 Cr.	1d10	Energía (20)	1/2	1 Kg.	50 m	100 m	150 m
Pistola Láser Ligera	1.500 Cr.	1d4	Energía (20)	1	1 Kg.	25 m	50 m	75 m
Pistola Rayos Gamma	15.000 Cr.	3d6 (radiación)	Energía (70)	1	3 Kg.	30 m	60 m	90 m
Pistola Rayos Gamma Ligera	5.500 Cr.	1d6 (radiación)	Energía (30)	1	2 Kg.	10 m	20 m	30 m
Pistola Semi-Automática	1.000 Cr.	1d8	Proyectiles (15)	1	2 Kg.	40 m	80 m	120 m
Pistola Sónica	3.000 Cr.	1d8	Energía (10)	1	1 Kg.	50 m	100 m	150 m
Pistola Sónica Ligera	1.500 Cr.	1d4	Energía (10)	1	1 Kg.	30 m	60 m	120 m
Revolver	4.000 Cr.	1d10	Proyectiles (6)	1	3 Kg.	20 m	40 m	60 m

TABLA DE ARMAS A DISTANCIA PESADAS

Armas a Distancia Pesadas	Coste	Daño	Munición	Disparos	Peso	Distancia Corta	Distancia Media	Distancia Larga
Ametralladora	8.000 Cr.	2d6	Proyectiles (100)	0/8/20	6 Kg.	200 m	400 m	600 m
Ballesta Pesada	40 Cr.	1d10	Virotes (1)	1	2 Kg.	30 m	60 m	90 m
Escopeta	700 Cr.	1d8+2	Proyectiles (2)	1	4 Kg.	10 m	20 m	30 m
Fusil Pesado de Fusión	30.000 Cr.	8d6	Energía (250)	1	8 Kg.	80 m	110 m	200 m
Rifle de Antimateria	50.000 Cr.	6d10	Energía (300)	1	6 Kg.	60 m	80 m	120 m
Rifle Arcáico	1.750 Cr.	1d8	Proyectiles (2)	1	3 Kg.	40 m	80 m	120 m
Rifle de Asalto	2.000 Cr.	1d10	Proyectiles (50)	1/5/10	3 Kg.	45 m	90 m	135 m
Rifle Bláster	15.000 Cr.	2d4+2	Energía (60)	1/4/8	4 Kg.	100 m	200 m	300 m
Rifle de Distorsión	28.000 Cr.	2d6+2	Energía (50)	1/5	8 Kg.	150 m	300 m	450 m
Rifle de Francotirador	8.000 Cr.	1d10+1	Proyectiles (5)	1	7 Kg.	250 m	600 m	900 m
Rifle Gauss	10.000 Cr.	1d12	Energía (100) y Proyectiles (50)	1/5	5 Kg.	60 m	120 m	180 m
Rifle Láser	15.000 Cr.	2d6	Energía (40)	1/4	5 Kg.	100 m	200 m	300 m
Rifle de Plasma	12.000 Cr.	1d10	Energía (100)	1/5	4 Kg.	120 m	240 m	360 m
Rifle de Rayos Gamma	25.000 Cr.	5d6 (radiación)	Energía (100)	1	5,5 Kg.	100 m	150 m	200 m
Rifle Sónico	6.000 Cr.	1d10	Energía (20)	1	4 Kg.	60 m	120 m	180 m

TABLA DE ARMAS CUERPO A CUERPO SIMPLES

Armas Simples Cuerpo a Cuerpo	Coste	Daño	Peso
Bastón	7 Cr.	1d8	8 Kg.
Cachiporra	2 Cr.	1d6	2 Kg.
Daga	3 Cr.	1d4	½ Kg.
Daga de Plata	30 Cr.	1d4	½ Kg.
Dardo	5 Ch.	1d4	½ Kg.
Espada Corta	7 Cr.	1d6	1 Kg.
Garrote	3 Cr.	1d4	1 Kg.
Hacha de Mano	1 Cr.	1d6	2 Kg.
Honda	2 Cr.	1d4	0 Kg.
Jabalina	1 Cr.	1d6	1 Kg.
Lanza	7 Cr.	1d6	5 Kg.
Maza	5 Cr.	1d6	2 Kg.
Tridente	4 Cr.	1d6	2 Kg.

TABLA DE ARMAS CUERPO A CUERPO MARCIALES

Armas Marciales Cuerpo a Cuerpo	Coste	Daño	Peso
Cimitarra	15 Cr.	1d8	2 Kg.
Espada Bastarda	20 Cr.	2d4	3 Kg.
Espada de dos manos	15 Cr.	1d10	8 Kg.
Espada Larga	10 Cr.	1d8	2 Kg.
Espada Láser	3.500 Cr.	2d6	1 Kg.
Hacha de Combate	6 Cr.	1d8	3 Kg.
Lucero del Alba	5 Cr.	1d6	3 Kg.
Látigo	3 Cr.	1d6	2 Kg.
Látigo Pesado	8 Cr.	1d8	5 Kg.
Martillo de Guerra	7 Cr.	1d6	3 Kg.
Martillo Ligero	1 Cr.	1d4	1 Kg.
Pica Ligera	5 Cr.	1d6	2 Kg.
Pica Pesada	8 Cr.	1d8	3 Kg.
Pistola-Espada Láser	7.500 Cr.	1d6+2	2 Kg.
Vibroespada	1.500 Cr.	1d8+2	3 Kg.
Vibrofilo	2.000 Cr.	2d4+1	3 Kg.



ARMADURAS

Las armaduras en Aventuras en la Marca Estelar se dividen en tres grupos: armaduras ligeras, armaduras medias (que añaden la mitad del bono de Destreza a la CA, redondeando hacia abajo) y armaduras pesadas (que no añaden el

bono de Destreza a la armadura). Además tenemos los escudos, que aumentan la CA cuando se llevan y los campos de fuerza que no proporcionan CA, sino que ofrecen una cantidad de puntos de vida (PV) de la que protegen todos los turnos si se le causa daño al portador.

TABLA DE ARMADURAS, ESCUDOS Y CAMPOS DE FUERZA

Armaduras Ligeras	Coste	C. A.	Peso
Ropa Normal	50 Cr.	+1	2 Kg.
Armadura de Cuero	200 Cr.	+2	8 Kg.
Chaleco Antibalas	550 Cr.	+2	5 Kg.
Cuero Tachonado	300 Cr.	+3	10 Kg.
Traje de Salto	35 Cr.	+1	5 kg
Armaduras Medias	Coste	C. A.	Peso
Armadura Ablativa	1.500 Cr.	+4	8 Kg.
Armadura de Bandas	250 Cr.	+4	17 Kg.
Armadura de Escamas	65 Cr.	+5	20 Kg.
Armadura de Biopiel	2000 Cr.	+5	10 Kg.
Armadura Reflex	2.500 Cr.	+6	12 Kg.
Cota de Mallas	150 Cr.	+6	15 Kg.
Armaduras Pesadas	Coste	C. A.	Peso
Armadura de Nanofibras	4.500 Cr.	+9	25 Kg.
Armadura de Bioplástico	3.500 Cr.	+8	25 Kg.
Armadura de Placas	600 Cr.	+7	25 Kg.
Armadura de Placas Completa	1.000 Cr.	+8	35 Kg.
Armadura de Varillas	300 Cr.	+7	20 Kg.
Barda para Montura	150 Cr.	+6	30 Kg.
Exoesqueleto de Combate	6.000 Cr.	+10	35 Kg.
Escudos	Coste	C. A.	Peso
Escudo	10 Cr.	+1	5 Kg.
Escudo de Bioplástico	100 Cr.	+1	2 Kg.
Escudo de Nanofibras	300 Cr.	+1	1 Kg.
Campos de Fuerza	Coste	PV/ turno	Peso
Brazalete de Fuerza	2.000 Cr.	4	1 Kg.
Campo de Fuerza Ligero	6.000 Cr.	6	3 Kg.
Campo de Fuerza Medio	10.000 Cr.	8	5 Kg.
Campo de Fuerza Pesado	14.000 Cr.	10	10 Kg.

EQUIPO VARIADO

Equipo	Coste	Peso	Notas
Alforjas	1 Ch.	½ Kg.	Sirven para cualquier animal. Pueden llevar 10 Kg.
Antorchas (8)	3 Ch.	4 Kg.	Arden 6 turnos (1 hora) e iluminan 10 m en todas direcciones
Cantimplora	1 Cr.	2 Kg.	Recipiente moderno para guardar hasta dos litros de líquido.
Cerrojo mecánico	20 Cr.	1 Kg.	Tirada de Delito para abrirlos si no se tiene la llave
Cerrojo electrónico	200 Cr.	1/2 Kg.	Tirada de Delito para abrirlos si no se tiene la llave
Cuerda (15 m)	10 Cr.	5 Kg.	Proporciona, si se usa con escarpas, un +1 a tiradas de Escalar, pudiendo en ese caso superar el nivel de HAB 5 y así evitar fallos
Cuerda sintética (10 m.)	20 Cr.	1 Kg.	
Detector de movimiento	1.000 Cr.	2 Kg.	Detecta el movimiento de criaturas en un radio de 250 metros
Dron de espionaje miniaturizado	10.000 Cr.	0,5 Kg.	Pequeño dron dotado de microcámaras que puede manejarse por control remoto
Escala (3 m.)	50 Cr.	10 Kg.	
Escáner médico	8.000 Cr.	2 Kg.	Escáner de diagnóstico médico
Escarpas y garfios	1 Cr.	2 Kg.	Proporcionan, si se usan con una cuerda, un +1 a tiradas de Escalar, pudiendo superar el nivel de HAB 5 y así evitar fallos
Espejo	10 Cr.	½ Kg.	
Estacas (3)	5 Bt.	1/2 Kg.	
Estuche (mapa, pergamino)	1 Cr.	½ Kg.	
Farol de aceite	9 Cr.	1 Kg.	
Filtros	150 Cr.	2 Kg.	Permiten respirar en atmósferas contaminadas
Frasco (vacío)	3 Bt.	½ Kg.	
Gafas de visión nocturna	1.500 Cr.	1/2 Kg.	Permiten ver de noche hasta 20m
Generador compacto	1.600 Cr.	6 Kg.	Generador de energía compacto.
Grilletes	15 Cr.	1 Kg.	Tirada de Delito para abrirlos si no se tiene la llave
Herramientas de delito	30 Cr.	1 Kg.	
Herramientas de reparar	15 Cr.	1 Kg.	
Intercomunicadores	250 Cr.	0,5 Kg.	Pareja de intercomunicadores miniaturizados para colocar en el oído.
Kit de cirugía portátil	500 Cr.	10 Kg.	Permite curar 1d6 en lugar de 1d4 con tiradas de medicina, pero un fallo causa 2 PV si se usa, no 1 PV.
Kit de primeros auxilios	20 Cr.	1 Kg.	Proporciona +1 a Medicina pudiendo, para el caso, incluso superar el nivel de habilidad 5 (y evitar así fallos). Sólo se puede usar 3 veces, tras eso hay que comprar otro.

Laboratorio médico	20.000 Cr.	250 Kg.	Proporciona +2 a Medicina pudiendo, para el caso, incluso superar el nivel de habilidad 5 (y evitar así fallos). Permite curar 1d6+2 en lugar de 1d4 con tiradas de medicina, pero un fallo causa 3 PV si se usa, no 1 PV.
Linterna de mano	10 Cr.	1 Kg.	Ilumina 20m en una dirección, dura 60 turnos (6 horas)
Linterna estática	25 Cr.	5 Kg.	Ilumina 10 m en todas direcciones, dura 120 turnos (12 horas)
Macro-Binoculares	1.000 Cr.	1/2 Kg.	Permiten ver hasta 5 Kilómetros de distancia
Manta térmica	5 Ch.	1 Kg.	
Martillo	5 Ch.	1 Kg.	
Mechero	1 Cr.	0 Kg.	
Mochila (vacía)	2 Cr.	1 Kg.	Puede llevar 10 Kg por cada 2 Cr.
Odre	1 Cr.	2 Kg.	Puede llevar hasta 2 litros de líquido
Ordenador portátil	2.000 Cr.	2 Kg.	
Pala	2 Cr.	4 Kg.	
Pértiga (3 m)	2 Ch.	4 Kg.	
Petate	1 Ch.	2 Kg.	
Pistola-Garfio	300 Cr.	5 Kg.	Proporciona un +2 a tiradas de Escalar, pudiendo en ese caso superar el nivel de HAB 5 y así evitar fallos
Pluma	1 Ch.	0 Kg.	
Polea	5 Cr.	2 Kg.	
Púas (12)	1 Cr.	4 Kg.	
Ración de comida convencional	4 Ch.	1/2 Kg.	Dura 1 mes sin ser abierto, 3 días tras abrirse
Ración de comida en gel o pastilla	10 Cr.	-	
Radar de campaña portátil	9.000 Cr.	6 Kg.	Radar portátil que permite detectar el movimiento a grandes distancias
Radio de campaña galáctica	4.000 Cr.	5 Kg.	Permite comunicarse a grandes distancias
Respirador	1.500 Cr.	1 Kg.	Permiten respirar durante 2 horas por cada bombona de aire comprimido (5 kg. por bombona, 100 Cr.)
Saco grande	2 Ch.	½ Kg.	Puede llevar 5 Kg por cada 2 Ch.
Saco pequeño	1 Ch.	½ Kg.	Puede llevar 1 Kg por cada 1 Ch.
Sensores científicos	1.000 Cr.	1 Kg.	Proporciona +1 a Ciencia pero nunca permiten superar el nivel de habilidad 5 y requieren tener Ciencia 1 y Computadora 2 para poder usarlos.
Tienda de campaña	100 Cr.	5 Kg.	Puede alojar 2 personas.
Tienda de campaña presurizada	1.000 Cr.	25 Kg.	Puede alojar 2 personas y les proporciona aire para que sobrevivan durante 48 horas.
Traje de vacío	2.000 Cr.	5 Kg.	
Velas (10)	10 Bt.	0 Kg.	
Visor térmico	1.000 Cr.	2 Kg.	Permite detectar fuentes de calor.
Walkie Talkie	200 Cr.	1 Kg.	Pareja de radios portátiles de pequeño tamaño



COMBATE

En el transcurso de sus aventuras, los jugadores explorarán peligrosas planetas, construcciones alienígenas, laberintos, fortalezas en lunas olvidadas, pecios estelares abandonados, palacios siderales, estaciones orbitales y otros misteriosos lugares repletos de enemigos, criaturas monstruosas y tesoros de incalculable valor. En estas localizaciones será inevitable que los aventureros se topen con criaturas y monstruos que, en muchas ocasiones, mostrarán una actitud hostil. A estas situaciones las llamaremos encuentros.

Cuando los aventureros tengan un encuentro con un enemigo, el Narrador decidirá el comportamiento y reacción del monstruo o enemigo en cuestión,

mientras que los jugadores harán lo propio con sus respectivos personajes. Por ello, el Narrador siempre debe saber de antemano si en la zona de la localización que están explorando los aventureros hay monstruos o enemigos al acecho. Los monstruos pueden habitar en la localización explorada o encontrarse allí por algún motivo que tenga que ver o no con la partida. También será tarea del Narrador establecer encuentros con monstruos errantes. Estos monstruos son aquellos que viven por la zona y que los aventureros pueden encontrar de manera casual. Una buena forma para el Narrador de determinar estos encuentros es preparar de antemano una tabla de mons-

truos errantes y realizar una tirada cada cierto tiempo para determinar si hay un encuentro fortuito.

Como hemos podido comprobar, Aventuras en la Marca Estelar no cambia mucho con respecto a Aventuras en la Marca del Este. Sólo debemos cambiar las localizaciones, armas y armaduras, pero el objetivo del juego sigue siendo la mismo: la exploración de lugares ignotos, repletos de peligros y maravillas extraordinarias.

Duración de los encuentros

En los encuentros, y durante el combate, el tiempo es fraccionado y medido en intervalos de 10 segundos, a los que denominaremos asaltos. Por lo tanto, tendremos 6 asaltos por minuto. 60 asaltos conforman un turno completo, o lo que es lo mismo, 10 minutos. De tal manera, los jugadores y los monstruos actuarán dentro de su intervalo de tiempo en el orden que se establezca mediante las tiradas de iniciativa, que veremos más adelante. Así pues, tenemos dos unidades básicas para establecer la duración de todas las acciones que monstruos y aventureros realicen durante los encuentros y el combate: asaltos y turnos.

SECUENCIA DE JUEGO

El juego avanza a medida que los aventureros exploran y se mueven por la localización en la que los sitúe la historia del Narrador, ya sea dentro de una construcción, al aire libre en una planeta o en el espacio exterior. Es decir, los aventureros consumirán turnos de juego buscando trampas,

escuchando sonidos, investigando ordenadores y maquinaria extraña, examinando objetos alienígenas o enfrentándose a enemigos.

Distancia del enemigo

Si se produce un encuentro y el Narrador necesitara calcular la distancia entre el enemigo y nuestros aventureros, lanzará $2d6 \times 3$ para determinarla. Por ejemplo, los aventureros caminan en fila por un estrecho corredor en una oscura y fría pirámide alienígena. Al doblar la esquina, el primero de los aventureros vislumbra algo en la oscuridad que se mueve velozmente hacia ellos. ¡El grupo acaba de tener un encuentro con una criatura errante! En este punto el Narrador lanza $2d6$ y multiplica el resultado por 3 para establecer la distancia a la que se encuentra el monstruo del grupo. El Narrador tira los dos dados y obtiene un 2 en un dado y un 4 en el otro, es decir, un 6 en total que al multiplicar por 3, nos da un 18. Bien, el monstruo está a 18 metros del aventurero que encabeza el grupo.

A continuación el Narrador comprobará si el enemigo o los jugadores son sorprendidos en el encuentro, es decir, si el súbito encuentro ha cogido desprevenidos a los jugadores o a sus enemigos. Esta tirada se conoce como tirada de sorpresa y viene explicada en el siguiente punto.

Una vez ambos contendientes son conscientes de la presencia del otro, los integrantes del grupo de aventureros, y el propio Narrador, tirarán dados de veinte caras para determinar el orden de iniciativa, es decir, el orden en el que se actuará durante el combate.

Finalmente el Narrador chequeará la reacción del enemigo tirando 2d6 y comparará el resultado con la tabla de reacción que veremos más adelante.

En este punto, tanto los jugadores como el Narrador (este último interpretando a los monstruos y ANJs), decidirán qué hacen sus respectivos aventureros: luchar, escapar, rendirse, intentar dialogar con el enemigo, etc.

Tiradas de Sorpresa

Como ya hemos comentado, este tipo de tiradas se realizan siempre que los aventureros jugadores se encuentren con enemigos de manera inesperada para ambos contendientes. Cuando se da una de estas situaciones, el Narrador realizará una tirada de percepción por los enemigos, mientras los jugadores que estén en posición o situación de haber visto al enemigo, harán lo propio por sus aventureros. Fallar dicha tirada de percepción significará que el lanzador es sorprendido y no puede actuar durante ese asalto. Si todos los personajes resultan sorprendidos, no podrán actuar durante el primer asalto, retomándose el combate en el segundo asalto con la correspondiente tirada de iniciativa. Del mismo modo, si ninguna de las partes resultara sorprendida, se actuaría normalmente, decidiéndose a continuación la iniciativa con la correspondiente tirada.

Es necesario indicar que si alguno de los personajes había declarado un uso de la habilidad de sigilo y un enemigo supera la tirada de percepción, esto querrá decir que el personaje en cuestión ha sido detectado pese a intentar desplazarse sigilosamente. Aunque, si

ha sido visto lo bastante lejos, nada impediría volver a realizar una tirada de sigilo e intentar esconderse de nuevo, siempre que tenga tiempo y lugar para hacerlo, a discreción del Narrador.

Tiradas de Iniciativa

Cuando se produce un encuentro y se establece un combate, cada personaje contendiente debe realizar una tirada de iniciativa que servirá para determinar quién actuará en primer lugar. Esta tirada se efectúa con 1d20 + el modificador de iniciativa proveniente de la característica básica de destreza (DES) para los aventureros y 1d20 + Dados de Golpe (DG) del monstruo, ganando la iniciativa quien logre la tirada más alta. Si hay un empate, se considerará que todos los implicados en el combate actúan de manera simultánea. La tirada de iniciativa se realizará al inicio de cada asalto de combate. Opcionalmente, y a discreción del Narrador, se podría mantener la misma secuencia de iniciativa a lo largo del encuentro, de forma que se agilizará el combate.

Reacción de los Enemigos

La mayoría de los enemigos con los que se encontrarán nuestros aventureros en sus expediciones reaccionarán de manera hostil en los encuentros, atacando sin demora. Aún así, a discreción del Narrador, algunas criaturas podrán actuar de forma diversa según las circunstancias. Pueden mostrarse hostiles, amistosos, témerosos, etc. También es posible establecer la reacción de la criatura realizando una tirada de 2d6 y comprobando el resultado en la siguiente tabla para determinar cuál es la reacción del monstruo.

REACCIÓN DE LOS ENEMIGOS

Tirada	Resultado
2	Amistoso, servicial
3-5	Indiferente, desinteresado
6-8	Neutral, incierto
9-11	Intratable, puede atacar
12	Hostil, ataca

Tiradas de Moral

Es trabajo del Narrador decidir la reacción de los monstruos y aventureros no jugadores (ANJs) enemigos cuando se produzca un encuentro. En ocasiones, según las circunstancias, los enemigos pueden decidir huir o rendirse. Muchas veces el Narrador tendrá claro como actuarán dichos enemigos, pero otras veces no, y para ayudarle a decidir en estas situaciones de manera más sencilla, cada enemigo listado en el bestiario de Aventuras en la Marca Estelar dispone de un indicador de moral representado por un número que varía de 2-12. Un 2 como indicador de moral nos indica que el enemigo no luchará nunca, mientras que un 12 significa que el enemigo luchará hasta la muerte sin rendirse o huir jamás. En ninguno de estos dos casos extremos será necesario realizar una tirada de moral.

Generalmente será recomendable que el Narrador realice una tirada de moral cuando se dé una de estas dos circunstancias: 1) Cuando uno de los integrantes del grupo de enemigos muera o 2) cuando la mitad del grupo de enemigos muera o se encuentre incapacitado. Cuando se produzca una de estas dos condiciones, el Narrador lanzará dos dados de seis caras (2d6) y si el resultado es mayor que el indicador de moral del enemigo, éste se retirará o se rendirá, a discreción del Narrador.

El Narrador puede decidir añadir un +2 ó -2 de bonificación o penalización dependiendo de las circunstancias. Estos ajustes nunca serán aplicados a enemigos con indicador de moral 2 ó 12, ya que son los extremos y, como hemos apuntado antes, no es necesario realizar tirada de moral para estos casos.

MOVIMIENTO

El movimiento de los personajes es un tema de vital importancia en un juego como Aventuras en la Marca Estelar. El valor principal del movimiento de un personaje es el rango de movimiento, que también es llamado muchas veces movimiento, a secas. Este valor representa la distancia máxima que el aventurero puede recorrer a velocidad normal durante un asalto en un encuentro, aunque el aventurero siempre podrá elegir moverse menos distancia o no moverse en absoluto.

Además, en combate todo personaje puede esprintar, en cuyo caso podrá hacer uso de su rango de movimiento multiplicado por tres, pero sólo podrá mantener esta velocidad durante tantos asaltos como su característica de Fuerza (FUE). Este tipo de movimiento resulta muy fatigoso, así que, tras el mismo, el aventurero deberá reposar durante el doble de asaltos que haya corrido. Si el aventurero no descansa, o es interrumpido en su reposo por un combate, sufrirán un penalizador de -2 en sus tiradas de ataque posteriores hasta que logre descansar la cantidad de asaltos referida.

Fuera del combate, cuando un héroe decida ejercitar sus piernas corriendo, su rango de movimiento se multiplicará

por 5 (x5) y podrá hacerlo durante tantos turnos que posea en su característica de Constitución (CON), aunque luego deberá descansar tantos asaltos como su CON.

Por otra parte, se considera que un aventurero que porte demasiado equipo quedará limitado por el peso de éste y no podrá hacer uso efectivo de su rango de movimiento. Así, una carga superior a 4 veces su característica de Fuerza (FUE) en kilogramos se considerará una carga pesada y el jugador quedará con su rango de movimiento reducido a la mitad.

El Rango de Movimiento de un humano es 9 + su bonificador de Destreza

Persecuciones

Durante sus exploraciones, o al enfrentarse a poderosos enemigos, los aventureros pueden considerar que lo más prudente sea huir para evitar males mayores durante un encuentro que les supere. Cualquiera de las partes implicadas en un encuentro podrá escapar, siempre que su rango de movimiento supere el de su rival y el combate no se haya establecido aún. Si el combate ya se ha iniciado y uno de los oponentes decide que lo más sensato es huir, su rival tendrá derecho a realizar un ataque

RANGOS DE MOVIMIENTO DESGLOSADOS

Rango de movimiento	Esprintar	Con carga pesada	Corriendo (sin combatir)
4	12	2	20
5	15	3	25
6	18	3	30
7	21	4	35
8	24	4	40
9	27	5	45
10	30	5	50
11	33	6	55
12	36	6	60
13	39	7	65
14	42	7	70
15	45	8	75
16	48	8	80
17	51	9	85
18	54	9	90
19	57	10	95
20	60	10	100
21	63	11	105
22	66	11	110
23	69	12	115
24	72	12	120
25	75	13	125
26	78	13	130
27	81	14	135
28	84	14	140
29	87	15	145
30	90	15	150

adicional y gratuito en el momento de la huida, siempre y cuando el combate sea cuerpo a cuerpo.

Los contendientes decidirán, llegado el caso, si persiguen a un enemigo que huye, no pudiendo darle caza a no ser que posean un rango de movimiento superior. Será tarea del Narrador decidir si los enemigos persiguen a los jugadores con una tirada en la tabla de reacción de enemigos. Un resultado de 6-12 en 2d6 indicará que el enemigo decide perseguir a los aventureros. Sin embargo, los enemigos no continuarán con la persecución cuando los jugadores rebasen el alcance visual del perseguidor.

SECUENCIA DE COMBATE

En la mayoría de los combates que acontecerán durante el desarrollo del juego, la secuencia para resolverlos será la siguiente:

1. El jugador declara la acción que procederá a realizar su aventurero.
2. El ganador de la iniciativa actúa primero. El Narrador puede realizar un chequeo de moral para los monstruos si no sabe cómo reaccionarán.
3. Se determina el orden de iniciativa.
4. Se pueden realizar movimientos (nunca superiores al rango de movimiento) antes de atacar, como ya hemos visto anteriormente. A no ser que los aventureros decidan correr o huir, en cuyo caso no atacarán.
5. Se resuelve la acción del aventurero al que le corresponda actuar, que dependiendo de su clase y aptitudes puede ser:
 - a. Tiradas de ataque a distancia, teniendo en cuenta los ajustes por

Destreza (DES), cobertura y alcance de las armas, y procediendo a realizar las tiradas de daño correspondiente si los ataques tienen éxito.

- b. Uso de poderes psiónicos, mutaciones u otra capacidad especial, y las tiradas de salvación o daño que procedan.
 - c. Combate cuerpo a cuerpo; procediendo a realizar las tiradas de ataque y del daño correspondiente que provoquen, siempre tomando en consideración los ajustes por Fuerza (FUE) y aquellos de otra índole.
6. La otra parte actúa, repitiendo los pasos 4-5, en el orden establecido por la iniciativa.
 7. Cuando todas las partes contendientes hayan actuado, habrá transcurrido un asalto y la secuencia se retoma en el punto 1, iniciándose un nuevo asalto.

ATAQUE

Los jugadores sólo pueden atacar una vez por cada asalto, aunque ocasionalmente algunos aventureros y monstruos de nivel elevado dispondrán de ataques múltiples durante un asalto. Para realizar una tirada de ataque a distancia o de combate cuerpo a cuerpo, los jugadores y el Narrador deben tirar 1d20 añadiendo al resultado el ataque base correspondiente a su clase de personaje, el bonificador de FUE o DES (si lo hubiera), según sea un ataque cuerpo a cuerpo o a distancia y cualquier otro modificador pertinente. El resultado es comparado con la CA del objetivo. Un resultado que sea igual o mayor a la clase de armadura

del oponente (que es igual a 10 más la protección de la armadura que se lleve, más el modificador a la CA por destreza [salvo que se lleve una armadura pesada] y más otros modificadores provenientes de escudos, poderes, mutaciones o capacidades propias de la clase de personaje) significará que la tirada de ataque ha golpeado con éxito al contrincante. A continuación se efectuará la tirada de daño según el arma empleada, tomando en consideración cualquier bonificador o penalizador activo, como el bonificador otorgado por la característica de Fuerza (FUE) para dañar, siempre que se trate de una ataque cuerpo a cuerpo.

Por ejemplo, imaginemos que nuestro aventurero se enfrenta a un peligroso orco espacial durante un encuentro en la oscuridad de una estación orbital abandonada. Este orco posee una clase de armadura (CA) de 16, así nuestro guerrero debe obtener en una tirada de 1d20 un resultado de 16 o más para golpear al orco. Como ya hemos mencionado, al resultado del dado habría que añadirle el ataque base según la clase de personaje y el nivel del mismo, así como los posibles bonificadores, o penalizadores, que se derivaran de su FUE, si es un ataque cuerpo a cuerpo, o de su DES, tratándose de un ataque a distancia. Si lo que queremos comprobar es qué resultado en el dado necesitará el orco para golpear al aventurero que se le enfrenta, realizaremos la misma operación, sólo que en esta ocasión lo haremos consultando la CA del guerrero, y sumando el bono de ataque del enemigo.

Los combates cuerpo a cuerpo sólo serán posibles cuando los oponentes

estén separados por una distancia de 1 metro o menos (aunque alguna mutación o poder puede permitir atacar a distancia). Las tiradas de ataque y daño para los combates cuerpo a cuerpo dependen de la Fuerza (FUE) y sumaremos el bonificador que dispongamos en ella a nuestra tirada de ataque y al ataque base. Por el contrario, los ataques a distancia sólo son factibles cuando los contrincantes se encuentren separados por una distancia mínima de más de 1 metro. Los ataques a distancia dependen de la Destreza (DES) y sumaremos el bonificador que dispongamos en ella a nuestra tirada de ataque a distancia y al ataque base, no así al daño.

La visión y la luz también son elementos importantes para el combate. Los aventureros sufrirán un penalizador de -4 para golpear en la tirada de ataque si están luchando en la oscuridad o se encuentran temporalmente cegados por algún poder o arma. Adicionalmente, hay algunas criaturas que sólo son afectadas por armas fabricadas con determinados materiales o por ciertos tipos de armas y/o energías.

Asimismo, los efectos físicos generados por algunos poderes psíquicos o mutaciones afectarán a todos los contrincantes dentro del área de efecto de los mismos. No obstante, estos poderes suelen admitir tiradas de salvación que niegan o reducen sus efectos.

Desenvainar o cambiar de arma y atacar

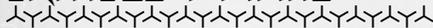
Si el aventurero no tiene en la mano el arma apropiada con la que quisiera golpear, el jugador puede optar por cambiar de arma (asumiendo que la nueva arma está en un lugar accesible).

En este caso, el aventurero sufrirá una penalización de -2 para golpear durante ese asalto.

Atacar con dos armas

Los aventureros que empleen dos armas para atacar actuarán normalmente, y decidirán que arma produce el daño cuando logren impactar.

CRÍTICOS Y PIFIAS

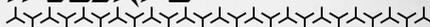


Cada vez que en una tirada de ataque normal obtengamos un 20 natural en el d20, consideraremos la tirada un crítico, de tal forma que el ataque será considerado un éxito automático y multiplicaremos por dos el daño obtenido en la tirada de daño. Esto viene a representar la posibilidad de golpear con contundencia y habilidad en una zona especialmente sensible de la anatomía del contrincante. Hay algunas criaturas que son inmunes a los golpes críticos, como todos los muertos vivientes y algunas bestias carentes de órganos vitales sobre los que producir más daño. Generalmente todas las criaturas con órganos vitales están sujetas a los golpes críticos, exceptuando a los muertos vivientes, ya que todos sus órganos dejaron de funcionar en el momento de convertirse en no-muertos. De igual manera, todos los animales pueden recibir golpes críticos. Para casos excepcionales, especialmente en lo que toca a las variadas fisiologías alienígenas, la última palabra recaerá en el Narrador.

Por otro lado, se considerará una pifia cuando el resultado de la tirada de ataque en 1d20 sea 1. En este caso, independientemente de la situación,

el ataque siempre será considerado un fracaso y se producirá una situación especial que afectará negativamente al jugador, a discreción del Narrador. Por ejemplo, nuestro personaje pueden romper su arma, dejarla caer descuidadamente, tropezar, resbalar-se, golpear a un compañero próximo, etcétera.

COMBATE CUERPO A CUERPO



El combate cuerpo a cuerpo tiene lugar cuando dos o más contendientes se enfrentan entre sí a una distancia no superior a 1 metro. En este tipo de encuentros se suele emplear armamento manual convencional, como espadas láser, hachas, dagas, mazas de energía, etc. La habilidad para golpear y causar daño está condicionada por los ajustes de FUE aparte del ataque base, así como otros bonificadores presentes.

Los aventureros sólo disponen de un ataque por asalto, exceptuando a aventureros de nivel avanzado que, según el caso, pueden ganar ataques adicionales por asalto. Asimismo, algunos monstruos tienen la habilidad de atacar varias veces por asalto.

El Narrador aplicará su criterio para establecer en cada situación cuántos atacantes pueden pelear a un tiempo contra un mismo contrincante. Por ejemplo, en un corredor de 2 metros de ancho, sólo dos atacantes pueden desafiar a un mismo enemigo. En este caso, para representar los combates con más precisión, se pueden emplear miniaturas u otros elementos para designar la situación de cada contrincante sobre un tablero cuadrículado. En las tiendas



especializadas encontraréis muchos artículos que os servirán en este sentido, como miniaturas, tableros, contadores y un largo etcétera.

Existen además diversas modalidades de ataque especial cuerpo a cuerpo:

Carga

Al cargar contra nuestros enemigos presos de furia, a expensas de nuestra seguridad, conseguiremos un bonificador +2 a golpear cuerpo a cuerpo a costa de una penalización de -4 a la CA mientras continuemos presionando violentamente a nuestro contrincante. Esta acción debemos declararla al Narrador antes de llevarla a cabo.

Lucha a la defensiva

Luchando de esta manera conseguiremos defendernos mejor de los golpes de nuestro enemigo a costa de un penalizador de -4 a nuestras tiradas de ata-

que, pero obteniendo un beneficio de +2 a nuestra CA.

Combate sin armas

En algunas ocasiones, nuestros aventureros se verán enfrascados en combates sin armas, por ejemplo, durante una reyerta en una taberna a puñetazos. Para estos casos usaremos la misma secuencia que los combates normales, salvo que el daño que se hace con puñetazos y patadas es de 1 punto de golpe más los modificadores de FUE y CON.

Ataque por la espalda

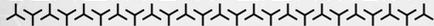
Si un aventurero es atacado por la espalda perderá su modificador de DES a la CA y el modificador del escudo, si estuviera equipado con uno. Además el enemigo obtendría un bonificador +2 a su tirada de ataque.

Carga desde una montura

Cuando los aventureros se encuentren en campo abierto y decidan atacar cuerpo a cuerpo desde una montura armados con una lanza larga o similar, deben encontrarse al menos a 50 metros de distancia del objetivo para poder declarar que van a iniciar un movimiento de carga. Como hemos mencionado, la carga es un violento ataque que el jugador debe declarar como acción a realizar antes de atacar. Consiste en tratar de arrollar al oponente con un rápido y violento movimiento armado.

En caso de obtener un resultado positivo en la tirada de ataque, logrando por tanto impactar al contrincante, el daño producido será doble. De igual modo, el combatiente que luche desde una montura recibirá un bonificador +1 a sus tiradas de ataque cuerpo a cuerpo (siempre que no use armas pequeñas, como dagas o cuchillos) y dispondrá también de un bonificador de +1 a su CA cuando combata contra enemigos a pie. No obstante, debido a lo inestable de la montura, los ataques a distancia que se hagan desde la misma se realizarán con un penalizador de -2.

COMBATE A DISTANCIA



Para poder atacar con armas a distancia, el objetivo debe encontrarse a un mínimo de 1 metro de distancia. Se considera ataque a distancia toda acción ofensiva que suponga el uso de armas consideradas a distancia. También se considerará ataque a distancia cuando nuestros aventureros arrojen objetos normales con ánimo de golpear a un contrincante, tales como un cóctel molotov, una roca, una granada, etc.

La habilidad para golpear con armas a distancia depende de la Destreza (DES) del aventurero y del correspondiente ataque base. El bonificador o penalizador de DES del que disponga el aventurero que haga uso de armas a distancia se sumará o restará a su tirada de ataque y al ataque base para golpear. Todas las armas a distancia disponen de un rango de acción efectivo listado en la *Ta-bla de Alcances de Armas a Distancia*. Si el contrincante a batir se encuentra más allá de la distancia larga, será imposible golpearle con efectividad. Si el oponente se encuentra dentro del rango de acción listado como distancia corta, el atacante obtendrá un bonificador +1 a su tirada de ataque. Si el objetivo se encuentra a distancia larga, el atacante tendrá un penalizador de -1 a su tirada de ataque. No hay bonificadores ni penalizadores siempre que el oponente se encuentre a distancia media.

Todos los ataques a distancia están sujetos a las normas estándar de combate, iniciativa y sorpresa. También es importante considerar la cobertura de la que disponga eventualmente el objetivo del ataque a distancia. Un atacante no podrá golpear a un objetivo que se encuentre parapetado totalmente tras un objeto sólido. Sin embargo, a discreción del Narrador, podrá establecer un penalizador que rondará de -1 a -4 considerando el tipo de cobertura que proteja al objetivo. Por ejemplo, si el objetivo se encuentra apostado en un ventanuco pequeño, la cobertura podría ser tal que el atacante se viera perjudicado con un -4 de penalizador a su tirada de ataque. Del mismo modo, un oponente situado tras una piedra que sólo le cubre hasta la cintura sólo penalizaría al tirador con un -2 al ataque. Las posibilida-

TABLA DE ALCANCES DE ARMAS A DISTANCIA

Armas a Distancia Ligeras	Distancia Corta	Distancia Media	Distancia Larga
Aceite (frasco)	3 m	10 m	15 m
Arco Largo	25 m	45 m	70 m
Arco Corto	15 m	30 m	50 m
Ballesta Ligera	25 m	50 m	80 m
Daga (arrojada)	3 m	7 m	10 m
Dardo	5 m	10 m	15 m
Granada de mano explosiva	3 m	10 m	15 m
Granada de mano de gas o humo	3 m	8 m	12 m
Hacha (arrojada)	3 m	7 m	10 m
Honda	12 m	25 m	50 m
Jabalina	7 m	12 m	20 m
Lanza	7 m	12 m	20 m
Napalm (artefacto incendiario)	3 m	10 m	15 m
Pistola de Aguja (Flechette)	50 m	100 m	150 m
Pistola Arcaica	20 m	40 m	60 m
Pistola Bláster	50 m	100 m	150 m
Pistola Bláster Ligera	10 m	25 m	50 m
Pistola de Balines	10 m	20 m	30 m
Pistola-Espada Láser	20 m	40 m	60 m
Pistola Gauss	30 m	60 m	90 m
Pistola Láser	50 m	100 m	150 m
Pistola Láser Ligera	25 m	50 m	75 m
Pistola Rayos Gamma	30 m	60 m	90 m
Pistola Rayos Gamma Ligera	10 m	20 m	30 m
Pistola Semi-Automática	40 m	80 m	120 m
Pistola Sónica	50 m	100 m	150 m
Pistola Sónica Ligera	30 m	60 m	120 m
Revolver	20 m	40 m	60 m
Armas a Distancia Pesadas	Distancia Corta	Distancia Media	Distancia Larga
Ametralladora	200 m	400 m	600 m
Ballesta Pesada	30 m	60 m	90 m
Escopeta	10 m	20 m	30 m
Fusil Pesado de Fusión	80 m	110 m	200 m
Rifle de Antimateria	60 m	80 m	120 m
Rifle Arcáico	40 m	80 m	120 m
Rifle de Asalto	45 m	90 m	135 m
Rifle Bláster	100 m	200 m	300 m
Rifle de Distorsión	150 m	300 m	450 m
Rifle de Francotirador	250 m	600 m	900 m
Rifle Gauss	60 m	120 m	180 m
Rifle Láser	100 m	200 m	300 m
Rifle de Plasma	120 m	240 m	360 m
Rifle de Rayos Gamma	100 m	150 m	200 m
Rifle Sónico	60 m	120 m	180 m

des son infinitas, así que siempre dependerá de la decisión última del Narrador, que tiene la última palabra en éste como en otros muchos aspectos del juego.

Los aventureros pueden moverse y realizar un ataque a distancia o bien pueden moverse y entablar combate cuerpo a cuerpo.

Los viales de napalm o gasolina para quemar pueden lanzarse como armas de proyectil. Para estos casos, el aventurero que arroje estos objetos debe tener éxito en una tirada de ataque a distancia normal.

Apuntar

Cuando un aventurero usa un arma a distancia, puede elegir gastar un asalto completo apuntando a su objetivo a expensas de no poder realizar otra acción y perdiendo su modificador de DES a la CA. En el siguiente asalto podrá disparar el arma con un +4 de beneficio al ataque (+8 si está usando un rifle de francotirador o dotado de visores telescópicos o cualquier otro tipo de sensor).

Ráfagas y Disparos Automáticos

La mayoría de armas a distancia solo pueden hacer 1 disparo por ataque, pero como se ve en la tabla de armas a distancia que hay en el **Capítulo 3º: Equipo**, algunas armas tienen más de un valor. La columna de disparos en dicha tabla indica el número de disparos que se pueden hacer con un ataque, presentados con el formato *Disparo Simple / Ráfaga / Disparo de Fuego Automático*. Los disparos simples son las reglas por defecto que hemos visto. Ahora vamos a ver el funcionamiento de las ráfagas y los disparos automáticos.

Si un arma a distancia tiene un segundo valor en la columna de disparos es porque puede hacer disparos de ráfaga. Las ráfagas proporcionan un bono al daño igual al valor de la propia ráfaga, así pues una ráfaga de 2 da un +2 al daño si impacta, una ráfaga de 5 un +5 al daño, etc. Si un arma a distancia tiene un tercer valor en la columna de disparos es porque puede hacer disparos de fuego automático. Los disparos de fuego automático proporcionan un bono al ataque igual a una décima parte del valor del disparo de fuego automático, y el daño igual al valor de la propia ráfaga, así pues una ráfaga de 10 da un +1 al ataque y un +10 al daño si impacta, y una ráfaga de 8 un +8 al daño, pero no da bono al ataque. Todos los modificadores los podemos ver en la *Tabla de Ráfagas y Fuego Automático*.

RÁFAGAS Y FUEGO AUTOMÁTICO

Ráfaga	Ataque	Daño
2	-	+2
4	-	+4
5	-	+5
8	-	+8
Fuego Automático	Ataque	Daño
8	-	+8
10	+1	+10
20	+2	+20

Combate bajo el agua

En ocasiones nos veremos forzados a combatir bajo el agua según las circunstancias, para estos casos será necesario tener en cuenta ciertas penalizaciones. Cuando luchamos bajo el agua tendremos un penalizador de -4 para atacar cuerpo a cuerpo, además sufriremos un penalizador -2 a nuestra CA y nuestro rango de movimiento se verá reducido a la mitad.

Combate Aéreo

Aquellos personajes capaces de volar pueden atacar desde el aire, cayendo en picado sobre sus presas. Para estos casos, si el ataque resulta exitoso, provocará el doble de daño a la víctima como si se tratara de una carga sobre una montura. También es posible que la criatura voladora arroje objetos o dispare desde el aire. El daño, si no se dispara un arma, dependerá del tamaño y peso del proyectil, por ejemplo, una carga de 50 kilos arrojada desde una altura superior a 100 metros, causaría 2d6 puntos de daño en un área de 3 metros cuadrados.

Puede darse el caso de que los aventureros decidan combatir, lanzar proyectiles desde una montura con capacidad para volar, un poder psiónico, una mutación o incluso un artefacto volador. Para estos casos, dada la inestabilidad en vuelo, los aventureros podrán combatir con armas cuerpo a cuerpo con un -2 de penalizador al ataque. Para las armas de proyectil el penalizador será de -4.

Caídas

Los aventureros que caigan mientras se encuentren a cierta distancia del suelo, sufrirán 1d6 de daño por cada 3 metros de caída, hasta un máximo de 20d6 por cada 70 metros de caída. Hay mutaciones y poderes que permiten reducir la distancia de la caída a efectos de sufrir daño.

Combate Espacial

En ocasiones nos veremos forzados a combatir en el espacio. Para ello será necesario o sobrevivir en el espacio o llevar alguna clase de equipo que lo permita, y además habrá que tener en cuenta ciertas penalizaciones. Cuando

luchamos en el espacio tendremos un penalizador de -4 para atacar cuerpo a cuerpo, además sufriremos un penalizador -2 a nuestra CA, pero nuestro rango de movimiento se multiplicará por 2.

Uso de un objeto

Si un determinado objeto se encuentra en las manos del aventurero o en su cinturón, el aventurero podrá usarlo con entera libertad (aunque tendrá un -2 a cualquier ataque que haga ese turno). Sin embargo, si el objeto se encuentra dentro de una mochila o saco, tardará 1 asalto completo en tenerlo listo para su uso. Durante este tiempo el personaje perderá su bonificador de Destreza a la CA y se le atacará con un +2 al ataque (como si se atacase a alguien por la espalda).

DAÑO Y CURACIÓN

Cuando nuestro aventurero, o sus enemigos, golpean con éxito a sus oponentes, se causa daño en mayor o menor medida dependiendo del arma empleada. Además, si es un ataque cuerpo a cuerpo el daño será modificado por el bonificador de Fuerza (FUE) pertinente. Asimismo, los monstruos y criaturas monstruosas disponen de una gran variedad de ataques con diversos resultados al daño. En las características de cada criatura aparece el número de ataques que pueden realizar durante un asalto y el daño que provocan.

El daño que se produzca al tener éxito en una tirada de ataque se resta del total de puntos de vida del aventurero o la criatura. Cuando un aventurero vea sus puntos de vida reducidos a 0, caerá en estado de inconsciencia y perderá, a partir de ese momento, 1 punto de vida por asal-



to. Cuando los puntos de vida (PV) lleguen a -3, el aventurero o el monstruo morirá.

Todas las criaturas del juego recuperan puntos de vida descansando. Por cada 8 horas de reposo recuperan tantos puntos de vida como la bonificación de CON del personaje (o pierden esos PV en caso de tener un bono negativo). Por cada día completo de descanso absoluto se recuperan 1d4 puntos de vida más el bono de constitución (los monstruos tienen un bono de CON de 0). Si el descanso es interrumpido no se recuperarán puntos de vida alguno. También es posible sanar por la aplicación de biogeles y otros métodos.

Pérdidas de característica

Algunos ataques causan pérdida de puntos de característica en lugar de puntos de vida. Perder algún punto de característica afecta al personaje en la merma de sus bonificadores. Por ejemplo, un personaje que pierda un punto de FUE, de 13 a 12, perderá su bonificador de FUE a la tirada de golpe y al daño. De igual manera, una pérdida de puntuación en la característica de constitución (CON) comportará, llegado el caso, una pérdida del modificador a los puntos de vida, que deberá ser reflejada de inmediato en los puntos de vida del jugador. Un personaje que llegue a cero en alguna de sus seis características básicas morirá.

TIRADAS DE SALVACIÓN

Todos los aventureros y monstruos tienen derecho a realizar tiradas de sal-

vación (TS) bajo ciertas circunstancias. Para conocer las tiradas de salvación que poseen nuestros aventureros, sólo hay que fijarse en las tablas que proporcionamos a continuación y anotar en nuestra ficha los valores correspondientes al nivel del aventurero, teniendo en cuenta los posibles bonificadores o penalizadores que tuviéramos. Llegado el caso de tener que realizar una tirada de salvación, tan sólo tendremos que lanzar un 1d20 caras. Un resultado mayor, o igual, a la cifra correspondiente significará que hemos superado con éxito la tirada. Si la tirada arroja un resultado inferior al requerido, será un fracaso.

Algunas tiradas exitosas de salvación negarán por completo el efecto que las provocaron, mientras que otras tiradas, igualmente exitosas, sólo nos servirán para recibir a la mitad el daño que nos correspondería si no hubiésemos superado la tirada, como sucede con el aliento de un dragón y muchos poderes psiónicos. En la descripción de cada poder o capacidad vienen indicadas las correspondientes tiradas de salvación que habremos de emplear llegado el caso. En otros ataques, como por ejemplo el mordisco de una serpiente, recibiremos daño tanto por el mordisco, como por el veneno inoculado en sangre. La tirada de salvación trataría de prevenir éste último efecto, no así el daño ocasionado por el mordisco. La tirada de salvación apropiada para cada caso suele venir indicada en la descripción del poder, mutación o ataque.

TIRADAS DE SALVACIÓN DEL HUMANO ESTÁNDAR

Nivel	Venenos y Afecciones	Aparatos Alienígenas	Radiación	Armas de aliento	Psiónica
Humano	14	15	16	17	18



TIRADAS DE SALVACIÓN DE AVENTURERO/A ESPACIAL

Nivel	Venenos y Afecciones	Aparatos Alienígenas	Radiación	Armas de aliento	Psiónica
1-3	12	13	14	15	16
4-6	10	11	12	13	14
7-9	8	9	10	9	12
10-12	6	7	8	7	10
13-15	4	5	6	5	8
16-18	4	4	5	4	7
19+	3	3	4	4	6

TIRADAS DE SALVACIÓN DE CANTANTE DE ROCK

Nivel	Venenos y Afecciones	Aparatos Alienígenas	Radiación	Armas de aliento	Psiónica
1-4	14	15	13	16	14
5-8	12	13	11	14	12
9-12	10	11	9	12	10
13-16	8	9	7	10	8
17+	6	7	5	8	6

TIRADAS DE SALVACIÓN DEL CIENTÍFICO / TÉCNICO

Nivel	Venenos y Afecciones	Aparatos Alienígenas	Radiación	Armas de aliento	Psiónica
1-4	14	13	16	15	14
5-8	12	11	14	13	12
9-12	10	9	12	11	10
13-16	8	7	10	9	8
17-20	6	5	8	7	6

TIRADAS DE SALVACIÓN DE EXPLORADOR ESTELAR

Nivel	Venenos y Afecciones	Aparatos Alienígenas	Radiación	Armas de aliento	Psiónica
1-3	12	13	14	15	16
4-6	10	11	12	13	14
7-9	8	9	10	9	12
10-12	6	7	8	7	10
13-15	4	5	6	5	8
16-18	4	4	5	4	7
19-20	3	3	4	4	6

TIRADAS DE SALVACIÓN DE MARINE ESPACIAL

Nivel	Venenos y Afecciones	Aparatos Alienígenas	Radiación	Armas de aliento	Psiónica
1-3	12	14	13	15	16
4-6	10	12	11	13	14
7-9	8	10	9	9	12
10-12	6	8	7	7	10
13-15	4	6	5	5	8
16-18	4	5	4	4	7
19-20	3	4	3	4	6

TIRADAS DE SALVACIÓN DE MÉDICO

Nivel	Venenos y Afecciones	Aparatos Alienígenas	Radiación	Armas de aliento	Psiónica
1-4	11	14	12	16	15
5-8	9	12	10	14	12
9-12	7	10	8	12	9
13-16	3	8	6	8	6
17-20	2	6	4	6	5

TIRADAS DE SALVACIÓN DE MACARRA ESPACIAL

Nivel	Venenos y Afecciones	Aparatos Alienígenas	Radiación	Armas de aliento	Psiónica
1-3	16	13	13	15	14
4-6	14	11	11	13	12
7-9	12	9	9	11	10
10-12	10	7	7	9	8

TIRADAS DE SALVACIÓN DE MUTANTE

Nivel	Venenos y Afecciones	Radiación	Petrificación o parálisis	Armas de aliento	Psiónica
1-3	15	13	13	15	12
4-6	13	11	11	13	10
7-9	11	9	9	11	8
10-13	9	7	7	9	6

TIRADAS DE SALVACIÓN DE PILOTO

Nivel	Venenos y Afecciones	Aparatos Alienígenas	Radiación	Armas de aliento	Psiónica
1-3	13	12	14	15	16
4-6	11	10	12	13	14
7-9	9	8	10	11	12
10-12	7	6	8	9	10
13-15	5	4	6	7	8
16-18	4	4	5	5	7
19-20	3	3	4	4	6

TIRADAS DE SALVACIÓN DE PIRATA ESPACIAL

Nivel	Venenos y Afecciones	Aparatos Alienígenas	Radiación	Armas de aliento	Psiónica
1-4	16	15	13	16	14
5-8	14	13	11	14	12
9-12	12	11	9	12	10
13-16	10	9	7	10	8
17-20	8	7	5	8	6

TIRADAS DE SALVACIÓN DE PSÍQUICO

Nivel	Venenos y Afecciones	Aparatos Alienígenas	Radiación	Armas de aliento	Psiónica
1-4	13	13	13	16	14
5-8	11	11	11	14	12
9-11	9	9	9	12	8
12-13	7	5	6	8	6
14	6	4	5	7	4

TIRADAS DE SALVACIÓN DE ROBOT

Nivel	Venenos y Afecciones	Aparatos Alienígenas	Radiación	Armas de aliento	Psiónica
1-3	8	9	10	13	12
4-6	6	7	8	10	10
7-9	4	5	6	7	8
10-13	2	3	4	4	6

Tiradas de salvación de objetos

Cuando los aventureros, o los monstruos, fallen en sus tiradas de salvación y mueran por el efecto dañino de un ataque masivo, como por ejemplo una explosión o el aliento de un dragón, todos los objetos que porten se considerarán destruidos en el ataque. Los objetos psíquicos o alienígenas, sin embargo, pueden sobrevivir al ataque siempre que superen una tirada de salvación similar a la de su portador sumando los bonificadores psíquicos o alienígenas del objeto en cuestión.

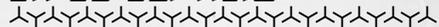
VEHÍCULOS ESPACIALES

En numerosas ocasiones, los jugadores se verán forzados a aventurarse en el espacio durante el transcurso de sus exploraciones. En sus viajes por el cosmos nuestros aventureros podrán embarcarse en naves de diverso tipo. Será muy habitual que tengan un vehículo propio (por ejemplo, los piratas espaciales), aunque no será necesario para muchas partidas. La siguiente tabla nos detalla algunos de

los vehículos espaciales más comunes, con todas sus características, incluyendo la tripulación necesaria para su manejo, puntos estructurales, velocidad, carga, etc.

La aceleración es la cantidad de unidades astronómicas por día que un vehículo espacial puede acelerar en un turno. La velocidad máxima se da también en unidades astronómicas por día. Los puntos estructurales (PE) funcionan básicamente como los puntos de vida de los aventureros o monstruos. Cuando un vehículo agota todos sus puntos estructurales se considerará destruido a todos los efectos y, dependiendo del tipo de vehículo, quedará inmovilizado, hundido, etc. Como en la Marca Estelar generalmente usaremos naves espaciales, cuando lleguen a 0 PE, los personajes deberán abandonar el vehículo o morir.

ENCUENTROS EN EL ESPACIO



Asumiendo que sus sensores funcionan, las naves pueden detectarse dentro de un mismo sistema planetario. Aunque estas distancias pueden verse alteradas hasta en un 90% si se encuen-


TABLA DE VEHÍCULOS ESPACIALES

Vehículo	Tripulación / Pasajeros	Aceleración (UA/ Día)	Vel. Max (UA/ Día)	Carga (Kg.)	CA	PE
Moto Espacial	1 / 1	1	15	200	11	3-6
Lanzadera	3 / 75	2	20	2.000	12	65-80
Nave Espacial Grande	4 / 50	7	70	15.000	15	125-180
Nave Espacial Pequeña	2 / 10	5	50	5.000	14	65-90
Nave de Transporte	6 / 6	5	50	30.000	13	125-180
Patrullera	2 / 10	1	15	1.500	12	20-45
Cápsula de Escape	1 / 2	0,5	5	750	11	12-18
Caza	1 / 1	1	10	300	13	5-10
Fragata	40 / 200	7	75	20.000	16	95-120
Corveta	15 / 90	8	85	10.000	18	75-100
Destructor	50 / 400	10	100	30.000	20	125-150

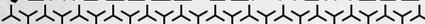
tran dentro de una nebulosa o algún accidente estelar similar.

Asimismo, los monstruos espaciales pueden sorprender a un vehículo, no así en caso contrario, dadas las especiales condiciones del espacio, donde las criaturas espaciales pueden esconderse fácilmente en su medio natural.

Combate en el espacio

Cuando dos vehículos se enfrentan en el espacio el combate funciona de manera análoga al combate normal, salvo que se puede causar daño a los vehículos, reduciendo sus puntos estructurales. Los puntos estructurales de los vehículos y los puntos de vida de los jugadores y monstruos son diferentes, ya que 1 punto estructural equivale a 5 puntos de vida normales. Para reparar 1 punto estructural es preciso que 5 miembros de la tripulación trabajen en el mismo durante 1 turno completo. Sólo la mitad de los puntos estructurales totales pueden ser reparados durante una travesía por espacio, el resto únicamente podrán ser reparados en unos astilleros espaciales, una base orbital preparada o aterrizando en un planeta.

ARMAMENTO DE LOS VEHÍCULOS ESPACIALES



Algunos vehículos espaciales pueden ir equipados con armamento pesado de combate, como cañones láser y misiles de protones.

Cañones Láser

Se trata de un devastador cañón diseñado para destruir todo tipo de vehículos espaciales enemigos.

Cadencia de fuego: variable; 1/5 asaltos con cuatro tripulantes de dotación; 1/8 con tres tripulantes de dotación, 1/10 con dos tripulantes de dotación.

Radio de acción efectivo: entre 0 y 4 UA.

Ataca como: un guerrero de nivel equivalente a la cantidad de dotación de la pieza.

Daño: 3d6 PE (x5 para calcular el daño en PV normales).

Misiles de Protones

Se trata de los poderosos misiles de protones, que llegan más lejos pero son menos efectivos que los cañones láser.

Cadencia de fuego: variable; 1/5 asaltos con cuatro tripulantes de dotación; 1/8 con tres tripulantes de dotación, 1/10 con dos tripulantes de dotación.

Radio de acción efectivo: entre 3 y 10 UA.

Ataca como: un guerrero de nivel equivalente a la cantidad de dotación de la pieza.

Daño: 1d6 PE (x5 para calcular el daño en PV normales).



MUTACIONES, PODERES PSIÓNICOS Y BIOGELES

En este capítulo podemos encontrar todas las reglas para aplicar las mutaciones, poderes psiónicos y biogeles, así como un listado de todo estos elementos, tan importantes en el juego.

Antes de nada, debemos establecer las diferencias existentes entre un individuo mutado y un mutante. Un mutado es una persona que, en vida, ha sido expuesto a los efectos de una agente mutágeno (radiación, energía residual psíquica, sustancias tóxicas de vertidos químicos, etcétera), desarrollando diversos tipos de mutaciones (algo que veremos más a fondo en este mismo capítulo). Mientras que un mutante es una criatura que

ya durante el proceso de gestación, por muchas posibles razones, desarrolló mutaciones apreciables, o bien heredó éstas en la carga genética aportada por su madre o padre o de manera artificial, convirtiéndose en un mutante de nacimiento.

MUTACIONES

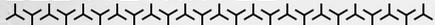
Como ya hemos visto, tanto los mutantes como los mutados muestran un valor en la característica de mutación (MUT). Los mutantes lanzan 2d6+6 en el momento de la creación del personaje. Sin embargo, toda persona que no sea mutante que reciba daño de radiación

TABLA DE MUTACIONES

1d100	Mutaciones
1-4	Alas
5-7	Aliento de Fuego
8-11	Amortiguador Psiónico
12-14	Branquias
15-18	Brazos Extra
19-22	Brazos Hipertrofiados
23-25	Brazos Telescópicos
26-28	Cola
29-31	Cola Prensil
32-34	Cuernos
35-37	Curación Rápida
38-41	Enorme
42-44	Escupitajo de Ácido
45-48	Fotosíntesis Dermal
49-52	Garras
53-56	Gigantismo
57-60	Mutante Empático
61-63	Órganos Redundantes
64-66	Piel de Camaleón
67-70	Piel de Piedra
71-73	Piel Dura
74-77	Piernas de Doble Articulación
78-81	Piernas Extra
82-86	Piernas Hipertrofiadas
87-90	Pinzas
91-93	Segundo Cerebro
94-96	Vampiro
97-00	Visión en la Oscuridad

(esto es, daño proveniente de fallar una TS de radiación o similar) obtendrá 1 punto en su característica de MUT por cada 10 puntos de daño de radiación que sufra. Aquellos personajes que acumulen 13 puntos o más en la característica de mutación se convertirán en mutados.

LOS MUTANTES



Como hemos visto ya, los mutantes tiran 2d6+6 en la característica de MUT, y dicho valor nos indicará el nivel de mutación (NMut) del mutante (que viene

a medir lo potentes que son las capacidades de sus mutaciones) y la cantidad de tiradas que realizará en la tabla de mutaciones, que es básicamente la cantidad de mutaciones que tendrá nuestro personaje.

Además, los mutantes sufren el daño de radiación, pero no mutan más allá de lo que ya mutaron de nacimiento y no acumulan puntos de mutación por recibir daño de radiación (o sea, son inmunes a los efectos secundarios del daño de radiación).

LOS MUTADOS



Los mutados usarán su característica de MUT para conocer el nivel de mutación (NMut), tal y como hacen los mutantes. Pero en lugar de usar la tabla de mutaciones emplearán la tabla de deformaciones, que es similar a la tabla de mutaciones, pero tiende a tener más mutaciones perjudiciales que beneficiosas. Los psíquicos que tengan que tirar en la tabla de deformaciones son considerados también mutados, y usan su NPP (nivel de poder psiónico) en lugar de su NMut cuando sea necesario.

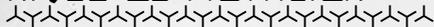
¿Quién puede ser mutado?

Excepto los aventureros de clase Mutante u otras criaturas que tengan el término "Mutante" en su nombre, a cualquier criatura y PNJ se le pueden añadir 13 o más puntos a su característica de Mutación para convertirlo en un mutado, lo que puede ser una forma muy interesante para el Narrador de crear variaciones a monstruos con ciertas capacidades o debilidades que lo diferencien del resto.

TABLA DE DEFORMACIONES

Id20	Deformaciones
1	Alas
2	Amortiguador Psiónico
3	Boca del Glotón
4	Brazos Extra
5	Brazos Hipertrofiados
6	Cambio Corporal
7	Caparazón
8	Cola Vestigial
9	Enanismo
10	Fotosíntesis Dermal
11	Garras
12	Gigantismo
13	Piel Blanda
14	Piel de Piedra
15	Piernas Extra
16	Piernas Hipertrofiadas
17	Pinzas
18	Pústulas Malolientes
19	Pústulas Venenosas
20	Sentido Disminuido

NIVEL DE MUTACIÓN



El nivel de poder mutación (NMut) del mutante o mutado es lo que mide lo potentes o perjudiciales que son sus mutaciones. En el caso de personajes psiónicos que tengan deformaciones por tener un nivel de poder psiónico muy elevado usarán su NPP en lugar del NMut donde corresponda.

Nota: el ejemplo gráfico de un psiónico de gran poder que sufre terribles deformaciones por ello, podría ser el del personaje Kuato en *Total Recall* (Desafío Total), la famosa película de ciencia ficción ambientada entre la Tierra y Marte.

Usando mutaciones

La gran mayoría de mutaciones dotan al mutante o mutado de una capacidad o un perjuicio que está siempre presente, aunque en algunos casos se trata de

mutaciones que hay que activar. En esos casos la propia mutación indica cómo y cuándo se puede activar.

Algunas mutaciones, además, pueden tener un efecto secundario más poderoso que requerirá que el aventurero sufra una cantidad de puntos de vida igual al nivel de mutación al que tenga la mutación para ser activado.

Adquiriendo mutaciones

Cuando los mutados sufran daño de radiación pueden adquirir nuevas mutaciones (tirando de nuevo en la tabla de deformidades, si es el caso), o cambiar la naturaleza de las mismas si aumenta su nivel de mutación.

Tiradas de salvación de mutaciones

Algunas mutaciones admiten tiradas de salvación para eludir sus efectos, tal y como aparece reflejado en la descripción de cada mutación. Cuando se admiten tiradas de salvación, un éxito en la misma típicamente reduce o elimina los efectos de la mutación, dependiendo de la descripción de la misma.

Acumular efectos de mutaciones

Las mutaciones que afectan a diferentes habilidades pueden combinarse con otras mutaciones, poderes o aparatos alienígenas. No obstante, no es posible tener dos mutaciones iguales para acumular sus efectos.

Alcance

La mayoría de mutaciones afectan únicamente al mutante o mutado (alcance personal), y si una mutación no

al nivel de mutación (NMut). Si esta mutación la tiene un psíquico (por ser una deformación) y quiere usar un poder psíquico, también tendrá que pagar dicho coste adicional en puntos de poder.

Boca del Glotón

(Deformación)

El mutado tiene una boca enorme que ocupa todo su estómago. Es capaz de digerir todo tipo de sustancia que se le introduzca, obteniendo de ello nutrientes, por pocos que tenga. Aunque, la boca no para de babear, salivar y eructar, por lo que la característica de Carisma del mutado disminuye en una cantidad igual a su nivel de mutación.

Branquias

(Mutación)

El mutante tiene branquias con las que puede respirar bajo el agua sin problema.

Brazos Extra

(Mutación y Deformación)

Al mutado o mutante le salen tantos brazos como su nivel de mutación (NMut), y puede realizar un ataque adicional por cada 2 brazos extra, pero perderá tantos puntos de su característica de Carisma como su NMut; y cualquier pieza de equipo que quiera que cubra sus brazos le costará un 25% extra por cada brazo de más que tenga.

Brazos Hipertrofiados

(Mutación y Deformación)

El mutado o mutante ve aumentada su característica de Fuerza (FUE) en un valor igual a su nivel de mutación (NMut), pero perderá la misma cantidad en su Carisma.

Brazos Telescópicos

(Mutación)

Alcance: Personal (tantos metros como NMut)

El mutante puede alargar sus brazos a voluntad, pudiendo atacar con armas cuerpo a cuerpo a enemigos que estén a tantos metros de él como su nivel de mutación (NMut). Por desgracia, no puede llevar ninguna clase de armadura que cubra los brazos.

Cambio Corporal

(Deformación)

El mutado tiene una parte de su cuerpo alterada de manera estética. Esta mutación no tiene ningún efecto a nivel de reglas, es algo meramente estético, pero por lo general serán mutaciones difíciles de ocultar. Para saber exactamente el cambio corporal, deberemos tirar 2d10 en la siguiente tabla:

2d10	Cambio Corporal
2	Antenas
3	Cráneo con protuberancias óseas
4	Sin pelo en todo el cuerpo
5	Cresta correosa por toda la espalda
6	6 dedos en cada mano y pie
7	Lengua viperina
8	4 dedos en una mano y 6 dedos en la otra
9	Rasgos faciales cambiados de lugar
10	Cabeza incrustada en el pecho o barriga (¡Kuato!)
11	Color de piel extraño
12	Color de pelo extraño
13	Todo el cuerpo cubierto de pelo
14	Escamas en vez de piel
15	Todo el cuerpo cubierto de plumas
16	Un tercer ojo

17	Piel transparente
18	Alas vestigiales
19	Pies y manos palmeados
20	A elección del Narrador

Caparazón

(Deformación)

El mutado tiene un caparazón que cubre toda su espalda. Su CA aumenta permanentemente en una cantidad igual a su nivel de mutación (NMut), pero el personaje no puede llevar ninguna clase de armadura y su característica de Carisma disminuye en una cantidad igual a su nivel de mutación.

Cola

(Mutación)

El mutante tiene una cola con la que puede atacar, y con la que causa un daño de 1d6 +NMut. Pero por desgracia, la cola no puede manipular nada. Además, el mutante podrán sufrir una cantidad de puntos de vida igual al nivel de mutación que tenga para aumentar el daño que causa en un ataque en tantos dados de 4 caras como su nivel de mutación, aunque deben anunciar esto antes de atacar, y si el ataque falla pierden los PV igualmente.

Cola Prensil

(Mutación)

El mutante tiene una cola prensil, con la que puede atacar y coger cosas como si fuese una mano más. Si ataca con ella causa un daño de 1d4 +NMut.

Cola Vestigial

(Deformación)

El mutado tiene una cola vestigial, con la que puede atacar, pero sus ataques son muy débiles, causando un daño igual a su

nivel de mutación (NMut). Por suerte, la cola vestigial es de las pocas mutaciones que es relativamente fácil ocultar.

Cuernos

(Mutación)

El mutante tiene cuernos con los que causa un daño de 1d8 +NMut si realiza una carga.

Curación Rápida

(Mutación)

El mutante se cura a la hora tantos puntos de vida como nivel de mutación (NMut) tenga, pero esto es una curación natural muy rápida, no una regeneración.

Enanismo

(Deformación)

El mutado ve disminuido su tamaño y con el su característica de Fuerza y su característica de Constitución en un valor igual a la mitad de su nivel de mutación (NMut) redondeando hacia abajo. Pero todas las piezas de equipo le costarán un 30% menos.

Escupitajo de Ácido

(Mutación)

Alcance: 10 x NMut metros

El mutante puede lanzar un escupitajo de ácido 1d8 + NMut de daño. El objetivo del salivazo puede hacer una TS contra armas de aliento, y si la supera recibirá la mitad del daño.

Además, el mutante podrán sufrir una cantidad de puntos de vida igual al nivel de mutación que tenga para aumentar el daño que causa en un ataque en tantos dados de 4 caras como su nivel de mutación, aunque debe anunciar esto antes de atacar, y si el ataque falla pierden los PV igualmente.

Fotosíntesis Dermal

(Mutación y Deformación)

El mutante o mutado tiene la piel de color verde, al igual que la sangre, y son capaces de hacer la fotosíntesis, así pues, mientras esté bajo la luz del sol, se cura a la hora tantos puntos de vida como nivel de mutación (NMut) tenga, aunque realmente es una curación natural muy rápida, no una regeneración. Si el mutante o mutado se pasa más de 24 horas sin estar bajo la luz del sol, como mínimo tantas horas como su nivel de mutación, dejará de curarse de manera natural hasta que pueda volver a estar bajo la luz solar tantas horas como su nivel de mutación.

Nota: No necesariamente tiene que ser la luz de nuestro Sol, sino de cualquier estrella en un sistema planetario, obviamente.

Enorme

(Mutación)

El mutante ve aumentada su característica de Fuerza en un valor igual a la mitad de su nivel de mutación (NMut) redondeando hacia abajo. Todas las piezas de equipo le costarán un 20% más.

Garras

(Mutación y Deformación)

El mutado o mutante tiene unas enormes garras que causan un daño de $1d6 + \text{NMut}$. Pero el mutante tiene unos negativos iguales a su NMut para cualquier ataque que haga con un arma que se maneje con las manos.

Además, el mutado o mutante podrán sufrir una cantidad de puntos de vida igual al nivel de mutación que tenga para aumentar el daño que causa en un ataque en tantos dados de 4 caras como

su nivel de mutación, aunque debe anunciar esto antes de atacar, y si el ataque falla pierden los PV igualmente.

Gigantismo

(Mutación y Deformación)

El mutado o mutante ve aumentada su tamaño y con el su característica de Fuerza y su característica de Constitución en un valor igual a la mitad de su nivel de mutación (NMut) redondeando hacia abajo. Todas las piezas de equipo le costarán un 50% más.

Mutante Empático

(Mutación)

Alcance: 5 x NMut metros

Duración: 5 x NMut minutos

El mutante tiene una capacidad inhumana para entender las motivaciones de otras personas (tantas como su nivel de mutación) que se encuentren a una distancia de 5 x NMut en metros, obteniendo un bono a las tiradas de HAB de averiguar intenciones y persuasión, pudiendo en este caso incluso superar el nivel de habilidad 5 (y evitar así fallos), aunque si el oponente es un mutante empático o usa también el poder psiónico *Empatía*, los bonos se anulan. Activar este poder causa al mutante una cantidad de puntos de vida igual al nivel de mutación, y cuando se acaba la duración debe ser activado de nuevo. Exactamente igual ocurre con piel de camaleón, que es la única otra mutación que tiene duración.

Órganos Redundantes

(Mutación)

El mutante tiene dos corazones, un tercer pulmón y más órganos redundantes de tal forma que obtiene una canti-

dad de puntos de vida adicionales cada dos niveles de aventurero (a nivel 1, 3, 5, 7, etc.) igual a su nivel de mutación.

Piel de Camaleón

(Mutación)

Duración: 5 x NMut minutos

El mutante tiene una piel capaz de cambiar de color y tonos simulando los colores y formas de su entorno, obteniendo, gracias a ello, un bono a las tiradas de HAB de *Sigilo* igual a su nivel de mutación, pudiendo en este caso incluso superar el nivel de habilidad 5 (y evitar así fallos), pero para que la mutación sea efectiva es necesario que vaya desnudo. Activar este poder le causa al mutante una cantidad de puntos de vida igual al nivel de mutación, y cuando se acaba la duración debe ser activado de nuevo.

Piel Blanda

(Deformación)

El mutante tiene una piel muy blanda, de tal forma que su CA disminuye permanentemente en una cantidad igual a la mitad de su nivel de mutación (NMut) redondeando hacia abajo.

Piel de Piedra

(Mutación y Deformación)

El mutado o mutante tiene la piel de piedra de tal forma que su CA aumenta permanentemente en una cantidad igual a su nivel de mutación (NMut), pero el personaje no puede llevar ninguna clase de armadura.

Piel Dura

(Mutación)

El mutante tiene una piel muy dura de tal forma que su CA aumenta permanente-

mente en una cantidad igual a la mitad de su nivel de mutación (NMut) redondeando hacia abajo, pero esta no le afecta y le permite llevar la clase de armadura que desee.

Piernas de Doble Articulación

(Mutación)

Las piernas del mutante se transforman, obteniendo una doble articulación con la que puede saltar hasta 5x NMut metros a lo alto, o 8 x NMut metros a lo largo. Las reglas de carga se aplican como si estuviese andando.

Piernas Extra

(Mutación y Deformación)

Al mutado o mutante le salen tantas piernas adicionales como su nivel de mutación (NMut), y por cada pierna extra suma 5 a su rango de movimiento, pero perderá tantos puntos de su característica de Carisma como su NMut, y cualquier pieza de equipo que quiera que cubra sus piernas le costará un 25% extra por cada pierna de más que tenga.

Piernas Hipertrofiadas

(Mutación y Deformación)

El mutado o mutante ve aumentada su característica de DES en un valor igual a su nivel de mutación (NMut), pero perderá la misma cantidad en su Carisma.

Pinzas

(Mutación y Deformación)

El mutado o mutante tiene unas enormes pinzas que hacen un daño de 1d8 +NMut. Pero el mutante no puede coger nada con esas pinzas, ya que todo lo que coge se parte.

Además, el mutado o mutante podrán sufrir una cantidad de puntos de vida

igual al nivel de mutación que tenga para aumentar el daño que causan las pinzas en un ataque en tantos dados de 4 caras como su nivel de mutación, aunque debe anunciar esto antes de atacar y si el ataque falla pierden los PV igualmente.

Pústulas Malolientes

(Deformación)

Alcance: NMut metros

El mutado tiene la piel recubierta de lo que parecen ser una especie de pústulas de desagradable apariencia y olor (que el mutado no huele). Todo el que entre dentro del alcance sin tener la nariz y los ojos cubiertos, tendrá que hacer una TS contra venenos o obtener unos negativos a toda acción iguales al nivel de mutación del mutado.

Pústulas Venenosas

(Deformación)

El mutado tiene la piel recubierta de pústulas de desagradable apariencia y que tienen un extraño efecto abrasivo al entrar en contacto con otras pieles (no la del propio mutado). Todo el que toque al mutado tendrá que hacer una TS contra venenos o sufrir un 1d4 de daño por nivel de mutación debido al efecto abrasivo de las pústulas venenosas que recubren al mutado. Los ataques de toque del mutado tienen ese efecto adicional aparte de otros efectos que puedan tener (positivos o negativos). Además perderá tantos puntos de la característica Carisma como su nivel de mutación (NMut).

Segundo Cerebro

(Mutación)

El mutante tiene un segundo cerebro. Esta mutación hace que cualquier

persona que quiera usar un poder psiónico contra el mutante tiene que gastar una cantidad de puntos de poder adicional para usar su poder igual al nivel de mutación (NMut).

Sentido Disminuido

(Deformación)

El mutado tiene una mutación que le afecta a uno de sus sentidos. Para saber exactamente cual es el sentido afectado deberemos usar la tabla a continuación, lanzando 1d6:

1d6	Sentido Disminuido
1	Vista: El mutado no distingue los colores, lo ve todo en blanco y negro, pero además no puede ver nada que tenga un Rango de Movimiento igual o superior a 30 + (5x NMut).
2	Oído: El mutado es completamente incapaz de escuchar cualquier ruido que se produzca a más de 30 + (5x NMut) metros de él.
3	Tacto: el mutado no tiene sentido del tacto, ni siente las heridas (aunque estas le causan daño igualmente).
4	Olfato: El mutado es incapaz de oler cualquier olor que se encuentre a más de 30 + (5x NMut) metro de él.
5	Gusto: El mutado es incapaz de distinguir sabores, y jamás sabrá por gusto si lo que ha tomado es un veneno.
6	El jugador escoge escoge el sentido que tiene disminuido

Vampiro

(Mutación)

Alcance: Toque

El mutante puede absorber puntos de vida de una víctima y ganarlos él a base de absorber su sangre por medio de sus colmillos (y únicamente sus colmillos). Para usar el poder debe realizar un ata-

tal y como aparece reflejado en la descripción de cada poder psiónico. Cuando se admiten tiradas de salvación, un éxito en la misma típicamente reduce o elimina los efectos del poder psiónico, dependiendo de la descripción del mismo.

Acumular efectos de poderes psiónicos

Los poderes psiónicos que afectan a diferentes habilidades pueden combinarse con otros poderes u aparatos alienígenas en posesión del psíquico o receptor del poder psiónico. No obstante, no es posible lanzar dos poderes psiónicos iguales para acumular sus efectos.

Alcance

Los poderes psiónicos que no afectan al psíquico (que tienen alcance personal) o son de toque (y por lo tanto requieren un ataque cuerpo a cuerpo) poseen un alcance que dependerá del nivel de poder psiónico del psíquico. Todos los efectos de un poder psiónico más allá de esa distancia no funcionarán, tal y como viene explicado en la descripción de cada poder psiónico.

Duración

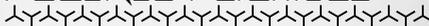
Algunos poderes tienen efectos permanentes, pero son los menos, la mayoría de los poderes psiónicos que veremos a continuación tienen una duración que dependerá del NPP del psíquico. Una vez concluido el tiempo indicado, los efectos del poder psiónico terminarán de manera automática.

Área de efecto

Cuando usamos esta referencia, nos referimos al área, independientemente

del alcance, donde los efectos, tanto nocivos como beneficiosos, de algunos poderes psiónicos se dejan notar de manera efectiva. Sólo unos pocos poderes psiónicos emplean este tipo de referencia.

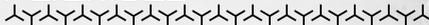
ADQUIRIENDO PODERES PSIÓNICOS



Cuando los psíquicos suben de nivel, pueden aprender nuevos poderes psiónicos, según establezca su tabla de progresión de poderes psiónicos correspondiente. Los nuevos poderes psiónicos no se aprenden por ciencia infusa, el psíquico debe acudir a un círculo de psíquicos, o a un psíquico de nivel superior, para aprender nuevos poderes psiónicos. De igual modo, el psíquico, en el transcurso de sus aventuras, puede encontrar nuevos poderes psiónicos, impresos en viejos libros olvidados, guardados en cristales psíquicos o incluso escritos en roca. Estos pueden ser aprendidos si se ha adquirido acceso a nuevos poderes psiónicos que no se han aprendido aún.

De todas formas, este aprendizaje es algo que debe ser más narrativo que mecánico, así pues, si el jugador se ha preocupado de interpretar como su personaje busca nuevos poderes, medita para aumentar su control mental, etc, el Narrador puede permitirle aprender poderes por sí mismo al subir de nivel, si considera que tiene sentido en su campaña.

LISTA DE PODERES PSIÓNICOS



A continuación ofrecemos una lista con los distintos poderes psiónicos existentes, presentados en orden alfabético.

Cuando se habla de NPP siempre queremos decir el Nivel de Poder Psíquico con el que se lance el poder, no el que tiene el psíquico, salvo que se indique específicamente.

Amortiguación Psiónica

Alcance: 10 x NPP metros

Duración: 5 x NPP asaltos

El psíquico puede usar sus propios poderes mentales para dificultar que otros psíquicos usen poderes. Así pues, cuando activa este poder provoca que cualquier persona que quiera usar un poder psiónico dentro del alcance tiene que gastar una cantidad de puntos de poder adicional para usar su poder igual al nivel de poder psiónico (NPP) con el que se lance el poder. No obstante, si el psíquico quisiera usar otro poder psiónico mientras este poder está activo, también tendría que pagar dicho coste adicional en puntos de poder.

Arma Psiónica

Alcance: Personal

Duración: 10 x NPP asaltos

El psíquico puede crear un arma hecha de energía psíquica que hace 1d6 +NPP de daño mental. El arma puede tener cualquier apariencia, aunque no tiene efectos adicionales por ello. El poder psiónico *Escudo Mental* protege de esta clase de ataques, ver la descripción del mismo.

Ataque Cerebral

Alcance: Toque (debe tocar el cerebro, un casco protege efectivamente de este poder)

Duración: Permanente o 1 x NPP horas.

El psíquico puede consumir la mente de su víctima, para lo que debe tocar la

cabeza de la misma. Para usar el poder debe realizar un ataque (ignorando el bono por armadura, pero no el de Destreza u otros bonos), a no ser que la criatura esté indefensa, en cuyo caso no será necesaria la tirada de ataque. Si el objetivo lleva cualquier clase de casco, el poder fallará directamente. Si el ataque tiene éxito la víctima sufrirá una pérdida de INT o SAB (escogido por la víctima) igual al NPP con el que se lance el poder, y éste obtendrá 50 PX por cada punto de INT o SAB que haya consumido (para representar el conocimiento que ha asimilado de su víctima). La víctima puede hacer una TS contra psiónica para recuperarse de la pérdida de características en una cantidad de horas igual al NPP con el que se lance el poder, pero si falla dicha TS, la pérdida será permanente.

Aumentar Característica Física

Alcance: Personal

Duración: 5 x NPP asaltos

El psíquico puede concentrar su energía mental hasta tal grado que una de sus características físicas se ve aumentada en un valor igual al NPP con el que se lance el poder, con todos los efectos que ese aumento pueda conllevar.

Campo de Fuerza

Alcance: Personal

Duración: 5 x NPP asaltos

Área de Efecto: un área de NPP metros de radio

El psíquico puede crear una barrera de energía centrada en él, pero que puede resguardar a otras personas. Este escudo le protegerá de 1d8 puntos de daño por cada nivel de poder psiónico (NPP) con el que se lance el poder a todos los que estén dentro del campo de

fuerza, pero cualquier ataque físico o energético (no poderes psíquicos) que afecte a una de las personas que estén dentro, le quitará daño al total que puede proteger el campo. Si los puntos de daño de aquellos que protege el campo de fuerza son superados, la cantidad por la que se supere se aplicará como daño al psíquico (independientemente de a quien afectase originalmente el ataque).

Curación Acelerada

Alcance: Personal

Duración: Permanente

El psíquico puede curarse 1d4 PV por nivel de poder psiónico.

Disipar Poderes Psiónicos

Alcance: 10 x NPP metros

Duración: Permanente

Disipar poderes psiónicos quizás sea uno de los poderes más útiles para un psíquico, pues permite anular los efectos activos de otros poderes. Este potente poder contrarresta, limita o finaliza poderes psiónicos activos en un área circular de 2 metros de radio por NPP con el que se lance el poder, siempre que dichos poderes hayan sido lanzados por psíquicos del mismo nivel de poder psiónico o inferior. Si el poder a disipar ha sido lanzado con un NPP mayor que el NPP de nuestro psiónico, el poder no podrá ser disipado. Es importante tener en cuenta que un poder de efecto o duración instantánea, como por ejemplo un rayo mental, no puede ser disipado.

Dormir

Alcance: 20 x NPP metros

Duración: 1d4 x NPP turnos

Este poder provocará que todas las

criaturas objetivo dentro del alcance caigan en un sopor parecido al sueño. El poder sólo afectará a criaturas pequeñas, o humanoides no mayores que un hombre con 4 DG o menos, con un máximo de 2d8 DG de criaturas afectadas por nivel de poder psiónico con el que se lance el poder. Las criaturas con menos DG serán las primeras afectadas, y aquellos con menos de 1 DG serán considerados, para los efectos de este poder, como de 1 DG de golpe. Las criaturas que fallen una TS contra psiónica caerán dormidas y quedarán indefensas. No obstante, una herida o golpe no mortal despertará al individuo. Los muertos vivientes y otras criaturas específicas son inmunes a estos efectos.

Empatía

Alcance: 5 x NPP metros

Duración: 5 x NPP minutos

El psíquico puede usar sus poderes mentales para entender las motivaciones de una cantidad de personas hasta su nivel de poder psiónico (no el que use para lanzar el poder) que se encuentre a una distancia de 5 x NPP en metros, obteniendo un bono a las tiradas de HAB de averiguar intenciones y persuasión, pudiendo en este caso incluso superar el nivel de habilidad 5 (y evitar así fallos), aunque si el oponente es un mutante empático o usa también el poder psiónico *Empatía*, los bonos se anulan.

Empatía Defensiva de Combate

Alcance: Personal

Duración: 5 x NPP asaltos

El psíquico puede usar sus poderes mentales para entender el lenguaje corporal de los que le van a atacar, y por tanto predecir sus movimientos. Esta

empática presciencia le permite defenderse mucho mejor de los ataques físicos de sus oponentes, aumentando su CA en una cantidad igual al nivel de poder psiónico (NPP) con el que se lance el poder.

Empatía Ofensiva de Combate

Alcance: Personal

Duración: 5 x NPP asaltos

El psíquico puede usar sus poderes mentales para entender el lenguaje corporal de aquellos a los que se dispone a atacar, y por tanto predecir sus movimientos. Esta empatía le permite penetrar mucho mejor las defensas de sus oponentes, obteniendo una bonificación a sus ataques igual al nivel de poder psiónico (NPP) con el que se lance el poder.

Empujón Mental

Alcance: 10 x NPP metros

Área de Efecto: un área de NPP metros de radio

El psíquico puede proyectar una onda de energía mental afectando a todos los enemigos que se encuentre en un área de tantos metros de radio como el NPP con el que se lanza el poder, causando 1d4 puntos de daño mental por nivel de poder psiónico (NPP) con el que se lanza el poder a todos los enemigos que estén dentro del área. Los objetivos del empujón mental puede hacer una TS contra psiónica, y si la superan sufrirán sólo la mitad del daño. El poder psiónico *Escudo Mental* protege de esta clase de ataques, ver la descripción del mismo.

Enlace Telepático

Alcance: 100 x NPP metros

Duración: 5 x NPP minutos

El psíquico puede enlazar a tantas

personas como su nivel de psíquico (sin contarlo a él) en un enlace telepático (que puede ser resistido con una TS contra psiónica) y que permite a quienes participen en él comunicarse mentalmente sin que nadie lo pueda percibir por métodos no psiónicos.

Entender Lenguas

Alcance: Personal

Duración: 10 x NPP minutos

El psíquico puede usar sus poderes para intuir lo que una persona quería decir cuando escribía algo, entendiendo así cosas escritas en lenguas que no habla o conoce, por muy distintas que sean de la propia lengua materna de nuestro psiónico.

Escudo Mental

Alcance: Personal

Duración: 5 x NPP asaltos

El psíquico puede crear una barrera de energía mental rodeando su cuerpo. Este escudo le protegerá de 1d6 puntos de daño mental por cada nivel de poder psiónico (NPP) con el que se lance el poder. El poder protege contra los poderes *Arma Psiónica*, *Rayo Mental* y *Empujón Mental*, aparte de cualquier otro poder, arma, artefacto o efecto que cause daño mental.

Falsa Amistad

Alcance: 10 x NPP metros

Duración: Leer abajo

Este poder sólo afecta a criaturas humanoides inteligentes o semi-inteligentes. La víctima de este poder psiónico tiene derecho a realizar una TS contra psiónica. Si logra tener éxito, el poder no causará efecto alguno en su persona. En caso contrario, la víctima creerá que

el psíquico es el mejor de sus amigos, tratando, por tanto, de defenderlo ante cualquier amenaza existente.

Este poder psiónico no tiene efecto alguno sobre animales, constructos, muertos vivientes o monstruos humanoides de más DG que el nivel del psíquico. El lanzador deberá hablar la lengua del oponente y nunca será obedecida una orden que obligue a la víctima a quitarse su propia vida o llevar a cabo una acción suicida.

El poder puede durar meses o incluso años, aunque la víctima tendrá derecho a una TS contra psiónica diaria, semanal o mensual para comprobar si sigue bajo los efectos del poder, dependiendo de su INT, tal como viene reflejado en la siguiente tabla.

El efecto de falsa amistad quedará roto de manera inmediata si el psíquico ataca deliberadamente a la víctima, ya sea mediante otro poder o apelando a la fuerza física. La víctima se defenderá de igual modo si es atacado por los aliados del psíquico.

Inteligencia	Tirada de Salvación
3-8	Mensual
9-12	Semanal
13+	Diaria

Forma Astral

Alcance: Personal

Duración: 5 x NPP minutos

El psíquico se vuelve intangible (con todo el equipo que pueda transportar, pero nunca llevando a otro ser vivo) y puede moverse en cualquier dirección con un rango de movimiento igual a 5 x NPP metros. Mientras tiene forma astral no necesita respirar, pero no puede interactuar con el mundo normal (aunque puede verlo y escuchar lo que suceda),

y nada puede interactuar con el (aunque también puede ser visto y oído). En forma astral el daño mental afecta igualmente, pero es el único tipo de daño que lo hace. Las reglas de carga se aplican como si estuviese andando.

Infravisión

Alcance: 10 x NPP

Duración: 2 x NPP horas

El psíquico podrá ver en la oscuridad con una alcance efectivo de 10 metros por nivel de poder psiónico con el que se lance el poder.

Imagen Reflejada

Alcance: Personal

Duración: 5 x NPP turnos

El psíquico puede crear una cantidad de reflejos de su propia imagen igual al nivel de poder psiónico con el que se lance el poder, que imitarán todos sus movimientos, siendo indistinguibles. Estas imágenes aparecerán próximas al psíquico y se moverán a la par que él mismo. El psíquico no necesita mantener la concentración y sus imágenes reflejadas permanecerán junto a él hasta que se acabe la duración del poder. Las imágenes no son reales y no pueden, por tanto, realizar tareas, pues son una mera ilusión. Cualquier ataque sobre el psíquico golpeará primero contra una de estas imágenes, haciendo que desaparezca hasta que no quede ninguna.

Invisibilidad

Alcance: Personal

Duración: 5 x NPP minutos

El psíquico se vuelve invisible (con todo el equipo que pueda transportar,

pero nuca llevando a otro ser vivo), y permanecerá invisible hasta que realice un ataque o use otro poder psíquico, o se acabe la duración del poder, lo que suceda primero.

Percepción Extrasensorial

Alcance: 10 x NPP metros

Duración: 5 x NPP turnos

El psíquico puede percibir los pensamientos de otras criaturas. Para ello debe poder ver a la criatura, que además debe estar dentro de su alcance. El objetivo puede hacer una TS contra psiónica para evitar que lean su mente, pero no se dará cuenta de lo sucedido salvo que sea psíquico. Si fallara la tirada, el psíquico podrá percibir y comprender todo lo que piense (aunque no hable el lenguaje del objetivo). Los pensamientos de muertos vivientes o constructos no pueden escucharse, solo los de criaturas vivas con cerebros. Este poder permite comprender lo que piensan animales, pero no comunicarse con ellos.

Nota: Algunos alienígenas, dada la fisiología de sus cerebros, pueden resultar inmunes a la percepción extrasensorial. Como siempre, el Narrador tendrá la última palabra.

Rayo Mental

Alcance: 10 x NPP metros

El psíquico puede lanzar un rayo de energía mental concentrada sobre un objetivo causando 1d6 puntos de daño mental por cada nivel de poder psiónico (NPP) con el que se lance el poder. El objetivo del rayo mental puede hacer una TS contra psiónica, y si la supera sufrirá la mitad del daño. El poder psiónico *Escudo Mental* protege de esta clase de ataques, ver la descripción del mismo.

Rayo Radiactivo

Alcance: 10 x NPP metros

Los psíquicos y los mutantes tienen alguna clase de relación, como evidencia este poder. El psíquico puede lanzar un rayo de energía mental que es radiactivo causando 1d4+1 puntos de daño de radiación por cada nivel de poder psiónico (NPP) con el que se lance el poder. El objetivo del rayo radiactivo puede hacer una TS contra radiación, y si la supera sufrirá la mitad del daño.

Salto Psiónico

Alcance: Personal

Duración: 10 x NPP asaltos

El psíquico puede saltar hasta 5x NPP metros a lo alto, o 8 x NPP metros a lo largo mientras dura el poder. Las reglas de carga se aplican como si estuviese andando. Además, el psíquico nunca sufrirá daño por caídas iguales o inferiores a 20 x NPP metros, aunque el poder no esté activado (pero tendrá que descontar PP como si lo hubiese usado, y para ello debe tener PP disponibles).

Sanguijuela

Alcance: Toque

El psíquico puede absorber puntos de vida de una víctima y ganarlos él. Para usar el poder debe realizar un ataque (ignorando el bono por armadura, pero no el de destreza u otros bonos), a no ser que la criatura esté indefensa, en cuyo caso no será necesaria la tirada de ataque. Si el ataque tiene éxito, la víctima sufrirá una pérdida de 1d4+2 por NPP con el que se lance el poder, y nuestro psiónico obtendrá tantos puntos de vida como haya quitado con el ataque (sin poder superar su máximo).

Telepatía

Alcance: 200 x NPP metros

Duración: 10 x NPP minutos

El psíquico puede hablar telepáticamente con otra persona, que le puede responder sin problema de manera mental sin que nadie lo pueda percibir por métodos no psiónicos.

Teleportación

Alcance: 100 x NPP metros

Duración: Instantáneo

El psíquico puede desaparecer de un lugar y aparecer en otro lugar que pueda ver y que se encuentre dentro del alcance.

Telequinesis

Alcance: 10 x NPP metros

Duración: 5 x NPP turnos

El psíquico puede levantar y mover (a la misma velocidad que si lo llevase el mismo) objetos (nunca seres vivos) cuyo peso no puede exceder 5 kilos por NPP con el que se lance el poder. Si intenta romper algo o arrancar algún objeto con la telequinesis, funcionará como si tuviese la misma fuerza que el psíquico.

Visión Psiónica

Alcance: Personal

Duración: 10 x NPP minutos

El psíquico puede usar sus poderes para percibir con estos en lugar de sus ojos, esto le permite detectar a simple vista si alguien es psiónico, si tiene algún poder psiónico activo y en tal caso cuál es. Este poder permite ver, por ejemplo, quién tiene enlaces telepáticos activos.

Vuelo Psiónico

Alcance: Personal

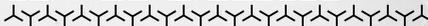
Duración: Tantos minutos como el NPP con el que se lance el poder

El psíquico puede volar con un rango de movimiento igual a 5 x NPP metros. Las reglas de carga se aplican como si estuviese andando. Además, el psíquico nunca sufrirá daño por caídas iguales o inferiores a 10 x NPP metros, aunque el poder no esté activado (pero tendrá que descontar PP como si lo hubiese usado, y para ello debe tener PP disponibles).

BIOGEL

El biogel es una sustancia nanotecnológica capaz de restañar todo tipo de heridas, empleada por los aventureros de la clase de personaje médico. La cantidad de usos diarios de biogel de que dispone el médico dependerá de su nivel de personaje. Nuestro médico escogerá la forma deseada de aplicación del biogel, de entre todas las opciones de las que dispone.

USANDO BIOGELES



Los usuarios de biogel pueden usar un número determinado de biogeles de diferentes niveles de potencia al día, dependiendo del nivel de experiencia del médico, tal como aparece reflejado en la tabla correspondiente. No obstante, el médico no está obligado a escoger de antemano que biogeles quiere usar, sino que puede escoger libremente cuando vaya a aplicar un biogel cual es el que quiere usar de entre todos aquellos que conoce. Y un médico conoce todos los biogeles de los niveles de potencia de biogel a los que tiene acceso (según su nivel de personaje).



Para aplicar biogeles con eficacia, el médico debe ser capaz de mover las manos libremente para usar la bioherramienta y aplicar correctamente la sustancia. Asimismo, los médicos no pueden hacer otra cosa durante el mismo asalto en que estén aplicando biogeles. El aventurero debe anunciar su intención de aplicar un biogel antes de que se determine la iniciativa. Si el médico es atacado antes de que pueda aplicar el biogel, o debe realizar una tirada de salvación y resulta fallida, el biogel se perderá y fallará, perdiendo ese uso de biogel. Finalmente, el médico debe ser capaz de tocar a la criatura elegida para recibir el efecto del biogel.

Tiradas de salvación de biogeles

Algunos biogeles admiten tiradas de salvación para eludir sus efectos, tal y como aparece reflejado en la descrip-

ción de cada biogel. Cuando se admiten tiradas de salvación, un éxito en la misma típicamente reduce o elimina los efectos del biogel, dependiendo de la descripción del mismo.

Biogeles reversibles

Algunos biogeles tienen efectos reversibles, tal y como se puede leer en su descripción. El efecto reversible de un biogel es considerado a todos los efectos un biogel diferente, pero se puede usar un efecto u otro del biogel reversible de manera totalmente libre.

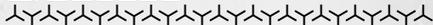
Alcance

Todos los biogeles tienen alcance toque, pues para ser usados se debe tocar aquella criatura o comida a la que se quiere aplicar el biogel

Duración

Casi todos los biogeles tienen efectos permanentes, pero algunos poseen una duración determinada. En tal caso, una vez concluido este tiempo -indicado en el apartado de duración de cada biogel-, los efectos del biogel cesarán de manera inmediata.

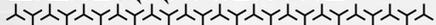
ADQUIRIENDO BIOGELES



Cuando los usuarios de biogel suben de nivel, pueden acceder a más biogeles diarios y a biogeles de más potencia. Los nuevos biogeles no se aprenden por ciencia infusa, el médico debe acudir a un hospital o a una universidad para que le proporcionen las fórmulas necesarias para los nuevos biogeles, aunque esta es una necesidad narrativa, no a nivel

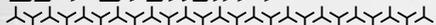
de reglas, por lo que el Narrador puede solucionarlo o gestionarlo de forma distinta, según le interese.

REPARANDO BIOHERRAMIENTAS



Podría ocurrir que la bioherramienta de un médico (el aparato con el que programa y aplica el biogel) desapareciera, sea destruida o algo peor en el transcurso de sus aventuras. Si esta desgracia ocurriera, el médico podrá rehacer una nueva, proceso que le llevaría una semana de trabajo y un coste de 5.000 créditos por cada nivel de potencia de biogel que tiene la bioherramienta.

LISTA DE BIOGELES DE POTENCIA 1



Curar Heridas Leves

Alcance: Toque

Duración: Permanente

Este útil biogel permitirá al médico sanar una herida leve o eliminar la parálisis de un aventurero o criatura. Si usamos el biogel para curar una herida, la misma sanará 1d8+1 puntos de daño. Por el contrario, no curará punto alguno si el biogel es empleado para eliminar los efectos de la parálisis (si el médico está paralizado, no podrán curarle con su biogel). Este biogel nunca subirá los puntos de vida por encima del máximo actual del aventurero.

Este biogel tiene un reverso, denominado *Causar Heridas Leves* que provocará una herida de 1d8 puntos de daño en una criatura, siempre que el médico logre tocarla con una tirada normal de ataque (ignorando el bono por armadu-

ra, pero no el de Destreza u otros bonos), a no ser que la criatura esté indefensa, en cuyo caso no será necesaria la tirada de ataque.

Purificar agua y comida

Alcance: Toque

Duración: Permanente

Este biogel hace que cualquier tipo de comida y agua que haya sido contaminada, esté en mal estado o envenenada, se vuelva pura y en perfecto estado para ser ingerida. Se pueden purificar hasta 10 metros cúbicos de agua por nivel del médico.

Este biogel es reversible y se puede transformar en un *Intoxicar Comida y Agua*. Este biogel es capaz de estropear incluso el agua sagrada.

Quitar el miedo

Alcance: Toque

Duración: 2 turnos

El médico inspira valor al receptor de este biogel, elevando sus tiradas de salvación contra los ataques por miedo en un +2, y anulando los efectos del miedo si ya se encuentra bajo esa clase de efectos. No tiene impacto sobre muertos vivientes.

Resistencia al frío

Alcance: Toque

Duración: 6 turnos

El receptor de este biogel queda protegido de los efectos del frío, ya sean de naturaleza convencional o psíquica. De manera adicional, el biogel otorga un bonificador +2 a las tiradas de salvación contra ataques basados en el frío. De igual manera, 1 punto de daño es restado de cada dado de daño producido al receptor en un ataque (aunque cada

dado causa 1 punto de daño como mínimo). Por ejemplo, un cañón de nitrógeno líquido es disparado contra uno de nuestros aventureros. Éste realiza la tirada de salvación con los bonificadores y aun así la falla. El rayo gélido supone 6d6 puntos de daño. Al resultado de esta tirada le restaremos un 6 (1 punto por cada dado lanzado).

Resistencia al fuego

Alcance: Toque

Duración: 6 turnos

El receptor de este biogel queda protegido de los efectos del calor, ya sean de naturaleza convencional o psíquica. De manera adicional, el biogel otorga un bonificador +2 a las tiradas de salvación contra biogeles y ataques basados en el fuego. De igual manera, 1 punto de daño es restado de cada dado de daño producido al receptor en un ataque (aunque cada dado causa 1 punto de daño como mínimo). Por ejemplo, un enemigo con un lanzallamas lanza un chorro ardiente contra uno de nuestros aventureros. Éste realiza la tirada de salvación con los bonificadores y aun así la falla. La llamarada abrasadora del arma supone 6d6 puntos de daño. Al resultado de esta tirada le restaremos un 6 (1 punto por cada dado lanzado).

LISTA DE BIOGELES DE POTENCIA 2

Y Y Y Y Y Y Y Y Y Y Y Y Y Y Y Y Y Y

Animar a los muertos

Alcance: Toque

Duración: Permanente

Este biogel convierte los huesos o cadáveres de criaturas ya fallecidas en

esqueletos y zombis no-muertos que obedecen las órdenes del médico. Los no-muertos seguirán al médico allá donde vaya, o pueden ser emplazados en una localización con la orden de atacar a todo aquel que entre en ella. Los esqueletos y zombies permanecen en este estado de no-muerte hasta que son destruidos mediante las armas o a través de la liberación de energías psíquicas.

El médico puede animar a un número de muertos vivientes igual a su nivel de médico. Por ejemplo, un médico de nivel 7 puede animar a 7 esqueletos (1 DG cada uno), pero sólo podrá hacerlo con 3 zombies (2 DG cada uno). Estas criaturas carecen de inteligencia y no conservan ninguna de las habilidades que tuvieran en vida. Es importante señalar, que la utilización de este biogel es ilegal en la mayoría de civilizaciones de la Marca Estelar y está penado de manera muy severa.



Crecimiento animal

Alcance: Toque

Duración: 12 turnos

Un animal normal puede doblar su tamaño gracias a este biogel, ganando 1d8 puntos de vida adicionales.

Curar enfermedad

Alcance: Toque

Duración: Permanente

El médico puede curar la mayoría de las enfermedades tocando a la criatura afectada. El enfermo se recupera en un plazo de diez días, dependiendo de la gravedad de la enfermedad, aunque siempre notará mejoría de manera inmediata (el Narrador decidirá el tiempo de recuperación).

Este biogel es reversible, y puede ser empleado como *Contagiar Enfermedad*. Al igual que con curar enfermedad, el médico ha de tocar a la víctima, la cual tiene derecho a una tirada de salvación contra venenos y afecciones. La enfermedad infligida puede ser curada por el biogel de curar enfermedad. Si no supera la tirada, el médico decidirá la gravedad de la infección entre leve y grave:

Leve: el efecto comienza el asalto posterior al uso del biogel. En ese momento, la criatura comienza a perder 1 punto de Fuerza o Constitución (a elección del médico) por hora hasta que se vea reducida a 2, lo cual llevará al receptor a un estado de máxima debilidad y se encontrará virtualmente impotente. En 1d3 semanas la víctima comenzará a recuperar 1 punto de característica perdido por día de descanso.

Grave: el efecto es inmediato para la víctima, la cual no puede recuperar los puntos de vida perdidos de ninguna

manera, ni siquiera mediante otros biogeles. Cada semana que la enfermedad no haya sido sanada hace perder a la víctima 2 puntos de Carisma de forma permanente. Una vez que el Carisma llegue a cero puntos, la criatura muere.

Crear comida y agua

Alcance: Toque

Duración: Especial

Este biogel hace aparecer de la nada comida y agua. Con cada uso de este biogel, se consigue mantener a tres criaturas de tamaño humano, o a una grande, durante todo un día, +1 criatura adicional por nivel del médico. Cuando transcurren 24 horas, la comida y el agua se vuelven inservibles, aunque se pueden restablecer por otras 24 horas con un biogel de purificar agua y comida.

Curar heridas graves

Alcance: Toque

Duración: Permanente

Este biogel nos permitirá sanar una herida grave o eliminar la parálisis. Si usamos el biogel para curar una herida, la misma sanará 2d8+2 puntos de daño. Por el contrario, no curará punto alguno si el biogel es empleado para eliminar los efectos de la parálisis. Este biogel nunca subirá los puntos de vida por encima del máximo actual del aventurero. Obviamente, un médico puede curarse a sí mismo.

También puede emplearse su reverso, *Causar Heridas Graves*, lo cual ocasiona un daño de 2d8+2 a la criatura tocada. Es necesario una tirada de ataque (ignorando el bono por armadura, pero no el de DES u otros bonos) para lograr tocar a la víctima y que el biogel tenga éxito. Si el receptor está incapacitado para defenderse, no será necesaria esta tirada.

Por otra parte, el biogel se considera reversible (*Dañar*). Si el médico tiene éxito en un ataque (ignorando el bono por armadura, pero no el de Destreza u otros bonos) contra un enemigo, éste debe realizar una tirada de salvación contra venenos y afecciones. Si la supera, el biogel sólo le inflige 6d8 puntos de vida, en caso contrario la criatura muere inmediatamente. Si la criatura tiene más de 100 PV pierde un máximo de 10d10 puntos de vida si falla la tirada pero no muere. El uso de este biogel está duramente penado en todas las sociedades.

Restablecimiento

Alcance: Toque

Duración: Permanente

Este biogel hace que el receptor recupere su energía vital y restablece los niveles que hubiera perdido por durante un combate con una criatura capaz de drenar la energía a sus víctimas. Este restablecimiento ha de producirse en las 24 horas posteriores al drenaje de energía para que sea efectivo. Además este biogel también restaura los puntos de característica perdidos de manera no permanente.

El reverso de este biogel (*Drenaje Energético*) es capaz de drenar la energía a la criatura tocada con un ataque (ignorando el bono por armadura, pero no el de Destreza u otros bonos) en 1 nivel si ésta fallara una tirada de salvación contra venenos y afecciones.

Resurrección

Alcance: Toque

Duración: Permanente

Funciona igual que revivir a los muertos pero sin límite de tiempo para la resurrección, es decir, no importa si la

víctima lleva 1 día o diez años muerta. Además sólo es necesario un fragmento de su cuerpo para llevar a cabo la resurrección. El receptor resucitará curado de cualquier enfermedad y con todos sus puntos de vida, de característica y habilidades restaurados.

El reverso de este biogel (*Desintegración*) destruye a la víctima y la convierte en polvo de manera inmediata. Para poder destruir a la víctima, el médico ha de tocarla teniendo éxito en un ataque (ignorando el bono por armadura, pero no el de Destreza u otros bonos). Si el objetivo es un muerto viviente deberá superar una tirada de salvación contra venenos y afecciones para no ser destruido.

Una vez se aplique este biogel, el médico deberá descansar 1 día por nivel del personaje resucitado o destruido, no pudiendo aplicar más biogeles o combatir hasta que haya descansado.



AVENTURAS Y DESVENTURAS

Muchas de las aventuras de este juego se desarrollarán en bases planetarias, espacios confinados en estaciones orbitales o en pecios espaciales. Estos lugares son estructuras complejas, en las que podremos encontrar toda clase de cámaras, cubiertas y corredores. Desde cavernas, corredores, a salas de mando o máquinas, hangares, puentes de naves espaciales o bodegas de carga. Desde corredores, trampas y escotillas secretas a inefables factorías que ensamblan monstruos terribles que tendremos que destruir para conseguir nuestros objetivos.

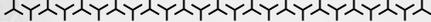
GRUPOS DE AVENTUREROS

Para mejorar sus posibilidades de éxito, los aventureros se unen formando grupos de compañeros que se apoyarán entre sí para conseguir sus propósitos. Los grupos de aventureros suelen estar formados por personajes de clases diversas, ya que será necesario el talento y contribución de todos para salir airosos de las más inesperadas y peligrosas situaciones. Por ejemplo, los aventureros espaciales podrán luchar en primera fila, mientras los médicos curan sus heridas y los psíquicos lanzan potentes poderes desde la retaguardia, al tiempo que los

exploradores espaciales buscan trampas o puertas secretas.

En ocasiones, no habrá suficientes aventureros en el grupo para acometer con garantías todos los desafíos en las aventuras. Para estos casos, se puede recurrir a la opción de contratar aventureros no jugadores (ANJs) para realizar el trabajo. Se desaconseja dejar que un jugador lleve varios personajes a un tiempo. Siempre es preferible crear ANJs que puedan ser controlados por el Narrador.

ORGANIZACIÓN DEL GRUPO AVENTURERO



Para organizar un grupo de aventureros efectivo es preciso que esté formado por una buena y variada combinación de clases de personaje. Un ejemplo de grupo arquetípico de cuatro jugadores estaría formado por un psiónico, un médico/científico/técnico, un macarra/explorador/piloto/robot y un aventurero espacial o marine. Una vez seleccionadas las clases de personaje, es necesario establecer un orden de marcha, escribiendo el mismo en una hoja de papel para evitar posibles malentendidos durante los encuentros. Según lo angosto del pasillo, los aventureros podrán ir en parejas o de uno en uno. Es conveniente situar a los aventureros más fuertes en la vanguardia y retaguardia del grupo, mientras que los médicos y psiónicos deberían quedarse en el centro, resguardados por sus compañeros.

Cartografía

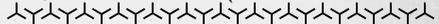
Al explorar bases y complejos de intrincado diseño, siempre será conveniente dibujar un mapa para situar la acción y evitar extraviarse. Por ello, re-

sultará siempre práctico designar a un jugador hábil como cartógrafo del grupo, cuya tarea fundamental será la de dibujar el mapa de la localización a medida que la describe el Narrador durante el transcurso de la aventura.

MOVIMIENTO

Durante el juego, cuando los aventureros se encuentran explorando una localización, el tiempo se mide en turnos, tal como explicamos en el **Capítulo 4º: Combate** un turno equivale a 10 minutos en tiempo de juego. Algunas acciones típicas que pueden realizar los aventureros en un turno completo son, por ejemplo, buscar trampas o puertas secretas en un habitáculo de 3 x 3 metros, o utilizar su rango de movimiento completo. Hay que tener en cuenta que cuando los aventureros se desplazan por un pecio espacial o un templo alienígena lo hacen con cuidado, procurando no activar trampas o hacer mucho ruido, evitando obstáculos y observando el entorno con atención para que no se les escape detalle. Este movimiento cauteloso es denominado movimiento de exploración, y no depende de la capacidad de movimiento del aventurero, sino de que dedique el tiempo necesario a explorar una zona.

DESCANSAR Y AVITUALLARSE

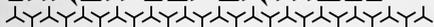


Explorar peligrosos pecios espaciales es, sin duda, una actividad extenuante, y es por ello que nuestros aventureros necesitarán descansar para recuperar fuerzas, alimentarse y sanar sus heridas si fuera necesario. Por cada 5 turnos (50 minutos) que los aventureros perma-



nezan activos, combatiendo o explorando, necesitarán descansar durante 1 turno al menos, lo que representa básicamente descansar 10 minutos de cada hora de exploración. Si no lo hicieran así, y prosiguieran con la exploración o combatiendo, sufrirían un penalizador -1 en sus tiradas de ataque y daño hasta que descansen 1 turno completo.

CARGA SOPORTABLE



En aras de la sencillez, hemos decidido simplificar en lo posible el asunto de la carga transportable. Los aventureros humanos pueden transportar un máximo de carga pesada (y se reduce el rango de movimiento del aventurero a la mitad), y por ello es importante anotar el peso transportado por cada uno de los jugadores. Como hemos dicho, el peso transportado se mide en kilogramos y se calcula sumando el peso total de toda la impedimenta cargada por el aventurero, incluyendo su armadura, equipo y armamento.

ILUMINACIÓN

Dado que muchas de las aventuras transcurrirán en oscuros pecios abandonados sin energía, lóbregos laberintos, catacumbas alienígenas y bases espaciales, los aventureros deberán proveerse de medios adecuados para iluminar el entorno. Por lo general, se suelen emplear linternas enganchadas en los cascos y/o armaduras, que iluminan 20 metros en una sola dirección, aunque hay linternas hechas para alumbrar en todas direcciones, suelen diseñarse para ser estáticas, no para ir montadas sobre armas o armaduras. Las linternas durarán 1 semana por carga de batería.

También es posible (y a veces será necesario) emplear las clásicas antorchas y faroles de aceite cuyo radio iluminado es de 10 metros en todas direcciones. Las antorchas arden durante 6 turnos, mientras que los faroles de aceite pueden iluminar durante 24 turnos con cada carga de aceite.

Es importante reseñar que los aventureros que transporten medios de iluminación no podrán sorprender a otras criaturas en la oscuridad, pues la luz delatará su posición previamente.

PUERTAS

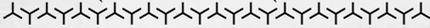
En muchas de las localizaciones que exploremos, nos encontraremos con puertas, portales, escotillas y otras estructuras análogas. Por comodidad nos referiremos a todas ellas como puertas en esta sección. Muchas de ellas estarán ocultas, bien camufladas, escondidas en los más inesperados lugares. Otras tantas las encontraremos firmemente cerradas mediante cancelas o intrincadas cerraduras.

FORZAR PUERTAS



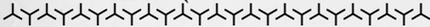
Cualquier aventurero puede intentar derribar una puerta convencional que esté cerrada mediante una tirada de 1d6 y sacando menos que su modificador a forzar puertas procedente de FUE. De todos modos, habrá puertas que por sus propias características, tamaño, construcción ciclópea, cierres mecánicos o astucia en su elaboración serán imposibles de abrir por este método tan expeditivo y tendremos que recurrir a otros medios más sutiles a discreción del Narrador.

PUERTAS SECRETAS



Las puertas secretas sólo pueden ser localizadas cuando se estén buscando de forma activa. El jugador que declare que está buscando puertas secretas deberá superar una tirada de percepción para tener éxito y, si la hay, lograr localizar la puerta secreta. Un aventurero puede intentar descubrir puertas secretas en un área sólo una vez. Esta acción llevará 1 turno (10 minutos) de tiempo completo. Recomendamos que el Narrador le diga al jugador que tire el dado tras su pantalla de narrador (o un libro o algo que tape la tirada), de forma que solo el Narrador pueda ver el resultado y los jugadores no tengan manera de saber si no han logrado localizar una posible puerta secreta debido al resultado del dado, o porque realmente no existía tal puerta.

ESCUCHAR TRAS UNA PUERTA



En ocasiones, los jugadores querrán escuchar tras una puerta para ver si pueden captar algún sonido sospechoso al otro lado. Al igual que con la tirada de buscar puertas secretas, el Narrador lanzará 1d6. Con un resultado de 1 lograrán captar algún sonido, si lo hubiera. Los ladrones están especialmente entrenados en esta tarea, así que su tirada para determinar su éxito se rige por la tabla correspondiente.

TRAMPAS Y DETECCION DE TRAMPAS

Los científicos, los exploradores espaciales y los piratas espaciales pue-

den adquirir la habilidad poner/quitar trampas. No obstante, todos los aventureros que adquieran la habilidad de percepción pueden buscar trampas, pues para encontrar una trampa (si la hay) es necesario superar una tirada de percepción. Los jugadores deben declarar que sus aventureros están buscando activamente trampas antes de realizar la tirada, y deben estar haciéndolo en el lugar adecuado para localizarla con éxito. Esta tirada sólo puede realizarse una vez en cada localización, y se tarda un turno completo (diez minutos) en buscar trampas en un lugar determinado. Se recomienda que el Narrador le diga al jugador que tire el dado tras su pantalla de narrador (o un libro o algo que tape la tirada), de forma que solo el Narrador pueda ver el resultado y los jugadores no tengan manera de saber si fallaron en localizar la trampa o no hay ninguna presente. Pero buscar trampas tiene su riesgo, ya que cada trampa tiene un mecanismo que la activa y buscar puede hacerlo saltar. El Narrador deberá lanzar 1d6 para comprobar si la trampa resulta activada cuando los jugadores busquen trampas. Un resultado de 1 o 2 indicará que la trampa efectivamente se ha activado con las debidas consecuencias.

AVENTURAS AL AIRE LIBRE

Las aventuras que se desarrollan al aire libre, en planetas alienígenas por ejemplo, tienen sus propias particularidades que tendremos que considerar. Lo más importante es determinar las condiciones climáticas imperantes en la zona a explorar, así como el equipo necesario y el medio de transporte em-



pleado por los aventureros para moverse por terreno abierto. Por lo demás, los jugadores proceden de la misma manera que lo harían en una construcción, estableciendo un orden de marcha y dibujando un mapa para no perderse. Los mapas de zonas al aire libre se dibujan generalmente en papel con cuadrícula o hexágonos, equivaliendo cada cuadrado o hexágono a 5, 10, 25 o 100 kilómetros para mapas de zonas muy extensas, según sea necesario en cada situación.

Lógicamente, el Narrador debería disponer de un mapa de la zona diseñado con anterioridad, de tal manera que controle en todo momento en curso de los acontecimientos y los accidentes geográficos que los aventureros descubrirán en su periplo.

MOVIMIENTO EN AVENTURAS AL AIRE LIBRE

El movimiento al aire libre es medido en metros. Los aventureros podrán moverse el equivalente en kilómetros de su rango de movimiento multiplicado por 2 cada día. Por ejemplo, un aventurero que tiene un rango de movimiento de 10 podría caminar 20 kilómetros en un día. Lógicamente, no todos los aventureros podrán moverse con la misma velocidad, así que si viajan en grupo sólo podrán recorrer la cantidad máxima de kilómetros posibles para el aventurero más lento del grupo. Hay que tener en cuenta, que los aventureros podrán recorrer esos 20 kilómetros en condiciones óptimas, es decir, siempre que caminen por un sendero, senda o similar relativamente despejado y de fácil tránsito, o bien campo a través por zonas de suave orografía. Otras con-

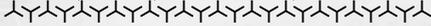
diciones diferentes a éstas supondrán una merma en la cantidad posible de kilómetros a recorrer en una jornada. La siguiente tabla nos ayudará a determinar qué distancia podremos recorrer según las circunstancias.

Terreno	Ajustes de Movimiento
Desierto, colinas, áreas boscosas	-1/3
Junglas, pantanos, montañas	-1/2
Caminos, sendas abiertas	+1/2

Por ejemplo, según podemos ver en la tabla, si los aventureros pueden recorrer 20 kilómetros normalmente, podrán recorrer 30 kilómetros si lo hacen siguiendo un camino bien pavimentado ($20 \text{ km} + 10 = 30$). Por el contrario, si nuestros aventureros atraviesan terreno pantanoso de difícil acceso, se reducirá su ratio de movimiento a sólo 10 km al día ($20 - 10 = 10$). A criterio del Narrador pueden reducirse o aumentarse estos índices de movimiento según el terreno que se atraviese. También es posible realizar una marcha forzada, que permitiría a los jugadores avanzar en un día un máximo de 40 km, aunque necesariamente deberían descansar toda una jornada tras el agotador esfuerzo.

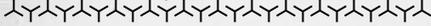
Puede que estas distancias parezcan demasiado reducidas, pero hay que tener en consideración que los aventureros marchan cargados con pesada impedimenta, armaduras, diversas armas y equipo de exploración y docenas de objetos de diferente índole. Aparte de ello, normalmente caminan por terrenos inexplorados, repletos de aliens y otras criaturas peligrosas, y deben estar extraordinariamente atentos a lo que ocurre a su alrededor e intentar no llamar la atención.

PERDER LA DIRECCIÓN



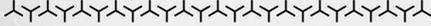
Cuando se viaja campo a través y no se está siguiendo un sendero, camino o carretera bien delimitada, siempre es posible perderse. El grupo deberá designar a un aventurero como guía, y al inicio de cada día, el Narrador le pedirá a ese personaje que realice una tirada de supervivencia (que recomendamos se haga tras la pantalla del Narrador. Fallar esta tirada supone perder la orientación.

ESCALAR



Todos los aventureros deberán realizar una tirada de habilidad de escalar cuando intenten acometer una escalada complicada (porque para subir a un árbol con muchos asideros, o subir una escalera de cuerda si no es una situación de estrés o peligro no hace falta tirar).

NADAR



Normalmente se considera que todos los aventureros que tengan la habilidad de nadar pueden mantenerse a flote sin necesidad de tirar, y pueden también avanzar la mitad de su rango de movimiento, aunque para ello deberán realizar tiradas de nadar. A discreción del Narrador, un aventurero cargado en exceso puede hundirse, y requerirá también tiradas en la habilidad de nadar para evitarlo en lo posible.

CONTRATAR AYUDANTES Y MERCENARIOS

En Aventuras en la Marca Estelar es importante, siempre que se pueda,

contratar ayudantes que nos echarán una mano en nuestras exploraciones o en otras tareas varias. Los ayudantes o mercenarios serán considerados a todos los efectos como ANJs. El número de ayudantes que un aventurero puede contratar dependerá de su modificador de carisma (CAR). Debemos tener en cuenta que estos ayudantes no actuarán como meros autómatas o esclavos des-cerebrados, muy al contrario, intentarán ser fieles en lo posible a sus contratos pero no tolerarán abusos, misiones suicidas carentes de sentido o simplemente absurdas.

Hay muchos lugares donde nuestros aventureros podrán contratar buenos ayudantes, por ejemplo en bares, zonas comerciales u otros lugares concurridos. También pueden recurrir a bandas locales de camorristas, al crimen organizado o a megacorporaciones que dediquen parte de su actividad comercial a ofrecer los servicios de mercenarios a sueldo, etcétera. Una vez se haya seleccionado a un posible candidato, se establecerá una negociación. Una y otra parte propondrán sus condiciones y, con un poco de suerte, se llegará a un trato que podría cuajar en una relación profesional duradera y memorable.

Hay que tener en cuenta que los ayudantes adquieren experiencia como los aventureros y pueden también subir de nivel. Por supuesto, contarán para cualquier reparto de puntos de experiencia siempre que hayan tomado parte activa en la aventura. De igual modo, tendrán su parte en el reparto del botín, si así se ha acordado previamente. Con todo, es normal pagar entre 10 y 25 Cr. por cada día, aparte del botín...





OBJETOS ALIENÍGENAS Y TESORO

A lo largo de sus aventuras, los personajes irán encontrando todo tipo de objetos valiosos, joyas, gemas, dinero y aparatos de origen alienígena. En este capítulo vamos a describir los diferentes tipos de tesoros y como se ha de determinar su cantidad en función de la dificultad de los encuentros. El Narrador es el encargado de establecer la cantidad de tesoro para cada encuentro antes de comenzar la partida.

Asimismo, cada uno de los alienígenas de este manual posee entre sus características el apartado *valor del tesoro*, que nos servirá de referencia para determinar la posible cantidad de riquezas que porta

o esconde el monstruo o alienígena en el momento de derrotarlo. En el caso de los ANJs, el director del juego decidirá el tesoro que poseen en función de los dados de golpe del personaje.

COMO SE DETERMINA EL TESORO

Para determinar el tesoro de un monstruo o ANJ lo primero que tenemos que conocer es la cantidad de créditos totales de los que se compondría dicho tesoro. Para obtener esta cantidad debemos conocer los dados de golpe

TABLA DE VALOR DEL TESORO

DG	Valor
1	250
2	500
3	800
4	1.100
5	1.500
6	2.000
7	2.500
8	3.000
9	4.000
10	5.500
11	7.000
12	9.000
13	12.000
14	16.000
15	21.000
16	27.000
17	35.000
18	46.000
19	60.000
20	80.000

del monstruo o ANJ y consultar la *Tabla de Valor del Tesoro*.

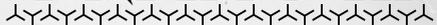
Una vez obtenida la cantidad en créditos, el Narrador deberá dar forma al tesoro transformando dichos créditos en gemas, objetos de arte, joyas, dinero, armas, armaduras, objetos de la tabla de equipo, biogeles y drogas de combate varias, así como todo tipo de aparatos alienígenas.

A lo largo de este capítulo dispondremos de los listados con el valor de todos los objetos de valor. Además, el Narrador podrá crear objetos de su propia invención, aunque se recomienda valorar cuidadosamente los objetos alienígenas y no excederse en su concesión por el riesgo que supondría otorgar demasiado poder a los aventureros y convertirlos en invencibles.

Las cantidades en créditos de la tabla son orientativas, pues existirán monstruos o ANJs con los mismos DG que, por diversos motivos, tengan más o

menos tesoro, cuestión esta que queda a discreción del Narrador, aunque guardando especial cuidado de no extralimitarse demasiado en la concesión de objetos alienígenas, ya que éstos hacen especialmente poderosos a los personajes y podrían llegar a desequilibrar la partida, como hemos ya dicho. Hay que recordar que los objetos alienígenas son excepcionales, difíciles de encontrar y con un número escaso de unidades, cuando no únicos. Por ejemplo, no es recomendable que los aventureros simplemente negocien con un comerciante y que, sin mayor esfuerzo, puedan adquirir cualquier objeto alienígena que se les ocurra. Como norma se puede utilizar el siguiente baremo: lanza 1d6, un resultado de 1-2 indica que el objeto en cuestión se encuentra disponible, un 3-4 indica que se necesitan 4 semanas para que esté disponible y con un 5-6 el objeto no está disponible. De todos modos, el Narrador siempre podrá obviar esta regla y usar su propio criterio a la hora de establecer la disponibilidad de un objeto alienígena en su campaña.

NÚMERO DE ENEMIGOS



Para ajustar el tesoro según el número de criaturas a las que nos enfrentamos se puede proceder de dos maneras diferentes:

1. Calcular el tesoro de una sola criatura y multiplicarlo por el número total de éstas.
2. Calcular los diferentes tesoros de manera independiente por criaturas y sumarlos en su conjunto. En caso de que las criaturas sean diferentes, se deben calcular los tesoros de manera individual.

TABLA DE EQUIVALENCIA MONETARIA EXPANDIDA

Monedas	Bit (Bt.)	Chip (Ch.)	Crédito (Cr.)	Cobre	Plata	Electro	Oro	Platino
1 Bit (Bt.)	1	1/10	1/100	1	1/10	1/50	1/100	1/1.000
1 Chip (Ch.)	10	1	1/10	10	1	1/5	1/10	1/100
1 Crédito (Cr.)	100	10	1	100	10	2	1	1/10
1 moneda de Cobre	1	1/10	1/100	1	1/10	1/50	1/100	1/1.000
1 moneda de Plata	10	1	1/10	10	1	1/5	1/10	1/100
1 moneda de Electro	50	5	1/2	50	5	1	1/2	1/20
1 moneda de Oro	100	10	1	100	10	2	1	1/10
1 moneda de Platino	1.000	100	10	1.000	100	20	10	1

MONEDAS

La moneda más común en Aventuras en la Marca Estelar es el Crédito (Cr.). Un crédito equivale a 10 chips (Ch.) y a su vez cada chip equivale a 10 bits (Bt.), tal como podemos ver en la tabla de equivalencia monetaria que aparece en el capítulo de equipo. Debido a todas las culturas alienígenas que hay en la Marca Estelar podemos encontrar otras monedas fabricadas con otros materiales, y algunas de esas monedas, usadas todas por razas alienígenas, pueden cambiarse también por créditos, así que en la *tabla de equivalencia monetaria expandida* podrás ver todas las monedas que pueden encontrar, y sus equivalencias en créditos, chips y bits.

GEMAS, JOYAS Y OBJETOS DE ARTE

Existe una gran variedad de tesoro no alienígena que los jugadores pueden hallar en un encuentro. Entre estos valiosos objetos podemos encontrar gemas, joyas, aparatos y objetos de arte. En la siguiente tabla tenemos ejemplos de este tipo de tesoro:

GEMAS

Tipo	Valor
Jaspe	50 Cr.
Ónice	100 Cr.
Jade	200 Cr.
Perla verde de Relex	500 Cr.
Agumarina	1000 Cr.
Perla negra de Relex	2000 Cr.
Esmeralda de Tulsan	4000 Cr.
Zafiro	5000 Cr.
Rubí	7500 Cr.
Diamante estelar xenita	10000 Cr.

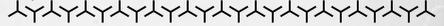
JOYAS

Tipo	Valor
Anillo de oro	50 Cr.
Brazalete de plata	100 Cr.
Gargantilla de oro	200 Cr.
Diadema de plata con jade	500 Cr.
Estatuilla ebúrnea	1000 Cr.
Brazalete de platino	2000 Cr.
Collar de perlas de Relex	4000 Cr.
Colgante de platino con una perla negra de Relex	5000 Cr.
Gargantilla de esmeraldas de Tulsan	7500 Cr.
Anillo de diamantes xenitas	10000 Cr.



- ▶ Armas, armaduras y escudos alienígenas.
- ▶ Biogeles estabilizados y drogas alienígenas.
- ▶ Joyas alienígenas.
- ▶ Objetos alienígenas.

USAR APARATOS ALIENÍGENAS



Es necesario indicar que algunos de los aparatos alienígenas que presentamos tienen una anotación, por ejemplo, como *usar aparatos alienígenas: 2* o *usar aparatos alienígenas: 2d6*, entre otras posibilidades. Esto quiere decir que para usar dicho objeto es necesario superar una tirada de la habilidad de *usar aparatos alienígenas* o se sufrirá la cantidad indicada como daño de radiación. Por ejemplo: *usar aparatos alienígenas: 2* indica que se sufrirán 2 puntos de vida directos, cuando *usar aparatos alienígenas: 2d6* indicará que se sufrirán 2d6 puntos de daño.

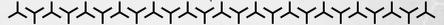
OBJETOS DE ARTE

Tipo	Valor
Estatua de plata	50 Cr.
Capa con hilos de oro	100 Cr.
Tela con hilos de platino	200 Cr.
Daga joyada	500 Cr.
Vajilla de oro	1000 Cr.
Tapiz con hilo de oro	2000 Cr.
Talla ebúrneas alienígena	4000 Cr.
Manto de seda y platino	5000 Cr.
Ajedrez de oro y platino	7500 Cr.
Copa ceremonial con rubíes	10000 Cr.

APARATOS ALIENÍGENAS

Los aparatos alienígenas se clasifican en menores y mayores dependiendo de su valor en créditos. Se consideran objetos menores los que tienen un valor inferior a 10.000 Cr. y mayores los que superan esta cantidad. Existen diferentes tipos de aparatos alienígenas que podemos clasificar en:

ARMAS, ARMADURAS Y ESCUDOS ALIENÍGENAS



Todas las armas, armaduras y escudos pueden conceder un bonificador máximo de 5, que se aplica tanto al ataque como al daño. Para el caso de las armas concretamente, las cualidades especiales suman como si fuera un +1, es decir una espada vorpalina tendrá como bonificador máximo un +4 y su precio será de $40.000 + 80.000 = 120.000$ Cr.

Estos bonificadores son aplicables a cualquier tipo de arma o armadura convencional. Por ejemplo, si el Narrador aplica a un arma un modificador +3 (valor de 20.000 créditos), lo podría ha-

ARMAS

Linterna	1.000
Alcance Mejorado	2.000
Arma +1	2.500
Penetrante	5.000
Arma +2	10.000
Arma +3	20.000
Detectar Alienígena	20.000
Detectar Humano	20.000
Detectar Muertos vivos	20.000
Defensiva	40.000
Arma +4	40.000
Arma +5	80.000
Vorpalina	80.000

ARMADURAS Y ESCUDOS

Armadura +1	2.000
Escudo +1	2.000
Armadura +2	6.000
Escudo +2	6.000
Armadura +3	12.000
Escudo +3	12.000
Armadura +4	24.000
Escudo +4	24.000
Armadura +5	48.000
Escudo +5	48.000

cer sobre cualquier tipo de arma: bien podría ser un pistola láser +3 o una daga +3. Lo mismo ocurre con armaduras y escudos.

Alcance Mejorado: este efecto solo se puede aplicar a armas a distancia ligeras, y añade 10 metros a cada una de las tres distancias.

Detectar Alienígena: un arma con esta habilidad se ilumina cuando hay algún no-humano en un radio de 15 metros a su alrededor.

Detectar Humano: un arma con esta habilidad se ilumina cuando hay algún humano en un radio de 15 metros a su alrededor.

Detectar Muertos Vivos: un arma con esta habilidad se ilumina cuando hay algún muerto vivo en un radio de 15 metros a su alrededor.

Defensiva: solo se puede aplicar a armas cuerpo a cuerpo, y un arma con esta característica concede un bonificador de +2 a la CA del portador.

Linterna: el arma ilumina como si tuviera una linterna acoplada, pero el alcance de esta es de 30 metros.

Penetrante: solo se puede aplicar a armas a distancia, y un arma con esta característica concede un bonificador



de +2 al daño del arma.

Vorpalina: un arma vorpalina dobla el rango de tiradas para un crítico del arma, es decir si el aventurero saca un 19 o un 20 en la tirada de ataque, consigue un golpe crítico automático, además ha de volver a lanzar 1d20 y, si con la tirada vuelve a obtener un resultado un 19 ó 20 cortará la cabeza de la criatura a la que se enfrente (o impactará en ella, si es de un disparo) y ésta morirá en el acto.

BIOGELES ESTABILIZADOS Y DROGAS ALIENIGENAS

Los biogeles son creados por avanzadas bioherramientas y generalmente se aplican inmediatamente, pero en algunos casos se pueden crear los llamado biogeles estabilizados, que no pierden sus capacidades. Crear estos biogeles requiere bioherramientas muy caras y de gran tamaño que solo las megacorporaciones y los gobiernos pueden crear, y que venden a aquel que pueda pagarlos.

BIOGELES ESTABILIZADOS

Nivel de Potencia 1

Curar Heridas Leves	150
Purificar Agua y Comida	50
Quitar el miedo	50
Resistencia al Frío	100
Resistencia al Fuego	100

Nivel de Potencia 2

Crecimiento Animal	300
Curar enfermedad	750
Curar Heridas Graves	750
Neutralizar Veneno	500

Nivel de Potencia 3

Curar Heridas Críticas	1.500
Revivir a los Muertos	5.000

Nivel de Potencia 4

Sanar	10.000
Restablecimiento	20.000
Resurrección	25.000

Los biogeles estabilizados tienen el mismo efecto que los biogeles equivalentes, como si hubiesen sido creados por un médico del nivel mínimo necesario para componer dicho biogel.

Pero aparte de los biogeles estabilizados, tenemos las drogas alienígenas. Todas las drogas alienígenas tienen que superar una tirada de la habilidad *usar sustancias peligrosas* o se sufrirá el efecto indicado. Dicho efecto también se sufrirá si se consume la sustancia sin siquiera hacer una tirada de usar sustancias peligrosas. Por ejemplo: *usar sustancias peligrosas: 2* indica que se sufrirán 2 puntos de vida directos, cuando *usar sustancias peligrosas: 2d6* indicará que se sufrirán 2d6 puntos de daño.

Aceite de Resistencia al ácido, electricidad, fuego, frío, radiación o sonido: Este biogel de textura aceitosa podremos aplicarlo en la piel o en cualquier material. La criatura u objeto que sea impregnada con este aceite es inmune a los 10 primeros puntos de daño por daño de ácido, electricidad, fuego, frío, radiación o sonido (según corresponda) que reciba durante 24 horas. Con una unidad de este biogel se puede untar a una criatura de tamaño normal con su equipo de armadura y arma tres veces antes de terminar el blister aplicador. *Usar Sustancias Peligrosas: 1d6.*

Droga de Aliento de ácido, electricidad, fuego, frío, radiación o sonido: Una vez ingerida esta droga y durante el plazo máximo de una hora, la criatura que se bebió la misma puede lanzar una bocanada del elemento en concreto del que sea la droga. Ese ataque se considera un ataque de arma de aliento de 10 m de largo y 5 de ancho, como si se tratara del aliento de un dragón. Este aliento causa $2d10 + 5$ puntos de daño del tipo correspondiente a la droga a cualquier criatura que esté dentro de su radio de acción, pero permite una TS contra armas de aliento para sufrir la mi-

tad del daño. Una poción se puede beber en cinco veces, permitiendo lanzar hasta cinco bocanadas diferentes. **Usar Sustancias Peligrosas: 2d10+5 del tipo correspondiente.**

DRUGAS ALIENÍGENAS

Aceite de Resistencia al Ácido	15.000
Aceite de Resistencia a la Electricidad	10.000
Aceite de Resistencia al Fuego	15.000
Aceite de Resistencia al Frío	10.000
Aceite de Resistencia a la Radiación	15.000
Aceite de Resistencia al Sonido	10.000
Droga de Aliento de Ácido	30.000
Droga de Aliento de Electricidad	20.000
Droga de Aliento de Fuego	30.000
Droga de Aliento de Frío	20.000
Droga de Aliento de Radiación	30.000
Droga de Aliento de Sonido	20.000
Líquido de Disminución	5.000
Líquido de Aceleración	10.000
Líquido de Velocidad	50.000

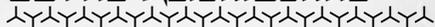
Líquido de Disminución: Cuando una criatura se bebe este líquido, la criatura y todo el equipo que lleva en ese momento disminuye de tamaño hasta tener unos 10 cm de altura, quedando el resto de dimensiones en proporción a su altura. Dura 4 horas. **Usar Sustancias Peligrosas: 3d6.**

Líquido de Aceleración: Esta droga alienígena otorga a la criatura que la bebe un índice de movimiento dos veces superior al suyo normal, además la criatura tiene un ataque adicional cada dos asaltos si entra en combate bajo los efectos de la droga, que duran 2 horas. **Usar Sustancias Peligrosas: 1d6.**

Líquido de Velocidad: Esta droga alienígena otorga a la criatura que la bebe un índice de movimiento tres veces superior al suyo normal, además

la criatura tiene un ataque adicional por asalto si entra en combate bajo los efectos de la poción, que duran 6 horas. **Usar Sustancias Peligrosas: 3d6.**

JOYAS ALIENÍGENAS

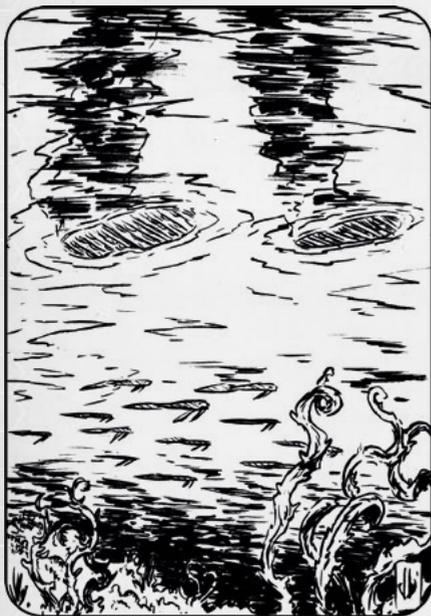


Parece ser que los anillos, broches, diademas, cadenas, coronas y pulseras no son únicamente un concepto humano. Los alienígenas también poseen este tipo de artefactos, pero sus joyas no son meros objetos decorativos, sino que muchos de ellos han sido imbuidos de extraordinarios poderes, gracias a arcanas tecnoenergías, capaces de lograr maravillosos y terroríficos efectos.

JOYAS ALIENÍGENAS

Acción Libre	40.000
Caída de Pluma	2.200
Caminar sobre el Agua	2.500
Collar de Proyectiles	50.000
Devolver Poderes Psiónicos	40.000
Gema de Protección +1	2.000
Gema de Protección +2	8.000
Gema de Protección +3	18.000
Invisibilidad	20.000
Joya de la Falsa Verdad	25.000
Joya de la Verdad	25.000
Joya del Escudo Psíquico	80.000
Joya de Intelecto	5.000
Joya de Sabiduría	5.000
Nadar	2.500
Piedra de la Buena Suerte	10.000
Piedras de Poder	80.000
Resistencia a los Elementos	50.000
Teseracto de Salto	2.500
Teseracto de Telequinesis	25.000

Todos los objetos que presentamos a continuación pueden tomar la forma de cualquiera de esas joyas, u otras distintas, según consideremos oportuno, pero



para facilitar la labor siempre podremos lanzar 1d6 y consultar esta lista:

1. Anillos.
2. Broches.
3. Diademas.
4. Cadenas.
5. Coronas.
6. Pulseras

Acción Libre: Cualquier criatura que lleve esta joya puede moverse y atacar de manera normal aunque se encuentre en una zona que impida el movimiento convencional, o se vea afectado por un poder, mutación o cualquier efecto que ralentice su movimiento. Además, si se sumerge bajo el agua su índice de movimiento será el mismo que si estuviera en tierra.

Caída de Pluma: Esta joya tiene grabadas tres plumas de un animal desconocido. Permite al portador, en caso de caída desde una altura superior a 2 metros y pronunciando la palabra de

mando, caer como si fuera una pluma y evitar todo el daño que pudiera sufrir por la caída.

Caminar sobre el Agua: El portador de esta joya puede caminar sobre el agua como si se tratara de tierra firme, pudiendo transportar su carga máxima sin problemas.

Collar de Projectiles: Esta especie de gargantilla de oro es una cadena con doce eslabones, en el centro de cada eslabón hay incrustada una gema, cada una de un tipo diferente. Cuando el usuario se pone el collar y pronuncia la palabra de mando, las gemas se convierten en pequeños proyectiles que el portador puede lanzar hasta una distancia máxima de 25 metros. Cuando llegan a esa distancia o impactan contra algo, estallan como una bola de fuego. Para determinar el daño que hace la bola de fuego se lanza 1d20, el número que salga será la cantidad de dados de seis de daño que hace el proyectil, es decir lanzamos 1d20, el resultado es de 17, lo que quiere decir que la bola de fuego causa 17d6 puntos de daño. Usar aparatos alienígenas: el daño del proyectil que se quiere usar que se determina después de usarlo.

Devolver Poderes Psiónicos: esta joya está llena de símbolos obscenos y es desagradable al tacto, aunque nadie podría decir exactamente por qué. Una vez se activa, y durante la siguiente hora, provocará que los poderes psiónicos que sean lanzados contra su portador se vuelvan, si este lo desea, contra el psíquico que los ha lanzado, así este se verá afectado por el efecto del poder, aunque tiene derecho a las tiradas de salvación de conjuros si las hubiere. Usar aparatos alienígenas: 2d6

Gema de Protección (+1, +2, +3):

tiene la apariencia de un insecto alienígena tallado en una gema. Concede al portador un bonificador de mejora de armadura de +1, +2 ó +3 según el tipo, aunque para activarlo y que una persona pueda usarlo se requiere una tirada de usar aparatos alienígenas causando tantos dados de 8 de daño como protección proporcione la joya al que haga la tirada (no necesariamente el portador) en caso de fallo, o causando ese mismo daño al que va a llevarla, que a partir de ese momento tendrá la gema en forma de animal fusionada en el centro de su pecho, recibiendo el bono de la protección. La gema de protección solo se soltará cuando el portador muera, y para poder usarla habrá que realizar el proceso de nuevo.

Invisibilidad: aparentemente es una joya de metal convencional, aunque si uno la toca, notará como pulsa y vibra gracias a la energía de su interior. Permite al portador volverse invisible como si se tratara del poder psiónico de mismo nombre, hasta un máximo de tres veces diarias. Usar aparatos alienígenas: 3

Joya de la Falsa Verdad: Esta joya funciona de manera sencilla, aquella criatura que se la ponga puede decir la verdad pero esto le causará dolor. O bien no contesta una pregunta, o bien miente, o sufre 1d6 de daño por cada verdad que diga. Es indistinguible de la Joya de la Verdad.

Joya de la Verdad: Esta joya funciona de manera sencilla, aquella criatura que se la ponga no puede mentir de ninguna manera. O bien no contesta una pregunta, o bien dice la verdad, o sufre 1d6 de daño por cada mentira que diga. Es indistinguible de la Joya de la Falsa Verdad.

Joya del Escudo Psíquico: esta joya inmuniza al usuario de los efectos de cualquier poder psiónico o mutante que intente penetrar en su mente.

Joya de Intelecto: se trata de una joya con una gema incrustada en forma de cerebro en miniatura, bastante desagradable de ver. Sin duda es caliente al tacto. Una vez puesta, el portador aumenta su puntuación de Inteligencia en 2, pero su puntuación en Carisma disminuye en 1.

Joya de Sabiduría: se trata de una joya con una gema incrustada en forma de corazón en miniatura de gran detalle, bastante desagradable de ver pues muestra venas e incluso al mirarlo uno juraría que gotea sangre, siendo caliente al tacto. Una vez puesta, el portador aumenta su puntuación de Sabiduría en 2, pero su puntuación en Carisma disminuye en 1.

Nadar: este anillo hecho con extraños huesos procedentes de una criatura subacuática, permite al portador nadar sin tener en cuenta el peso de su equipo, sin fatigarse, aunque su portador no supiera nadar antes de poseer el anillo.

Piedras de poder: Estas piedras tras activarlas otorgan al portador diferentes poderes durante los siguientes 10 días en función del color de las mismas. Las piedras de poder flotan alrededor de la cabeza del portador para otorgar sus efectos, y son claramente visibles. Como máximo una criatura puede usar tres piedras de poder a la vez. Los colores de las piedras y sus poderes son los siguientes: azul (+ 1 punto a Fuerza), amarillo (+1 punto a Inteligencia), blanco (regenera 1 pg/turno), dorado (+2 a CA), naranja (+1 punto a Destreza), Negro (+1 nivel de experiencia), plateado

(+1 a CA), rojo (+1 punto a Sabiduría), violeta (+1 punto a Constitución), y verde (+1 punto a Carisma). Usar aparatos alienígenas: 1d20

Piedra de la Buena Suerte: esta piedra de obsidiana perfectamente pulida concede al portador un bonificador +1 a todas sus tiradas de salvación. Además, si se supera una tirada de usar aparatos alienígenas: 3d6, el portador puede repetir una tirada de salvación de su elección. Esta segunda tirada será definitiva aunque el resultado sea peor que el de la primera.

Resistencia a los Elementos: existen un total de seis tipos diferentes de joyas dependiendo de la clase de energía que se trate. Confieren al portador una resistencia de 20 puntos de vida contra el daño causado por el tipo de energía correspondiente. Las diferentes joyas pueden ser de resistencia al ácido, electricidad, fuego, frío, radiación o sonido.

Por ejemplo, si un aventurero recibe la descarga de un rayo que le causaría normalmente 28 puntos de daño, el aventurero ignoraría los 20 primeros puntos de daño y sólo recibiría 8. Si el daño causado hubiera sido, por ejemplo, de 16, el aventurero no recibiría daño alguno portando la joya.

Teseracto de Salto: El portador de esta joya (generalmente un teseracto energético estabilizado engarzado en un gargantilla) puede realizar saltos de hasta 10 metros hacia delante y 5 hacia atrás, o bien a los lados o para arriba.

Teseracto de Telequinesis: Mediante esta joya el usuario puede mover objetos de hasta un máximo de 200 kg, el Narrador lanzará 1d100 y multiplicará el número que salga por dos, este resultado será el peso máximo del objeto que

se puede mover con este anillo. Sólo es posible mover un objeto a la vez. Usar aparatos alienígenas: 2d6

OBJETOS ALIENÍGENAS

OBJETOS ALIENÍGENAS

Bolsa de Tíndalos	
Botas de Levitar	7.500
Botas de Movimiento Acelerado	12.000
Botas de Salto	5.000
Brazales +4	32.000
Brazales +8	64.000
Brazales de Destreza	5.000
Brazales de Fuerza	5.000
Capa Alada	25.000
Capa de Profundo	10.000
Capa de Protección +1	10.000
Capa de Protección +2	30.000
Capa de Protección +3	50.000
Cinturón de Constitución	7.000
Cuerda de Escalada	4.000
Cuerno Sónico	20.000
Disco Volador	50.000
Esfera cristalina de Dzinj	50.000
Figuritas de Invocación Alienígena	20.000
Gafas Alienígenas	2.000
Máscara de Comprender Lenguajes	5.000
Máscara de Disfraz	18.000
Rifle desintegrador tulsan	40000
Toga de resistencia a poderes psiónicos	50.000

Bolsa de Tíndalos: Aparentemente se asemeja a una bolsa de cuero endurecido y encerado para impermeabilizarlo. No obstante, este objeto guarda en su interior un espacio dimensional enorme que nos permitirá guardar multitud de objetos, pudiendo alojar hasta un máxi-

mo de 500 kilogramos de peso en su interior. El saco, independientemente de la carga que guarde, nunca superará los 30 kilogramos de peso. Usar aparatos alienígenas: 2.

Es posible que el uso continuado de este objeto atraiga a un Perro de Tíndalos, ya que la bolsa almacena los objetos en los pliegues espacio-temporales, donde viven estas horribles criaturas.

Botas de Levitar: Estas botas permiten al usuario ascender o descender verticalmente, la velocidad de subida o de bajada es de 5 metros por asalto sin importar el peso de la criatura, además podrá cargar el peso que pueda llevar normalmente. Pero cada vez que deje de moverse verticalmente para moverse en otra dirección se considera un uso nuevo, y requiere usar aparatos alienígenas: 1

Botas de Movimiento Acelerado: estas botas de manufactura alienígena permiten al portador moverse tres veces al día al triple de su capacidad de movimiento.

Botas de Salto: Cualquiera que se ponga estas botas tiene la habilidad de realizar grandes saltos de hasta 10 metros sin tener siquiera que correr para tomar impulso y de 20 metros si corre para tomar impulso.

Brazales +4: los brazales tienen el aspecto de unas ajorcas ornamentales de extraña manufactura, pero en realidad conceden al portador un +4 a la CA. Hay que tener en cuenta que este beneficio a la CA no es aplicable si el aventurero lleva armadura.

Brazales +8: igual que los brazales +4, pero conceden un bonificador de +8.

Brazales de Destreza: este par de brazales fabricados en un extraño metal

se colocan alrededor de las dos muñecas, obsequiando al portador con un +2 a la puntuación de Destreza si se activan correctamente. Para activarlos y que una persona pueda usarlos se requiere una tirada de usar aparatos alienígenas. Un fallo en la tirada causará 2d8 de daño al usuario. El portador a partir de ese momento tendrá el brazal completamente fusionado con su brazo, por lo que no se lo podrá quitar nunca, recibiendo el bono a su DES. Los brazales de destreza solo se soltarán cuando el portador muera, y para poder usarlos habrá que realizar el proceso de nuevo.

Brazales de Fuerza: este par de brazales fabricados en un extraño metal se colocan alrededor de las dos muñecas, obsequiando al portador con un +2 a la puntuación de Fuerza si se activan correctamente. Para activarlos y que una persona pueda usarlos se requiere una tirada de usar aparatos alienígenas. Un fallo en la tirada causará 2d8 de daño al usuario. El portador a partir de ese momento tendrá el brazal completamente fusionado con su brazo, por lo que no se lo podrá quitar nunca, recibiendo el bono a su FUE. Los brazales de fuerza solo se soltarán cuando el portador muera, y para poder usarlos habrá que realizar el proceso de nuevo.

Capa Alada: Esta capa de apariencia normal se transforma en un par de alas cuando se supera una tirada de usar aparatos alienígenas: 1d10, y concede al portador la capacidad de volar a una velocidad de 20 metros por asalto durante un máximo de una hora, una vez agotado este tiempo las alas no se podrán volver a usar hasta transcurridas 24 horas. El peso máximo que pueden transportar las alas es de 250 kg incluyendo el peso

del aventurero. Hay diferentes diseños de capas aladas que imitan cientos de alas de criaturas alienígenas. Usar aparatos alienígenas: 1d10

Capa de Profundo: Este objeto tiene el aspecto de una capa de cuero engrasado. Sin embargo cuando un individuo viste esta prenda y se introduce en agua salada, la capa se activa de inmediato, adhiriéndose al cuerpo y otorgándole así la capacidad de moverse bajo el agua con un índice de movimiento de 20 metros, además de dotar a la criatura con la capacidad de respirar bajo el agua. Por lo demás, el usuario mantiene todas las características que tuviera antes de sumergirse en el agua. Usar aparatos alienígenas: 2d6

Capa de Protección: Estas capas se pueden presentar de diferentes formas en función de su capacidad de protección, pero son todas de un extraño material sintético que nunca se mancha. Existen diferentes capas que ofrecen bonificadores a la categoría de armadura y a las tiradas de salvación, así una capa +1 incrementa en uno la categoría de armadura y da un +1 a las tiradas de salvación. Existen capas con bonificadores de +1 a +3. Si el aventurero lleva una armadura que no sea ligera sólo le será útil el bonificador a las tiradas de salvación, el bonificador a la CA, solo funciona si el aventurero no lleva armadura o lleva armadura ligera.

Cinturón de Constitución: este cinturón está fabricado en un extraño metal de propiedades sigulares, obsequiando al portador con un +2 a la puntuación de constitución si se activa correctamente. Para activarlo y que una persona pueda usarlo se requiere una tirada de usar aparatos alienígenas. Un fallo en la tirada

causará 3d6 de daño al usuario. El portador a partir de ese momento tendrá el cinturón completamente fusionado con su brazo, por lo que no se lo podrá quitar nunca, recibiendo el bono a su CON. Además, el cinturón es capaz de engancharse y soltar los pantalones del portador solo con que lo desee, pero resultará obvio para quien se fije que el usuario posee una especie de cinturón de metal fusionado a su cuerpo. El cinturón de constitución solo se soltará cuando el portador muera, y para poder usarlo habrá que realizar el proceso de nuevo.

Cuerda de Escalada: tiene la apariencia de un trozo de cuerda de 20 cm, con una palabra de mando la cuerda se expandirá hasta 20 metros de largo y se moverá en la dirección que ordene el portador a una velocidad de 5 metros por turno; además la cuerda se atará a cualquier cosa que desee el portador, siempre que sea posible, pudiendo aguantar hasta un máximo de 1.500 kg. También se puede ordenar a la cuerda que se anude facilitando así que se pueda subir por ella, aunque esto acortará su longitud a 10 metros.

Cuerno Sónico: Esta cosa, proveniente de una extraña criatura alienígena, suena como un cuerno normal, sin embargo, cuando se sopla por uno de sus extremos para hacerlo sonar, sale del mismo un sonido brutal que aturde e inflige daño a cualquier criatura que esté a menos de 25 metros de radio. Las criaturas afectadas deberán realizar una tirada de salvación contra poderes psiónicos, si la superan quedarán aturdidos durante un asalto, si la fallan quedarán aturdidos durante 2d4 asaltos y sufren 1d10 puntos de golpe. Usar aparatos alienígenas: mismo efecto que las víctimas.

Disco Volador: Nadie sabe cómo exactamente, pero algunas civilizaciones alienígenas disponen de la tecnología para fabricar estos maravillosos discos voladores, capaces de moldear la gravedad a su antojo. Cada tipo tendrá una velocidad de vuelo, carga y tamaño diferente tal y como se recoge en la siguiente tabla:

Tamaño	Capacidad	Velocidad	Peso
1 m x 1,50 m	1 persona	40	150 kg
1,50 m x 2 m	2 personas	35	300 kg
2 m x 2,5 m	3 personas	30	450 kg
2,5 m x 3 m	4 personas	25	600 kg

El uso del disco requiere superar una tirada de usar aparatos alienígenas: 1d10. Una vez activado el disco, éste responderá a las acciones verbales del aventurero que lo activó, y funcionará durante las siguientes 6 horas, momento en el que será necesario realizar una nueva tirada de usar aparatos alienígenas. Si se desactiva en pleno vuelo nunca cae, sino que deposita a los que vayan en él en la superficie.



Esfera cristalina de Dzinj: Esta bola de aspecto normal y unos 20 cm de diámetro, es un poderoso dispositivo de observación a distancia, a través de ella cualquiera que sepa como usarla puede ver lo que ocurre en cualquier plano de existencia. Para poder usarla se ha de conocer a la criatura o lugar que desea observar, las posibilidades de éxito dependerán del conocimiento del usuario, tal y como se describe en la siguiente tabla. Si se tienen éxito en la localización, el usuario podrá observar durante una hora, aunque la criatura observada tiene derecho a una tirada de salvación contra psiónica. Si superara la tirada, la criatura sabrá que está siendo observada. Una bola de cristal se puede usar tres veces al día. Usar aparatos alienígenas: 3d6

Localizar Criatura o Lugar	Prob.
Muy conocido personalmente	100%
Poco conocido personalmente	85%
Solo se tiene una descripción	50%
Poseción de una prenda u objeto	50%
Sin información	0%
Si está en otro plano	-25%

Figuritas de Invocación Alienígena: cada una de esta figuritas aparenta ser una estatua diminuta de aproximadamente 30 centímetros de alto representando a una criatura alienígena tipo arcaico menor. Si se lanza la figurita al tiempo que se pronuncia la palabra de mando, ésta se convertirá durante los próximos 5 minutos en la criatura alienígena representada. Usar aparatos alienígenas: si se falla la criatura aparece, pero ataca al portador.

Gafas Alienígenas: Estas gafas formidables poseen los ojos de una criatura alienígena en lugar de cristales. Al colocar las gafas en la cara, los ojos alienígenas sustituyen (temporalmente) a los ojos del usuario, lo que incrementa

Coste	Daño	Munición	Disparos	Peso	Distancia Corta	Distancia Media	Distancia Larga
40.000 Cr.	Desintegración o 6d6	Energía (20)	1	6 Kg.	100 m	150 m	300 m

su límite de visión exponencialmente, pudiendo ver con claridad al triple de distancia que un humano normal. Usar aparatos alienígenas: ceguera 1d6 horas

Máscara de Comprender Lenguajes:

Cualquier criatura que se ponga esta máscara será capaz de hablar y escribir cualquier idioma y de leer cualquier tipo de escritura con una probabilidad del 100% de éxito, siempre que active correctamente la máscara. Cada activación dura 24h. Usar aparatos alienígenas: 1d6

Máscara de Disfraz: El uso de esta máscara alienígena permite al portador cambiar su aspecto y equipo durante 6 horas de acuerdo con la siguiente lista:

- ▶ Altura: +/-50% de la altura real
- ▶ Peso: +/-50% del peso real
- ▶ Sexo: Varón o hembra
- ▶ Pelo: Cualquier color
- ▶ Ojos: Cualquier color
- ▶ Cutis: Cualquier color
- ▶ Rasgos faciales: Altamente mutables
- ▶ Raza: cualquiera humanoide del mismo tamaño.

▶ Equipo: acorde con la raza o el sexo cambiado.

La única manera de detectar el cambio es mediante el poder de visión psiónica, ya que la criatura desprenderá un aura psiónica alterando la psicoesfera a su alrededor. Además, si el comportamiento de la criatura disfrazada no es acorde con su raza o sexo, podremos permitir a cualquier observador superar una TS contra poderes psiónicos para darse cuenta del engaño. Usar aparatos alienígenas: 2d8

Rifle desintegrador tulsan: se trata de una de las más letales y temidas armas

de toda la Galaxia, tan difíciles de fabricar que apenas pueden encontrarse hoy. Cada uno de estos rifles es montado a mano por los más hábiles armeros tulsan, empleando avanzadas técnicas de ensamblaje. El desintegrador utiliza una pila de odium refinado, que le proporciona su brutal energía, capaz de reducir a nivel subatómico la materia de manera instantánea. Es necesario emplear ambas manos para manejar este rifle, que proyecta un rayo de color violáceo a alta velocidad. Cualquier criatura golpeada por el mismo debe realizar una tirada de salvación contra arma de aliento con un penalizador de 2 a la tirada. Si la víctima falla la tirada, ésta quedará desintegrada (no es posible revivirla por ningún medio). En caso de que la tirada de salvación tuviera éxito, el objetivo sólo sufrirá 6d6 de daño. Este rifle sólo tiene capacidad para desintegrar 6 metros cúbicos de materia. Cuando se dispara sobre una criatura enorme con éxito, ésta no se desintegrará por completo, tan sólo el equivalente a una porción de 6 metros cúbicos de materia. Las células de energía de odium refinado para hacer funcionar este arma son muy escasas, y su coste es de 1.000 créditos. Cada célula de energía proporciona munición para 20 disparos.

Toga de resistencia a poderes psiónicos: realizada de tejido similar a la piel humana, ésta se lleva por encima de la armadura o la vestimenta normal. Una vez se activa, y durante la siguientes 12 horas, concederá al portador un +4 a sus tiradas de salvación contra poderes psiónicos. Usar aparatos alienígenas: 1d10.



MONSTRUOS Y ALIENÍGENAS

Nuestros aventureros viajarán a lugares fantásticos, enormes metrópolis orbitales, lejanas colonias planetarias, ruinas olvidadas de milenarias civilizaciones alienígenas, y lunas desoladas, angostadas por la radiación cósmica. En todas estas localizaciones, tendrán que resolver complicadas eventualidades, explorar y trabar relación con toda suerte de criaturas singulares y enigmáticas. Y por supuesto, también habrán de arrostrar múltiples peligros y luchar contra poderosas entidades alienígenas, cuya mera presencia haría temblar al héroe espacial más aguerrido.

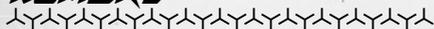
En este capítulo ofrecemos todas las

pautas necesarias para incluir en nuestras aventuras monstruos y alienígenas (usamos, como verás, esos términos indistintamente), aportando a la Marca Estelar una diversidad muy notoria. De paso, servirá para que nuestros jugadores se mantengan alerta ante los innumerables peligros a los que tendrán que enfrentarse durante sus aventuras. En las siguientes páginas se da cuenta de una gran variedad de monstruos, ordenados por orden alfabético. Los hay más o menos poderosos, hostiles o amistosos. El Narrador dispondrá de libertad para emplearlos como mejor considere.

CARACTERÍSTICAS DE LOS MONSTRUOS

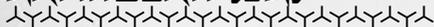
Cada monstruo viene precedido por una serie de características numéricas, junto a una descripción general. Tanto las características como la descripción de la criatura no son inmutables. El Narrador puede alterar los datos que considere oportunos para adaptarlos mejor a su campaña.

NOMBRE



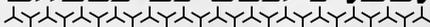
Es el calificativo que se emplea habitualmente entre los humanos para referirse a una criatura en concreto. Algunos alienígenas pueden ser conocidos por diferentes nombres, dependiendo del interlocutor y del planeta en el que se encuentren.

CLASE DE ARMADURA (CA)



Este valor numérico refleja la protección que posee el monstruo para afrontar los ataques. Engloba diferentes datos, tales como la dureza de la piel de la criatura, sus reflejos para esquivar los golpes y la armadura -si la llevara- que cubre su cuerpo. Además de otros ajustes como protecciones por objetos de naturaleza alienígena o cualidades innatas que hacen al monstruo especialmente hábil para esquivar ciertos ataques. Por tanto, el dato reflejado en la tabla puede verse alterado puntualmente dependiendo, por ejemplo, de si la criatura lleva puesta, o no, la armadura durante el encuentro o si ha perdido cierta habilidad psíquica que la protegía.

DAOS DE GOLPE (DG)



Con este valor se pueden calcular los puntos de vida que poseerá el monstruo o, lo que es lo mismo, su resistencia física frente a los ataques antes de caer rendido o muerto. El número indicado representa los dados de ocho caras (d8) que se han de lanzar para calcular sus puntos de vida (PV). Por ejemplo, “dados de golpe: 2” significa que se han de lanzar 2d8 y el resultado obtenido corresponde a los puntos de vida del monstruo. En ocasiones se añaden a los dados de golpe un bonificador, o un penalizador, que se debe agregar a la suma final del resultado de lanzar los dados. Por ejemplo, “dados de golpe: 2 + 1” indica que se han de lanzar 2d8 y al resultado obtenido se le suma 1 para determinar los puntos de vida definitivos del monstruo. Independientemente del resultado, todos los monstruos tienen al menos 1 punto de golpe.

Los dados de golpe determinan además el nivel de la criatura. Un monstruo con 1 DG es un monstruo con 1 nivel, un monstruo con 2 DG es un monstruo de 2º nivel... Los bonificadores y penalizadores no cuentan a la hora de determinar el nivel del monstruo. Un monstruo con 2 + 1 dados de golpe sigue siendo de 2º nivel. Este dato es importante a la hora de determinar la dificultad que supone enfrentarse al monstruo en cuestión. Una criatura de tercer nivel está bien para un grupo de aventureros cuya media también sea de tercer nivel. Si no se alcanza esa media, pueden aparecer dos monstruos juntos de ese nivel. Esto no debe considerarse como una regla inmutable, sino una referencia rápida para que el Narrador consiga crear encuentros de manera equilibrada.

Por último, los dados de golpe determinan lo que dicha criatura suma a 1d20 para determinar la iniciativa.

RANGO DE MOVIMIENTO

Indica la distancia máxima medida en metros que una criatura puede recorrer en una circunstancia normal en un asalto durante un combate. Ocasionalmente, puede aparecer una segunda velocidad que determina una manera especial de desplazarse que posea el monstruo, por ejemplo, volando, nadando o trepando. En la *tabla de rangos de movimiento desglosados* podremos ver lo que puede moverse con carga pesada o corriendo sin combatir una criatura con cada rango de movimiento.

ATAQUE

Aquí se indica el número y naturaleza de los ataques que puede realizar un monstruo por asalto, así como el número que dicha criatura sumará a 1d20 para realizar dichos ataques. En ocasiones vendrá seguido de ataques “especiales” que puede realizar la criatura y cuyos efectos se detallan en la descripción del monstruo.

DAÑO

Cuando un monstruo alcanza su objetivo le causará cierta cantidad de heridas. Por tanto, la cantidad aquí reflejada indicará los dados que se han de lanzar para calcular el daño provocado. Cuando un monstruo tiene más de un ataque, los dados de daño siguen el mismo orden que los ataques. Algunos mons-

truos pueden realizar ataques especiales con diversos resultados. Ocasionalmente, algunos de estos efectos pueden ser evitados al superar ciertas tiradas de salvación, tal y como viene referido en la descripción de cada monstruo. A continuación podremos encontrar una breve lista con algunos de los efectos especiales más comunes:

Ceguera

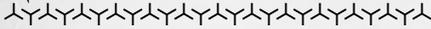
La pérdida de visión puede ser el resultado de ciertos ataques y efectos psiónicos, pero también se considerará que el luchador está ciego cuando decida combatir en completa oscuridad sin tener infravisión. Aquel que combate ciego sufre un penalizador de -4 en todas sus tiradas de ataque y sólo puede desplazarse a la mitad de su movimiento habitual. A su vez, no podrá defenderse adecuadamente y todo aquel que le ataque obtiene un bonificador +4 en sus tiradas.

Encantamiento

Algunos monstruos son capaces de encantar a los aventureros de manera similar (aunque ligeramente distinto) a como funciona el poder psiónico *Falsa Amistad*. Un personaje encantado se siente confuso y es incapaz de tomar decisiones. Obedecerá las órdenes simples de la criatura que lo hechizó y sentirá un irrefrenable deseo de protegerla de cualquier peligro. Los aventureros encantados están demasiado confusos para poder usar poderes psiónicos o utilizar objetos alienígenas que requieran usar habilidades. Si la criatura que encanta pierde la concentración o muere, la víctima del encantamiento quedará liberada de inmediato. Por

Marca Estelar; la de *muertos vivos* agrupa en un solo lugar toda esta clase de criaturas (que habitualmente se encuentran juntas en la misma clase de lugares) y la entrada *Arcaicos Absolutos* contiene las descripciones de estas entidades incognoscibles, así como la de arcaicos menores incorpora a aquellas razas que sirven a los arcaicos.

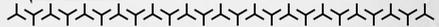
ABEJA ESPACIAL



Clase de Armadura: 12
Dados de golpe (PV): 3 (15 PV)
Rango de Movimiento: 1, Volar 20
Ataque: Picadura +3
Daño: 1d8 +veneno (1d4+1)
Salvación: AE3
Habilidades Generales: Aguante 1, Percepción 2 y Sigilo 3
Moral: 9
Valor de tesoro: 800
Valor PX: 50

Estas abejas espaciales son parientes de la abeja común, y se pueden encontrar en varios planetas alienígenas, principalmente en aquellos que contienen grandes bosques o selvas, pues viven en lo más profundo de las forestas. Habitan en grandes colmenas, con docenas de individuos. Estas abejas tienen el tamaño de un gato montés y poseen una picadura mortal. Cualquier desgraciado golpeado por la picadura de estas abejas espaciales deberán realizar una TS contra veneno o sufrirá 1d4+1 daño adicional, sufriendo daño todos los asaltos hasta que supere una TS contra veneno. Suelen atacar en grupos de 2d8 abejas, y en cuanto la mitad de ellas mueren, se retiran.

ABOLETH



Clase de Armadura: 14
Dados de golpe (PV): 6 (36PV)
Rango de Movimiento: 40 Nadando

Ataque: 4 tentáculos +3 y Especial

Daño: 1d6 por tentáculo

Salvación: AE8

Habilidades Generales: Aguante 2, Nadar 5, Percepción 3 y Sigilo 2

Habilidades de Clase: Ciencia 3, Medicina 2 y Usar Aparatos Alienígenas 3

Moral: 7

Valor de tesoro: 5.000 Créditos en su guarida

Valor PX: 600

Los aboleth son criaturas terribles y odiosas que habitan lagos, ríos y similares concentraciones de agua dulce. Sus cuerpos se asemejan a un enorme pez prehistórico y algunos ejemplares pueden llegar a medir hasta 10 metros de largo y sobrepasar los 3.000 kilos de peso.

Se trata de una raza alienígena inteligente que odia a toda criatura no acuática y que piensa que las criaturas acuáticas deberían dominar el Universo. Odian a los humanos sobre todas las demás razas inteligentes, pues en muy poco tiempo se han expandido y han ocupado las zonas terrestres aledañas a ríos y lagos de muchos planetas que los aboleth consideran de su propiedad. Algunos aboleth sirven al Gran Cthulhu, pero no todos lo hacen, y aquellos que lo hacen están muy mal considerados por los otros aboleth.

Su cuerpos poseen cuatro largos tentáculos con los que pueden golpear a sus enemigos y, además del daño causado, la víctima deberá superar una tirada de salvación contra veneno, o sufrirá una agónica transformación en una especie de criatura alienígena llamada espumario. Durante los siguientes 1d4 días, la víctima del ataque del aboleth comenzará a rezumar moho amarillo y, cuando esté completamente cubierto

de este moho, se transformará en un espumario. Esta transformación solo puede ser impedida mediante un biogel de *Curar Enfermedad*, o un poder o tecnología equivalente.

Los aboleth son psíquicos de nivel 6, y se considera que tienen PSI 15, lo que quiere decir que tienen un nivel de poder psiónico +2, conocen 6 poderes psiónicos (habitualmente): *Ataque Cerebral*, *Campo de Fuerza*, *Escudo Mental*, *Falsa Amistad*, *Rayo Mental* y *Telequinesis*) y tienen 23 puntos de poder.

Siempre es posible que a un aboleth le acompañen algunos de los espumarios que ha creado. Para el caso, tiremos 1d6, y con un 3+ le acompañarán 2d4 Espumarios.

Espumarios



Clase de Armadura: 12

Dados de golpe: 3 (15 PV)

Rango de Movimiento: 6, 15 nadando

Ataque: 1 mordisco +3 y 2 garras delanteras +3 y 2 garras traseras +3

Daño: 2d8 el mordisco, 1d8 las garras delanteras y 1d6 las garras traseras

Salvación: AE3

Habilidades Generales: Aguante 2, Nadar 4, Percepción 2 y Sigilo 2

Moral: 7

Valor de tesoro: ninguno

Valor PX: 35

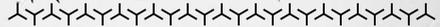
Los espumarios son una raza creada por los aboleth utilizando humanoideos para servir como bestias de carga y guardaespaldas. Los espumarios no se parecen en nada a la criatura original de la que provienen. Tienen una cola muy similar a la de los aboleth y 4 extremidades muy poderosas, cada una de ellas termina en una garra retráctil provista de membrana, con dos dedos y un pulgar oponible. Su cuerpo está cubierto con una membrana transparente y legamosa de color gris verdoso. Aunque no tienen orejas, no son sordos, fuera del agua escuchan como un humano normal, pero en el agua pueden oír el doble de bien que un humano en el aire. Sus ojos son muy similares a los de un aboleth - con un tono entre púrpura y rojo- pero más esféricos. Habiendo sido creados para funcionar también bajo tierra, los espumarios tienen infravisión hasta 18 metros.

En combate son muy peligrosos, pudiendo atacar hasta a 3 oponentes a la vez (aunque habitualmente eligen sólo uno). A todos los efectos su fuerza (FUE) es de 18, siendo las hembras ligeramente más poderosas que los machos. El agua es su elemento natural, y cuando están en ella pueden atacar con su mordisco y sus cuatro garras. En tierra sus cuerpos se mueven con torpeza, por lo que sufren

un penalizador de -2 a las tiradas de ataque. Mientras haya un aboleth presente, lucharán hasta ser destruidos o se les ordene retirarse. Pues no solo les siguen ciegame, sino es que sus mentes están acostumbradas al control mental, por ello no hacen tiradas de salvación contra el poder de *Falsa Amistad* de los aboleth, y tienen un -4 a su TS si lo lanza alguien que no es un aboleth.

Son el resultado de milenios de experimentación, por lo que pueden variar en aptitudes y aspecto visual. El perfil presentado aquí muestra al espécimen típico, pero el Narrador puede crear sus propias variaciones.

ARAÑAS



Las arañas aguardan pacientes tejendo redes con las que atrapar a sus víctimas, y se pueden encontrar en muchos planetas de la Marca Estelar, en algunos casos transportadas ahí por los humanos, en otros casos como monstruos alienígenas similares a las arañas comunes. La mayoría de ellas son venenosas y su picadura puede ser letal. No les agrada el fuego ni la luz intensa.

Aranea

Las araneas son una raza inteligente de criaturas alienígenas similares a las arañas. Se dice que el origen de estas criaturas es una especie humanoide que fue mutada por un arcaico, pero no se puede demostrar. Sea como fuere, estas criaturas son duchos en el uso de la psiónica y pueden lanzar conjuros y avanzar niveles como un mago con PSI 16. Cerca de su cabeza, disponen de dos apéndices dispuestos con dedos similares a los de un humano, que les sirven

	Araña	Araña Astral	Araña Camaleón	Araña de las Arenas
C.A.	12	13	12	13
DG (PV)	3 (15 PV)	6 (30 PV)	2 (10 PV)	2 (10 PV)
Rango de Movimiento	20	30	12	15
Ataque	Mordisco +3	Mordisco +6	Picadura +2	Mordisco +3
Daño	1d6 + Veneno	1d6 + veneno	1d8 + Veneno	1d6 + Veneno
Salvación	PS 3	AE 6	AE 1	AE 2
Habilidades Generales	Acrobacias 2, Percepción 1, Sigilo 3	Acrobacias 5, Percepción 3, Sigilo 3	Acrobacias 3, Percepción 2, Sigilo 5	Acrobacias 1, Percepción 1, Sigilo 2
Moral	7	8	7	8
Valor de tesoro	500 Cr.	2.000 Cr.	500 Cr.	500 Cr.
Valor PX	100	700	125	135

para manipular objetos tal cual haría un humano. El mordisco de estas criaturas es muy venenoso, y puede resultar letal si se falla la tirada de salvación. También pueden segregar seda para fabricar sus propias telas de araña.

Araña astral

La araña astral es un peligroso adversario, nativo del plano astral, aunque es en el plano material donde cazan a sus presas. Su anatomía es la de una araña, de color negro brillante cuando se materializa en el plano material, aunque aparecen como transparente cristal en su plano natal. Su envergadura puede sobrepasar los 2,5 metros y su ataque puede inocular un veneno mortal, caso de no superar la tirada de salvación.

Esta araña pueden entrar en fase, aparecer y desaparecer a voluntad, acechando a sus víctimas sin ser percibidas. Son depredadores inteligentes e implacables. Las arañas astrales son inmunes a los ataques basados en frío y electricidad.

Araña Camaleón

Este tipo de araña suelen medir aproximadamente 1 metro de longitud y

tiene la habilidad de mimetizarse con el entorno como si fuera un camaleón, de tal forma que es muy difícil de detectar (Sigilo 5). Su táctica favorita consiste en colgarse del techo, o las paredes, y saltar sobre su presa. Después del primer ataque de la araña, su presencia queda delatada durante el resto del combate. La víctima de su picadura debe superar una tirada de salvación contra veneno o sufrir 1d8 adicional durante los siguientes 1d4 asaltos.

Araña de las arenas

La araña de las arenas es un depredador muy agresivo que puede encontrarse en desiertos, ruinas antiguas, pirámides, tumbas hipogeas y lugares similares en ambientes cálidos y arenosos. Su pelo es de color ocre claro, para mimetizarse con el entorno, y su picadura venenosa es mortal de necesidad, caso de no superarse la tirada de salvación contra venenos. Estas arañas no fabrican telas, en su caso construyen guaridas bajo la arena, perfectamente ocultas, desde las que pueden surgir sorpresivamente para atacar a sus presas.

	Araña del Hielo	Araña de Leng	Viuda Negra	Tarántula
C.A.	17	14	13	14
DG	7 (35 PV)	8 (45 PV)	3 (15 PV)	4 (20 PV)
Rango de Movimiento	10	30	6, 12 Telaraña	12
Ataque	2 Golpes +7	Mordisco +7	Picadura +3	Picadura +4
Daño	1d10 Frío / 1d10 Frío	1d12 + Veneno	2d6 + Veneno	1d8 + Veneno
Salvación	AE 7	PS 5	AE 1	AE 1
Habilidades Generales	Aguante 5, Percepción 3, Sigilo 1 (+2 nieve)	Acrobacias 5, Percepción 4, Sigilo 5	Acrobacias 3, Percepción 2, Sigilo 5	Acrobacias 2, Percepción 1, Sigilo 3
Moral	10	11	8	8
Valor de tesoro	2.500	3.000 Cr.	800 Cr.	1.100 Cr.
Valor PX	1.350	1500	150	125

Araña de hielo



Estas arañas son criaturas extraordinarias de origen desconocido cuya anatomía está conformada por una especie de hielo viviente (por eso tienen un +2 a Sigilo en la nieve). Son tan grandes, inteligentes e implacables. Las arañas de hielo son inmunes a armas que no sean de origen alienígena.

Araña de Leng

Las arañas de Leng son monstruosas criaturas arácnidas al servicio de Atlach-Nacha, oriundas de la Meseta de Leng, en las Tierras del Sueño. El cuerpo de una araña de Leng es muy parecido al de sus hermanas terrestres, salvo que sus proporciones son enormes, y pueden llegar a alcanzar el tamaño y altura de un poni o caballo pequeño. Además destaca el característico color violáceo de su piel, cubierta de un denso pelaje negruzco. Algunas de estas extraordinarias criaturas han sido capaces de viajes desde las Tierras del Sueño hasta el plano material a través del plano astral o los llamados túneles oníricos (desde donde se canalizan sueños y pesadillas desde las Tierras del Sueño a la realidad material de la Galaxia), apareciendo en diversos planetas.

Viuda Negra

Esta araña puede llegar a alcanzar los 2 metros de altura y tiene una marca roja en forma de reloj de arena en el vientre. Cuando atrapa a una presa en su red, hay que gastar un turno completo y superar una TS contra aparatos alienígenas para

poder liberarse. Una víctima de la picadura de una araña viuda negra, debe superar una tirada de salvación contra veneno o morirá en un turno.

Tarántula Espacial



La tarántula espacial puede alcanzar los 2 metros de altura, lo que la convierte en una peligrosa criatura. Su naturaleza es claramente mutante y su picadura no mata, en lugar de ello, las víctimas que reciban su veneno caerán presa de unos terribles espasmos musculares, incapacitándolos de inmediato, aparte de contabilizar su daño como si fuese radiactivo. El efecto inmovilizador de la picadura dura de 2d6 asaltos y no incapacita por completo a la acción, sino que proporciona un penalizador -4 en sus tiradas de ataque. Al tiempo que quienes ataquen a los individuos ralentizados o parcialmente inmovilizados obtendrán +4 en sus tiradas de ataque.

ARCAICOS ABSOLUTOS

Los Arcaicos Absolutos (conocidos también como Arcaicos Mayores) son criaturas anteriores incluso al tiempo, tan antiguos como la estrella más vetusta, ancianos cuando el Universo era joven, que habitan más allá de toda lógica, inabarcables para la razón, inaprensibles e incomprensibles, por encima de la moral y la ética que encadena a los humanos y toda raza alienígena, poseedores de un poder inmenso, empero sumidos en un letargo atemporal cuya finalidad nos es ignota.... Todo esto y mucho más son los Arcaicos, criaturas que son y han sido, desgajadas de la misma esencia sideral que forjó el cosmos. Migajas monstruosas que aguardan en las encrucijadas del tiempo, en la oscuridad, en los confines galácticos, en las ruinas extrañas de otrora, en los meandros de la locura estelar, en las horas perdidas y los angostos sumideros temporales de los agujeros negros, en el polvo cósmico, en enigmas y criptogramas, en los ciclópeos templos alienígenas, en las profundidades abisales, en la oscuridad total de sistemas solares cuyas estrellas murieron hace eones.

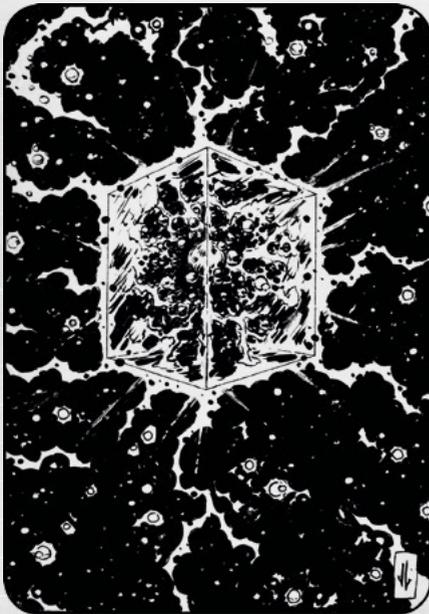
Muchos son los que consideran a los Arcaicos anteriores incluso a esta realidad, como supervivientes de la destrucción del anterior Universo, y es por ello que odian con denuedo todo lo que está vivo ahora. Hay quien dice que fueron los primeros en nacer cuando el Universo fue creado, hijos primigenios de la mutación. Otros simplemente piensan que son las fuerzas primordiales configuradas, metáforas personificadas capaces de alterar el cosmos con su mera presencia. Sea como fuere, el Universo

no es más que una prisión para los Arcaicos, un destino que comparten con todas las demás razas del cosmos, para nuestra desgracia.

Algunos de los Arcaicos están cautivos en esta realidad, y otros simplemente permanecen aletargados, sumidos en una especie de entasis de energía primordial (Psicoesfera), aguardando pacientemente a que las estrellas se alineen para desvelarse ante todos. A continuación incluimos las descripciones, e incluso, en algunos casos, las características de juego de los Arcaicos. Cada descripción contiene también una lista de Arcaicos Menores relacionados, que son los que podremos encontrar descritos en la sección Arcaicos Menores.

Es importante resaltar que todo el daño producido por un ataque de un Arcaico se considera daño por radiación.

Azathoth



Nota: Azathoth no posee características establecidas dada su particular naturaleza.

Más que un ser, Azathoth es un concepto: el caos puro. Es la negrura ultramundana del firmamento nocturno en la más oscura y fría noche. Azathoth es el caos cósmico de mil estrellas danzando en espiral, del vacío, de la pérdida, la desesperanza y la desdicha eternas, la incertidumbre de lo que está por venir, de lo absurdo, de la locura y el cruel y caprichoso azar... estúpido en ocasiones.

Azathoth es un Arcaico Absoluto, cuya presencia física es inabarcable, inaprensible para la razón de los todas las criaturas que son y han sido. Se dice que en el centro de la Nebulosa de Almeron, en la Marca Estelar, existe un lugar conocido como la Estrella Negra. La Estrella Negra no es sólo un sol que baña el interior de la nebulosa con su radiactiva luz negra, sino que es un portal que lleva ante el propio Azathoth, en el centro de la propia galaxia de la Marca Estelar, haciendo que toda la realidad gire a su alrededor bailando su mismo baile estúpido. Lo que le pasa a quienes atraviesan ese portal es algo que es mejor no saber.

Arcaicos Menores: Azathoth no tiene Arcaicos Menores que le sirvan directamente, pero cada vez que un Arcaico Menor expande el caos y la mutación le sirve indirectamente.

Cthulhu

El Gran Cthulhu es un ente de fuera de este mundo, anterior al tiempo de los hombres, a las horas y años de evolución natural, alienado del propio devenir existencial, desgajado de la realidad, anclado en una dimensión ignota alimentada por las pesadillas cósmicas.



Pero de alguna forma el gran Cthulhu ha conseguido separar pedazos de si mismo y usarlos para crear avatares suyos en aquellos lugares en los que sus siervos habitan.

Estos avatares, también conocidos como semillas, adoptan su misma imagen, la de una tenebrosa montaña oscura en movimiento, dotada de alas de dragón y garras demoníacas tan grandes como una casa, que se mueven violentamente sobre su testuz desmedida, dotada de tentáculos y ojos brillantes de un color rojo intenso que miran desde el abismo del tiempo a todo aquel lo suficientemente loco para arrostrar esta implacable entidad atemporal.

Semilla de Cthulhu

Clase de Armadura: 20

Dados de golpe (PV): 50 (400)

Rango de Movimiento: 100 Andando y Nadando, 50 Volando

Ataque: 2 garras +20 o 4 tentáculos +30

Daño: 2d10+15 por garra, 1d10+5 y Especial por tentáculo

Salvación: ME20

Habilidades Generales: Todas a 5

Habilidades de Clase: Todas a 5

Moral: 12

Valor PX: 40.000

Las Semillas de Cthulhu pueden usar poderes psiónicos como un psíquico que nivel 14 y se considera que tiene PSI 30 (solo que sin tener deformaciones). Además es inmune a los poderes psiónicos que no provengan de otro Arcaico Absoluto.

Si un tentáculo golpea a un contrincante, éste debe tener éxito en una tirada de salvación contra muerte o perderá 2 puntos de fuerza (FUE). La semilla sólo puede ser herida por armas alienígenas +4 o superior. Además regenera 20 puntos de golpe por asalto.

Arcaicos Menores: Los arcaicos menores que sirven directamente al Gran Cthulhu son los Profundos y los Shullu.

Nyarlatothep

Nyarlatothep es un ser de origen desconocido y naturaleza ignota, pero es sin duda el más activo de los Arcaicos Absolutos. Aparecen vestigios de su existencia en prácticamente todos los planetas de la galaxia, donde pueden encontrarse estructuras consagradas a Nyarlatothep.

Nyarlatothep no tiene una única forma, sino todo lo contrario: muestra miles de formas distintas, que los estudiosos y sus adoradores llaman Máscaras. Los elfos oscuros adoran a una Máscara de Nyarlatothep, La Matrona Abotargada, que es físicamente la madre de todas las líneas de sangre de los elfos oscuros.



Máscara de Nyarlathotep

Clase de Armadura: 20

Dados de golpe (PV): 20 (100)

Rango de Movimiento: 36

Ataque: 3 golpes +20 y 1 Mordisco +20

Daño: 2d8+5 por golpe, 2d10 por mordisco

Salvación: ME20

Habilidades Generales: Todas a 4.

Habilidades de Clase: Todas a 4.

Moral: 12

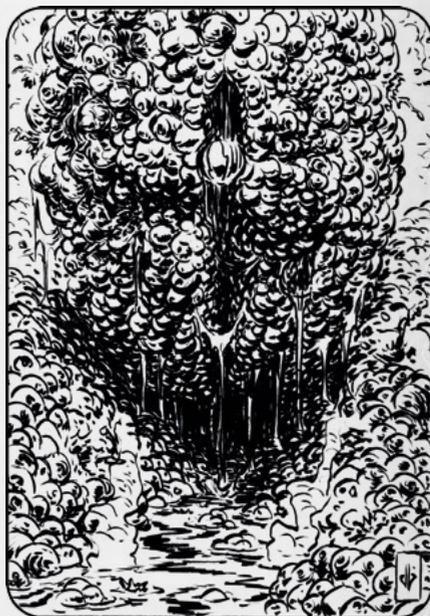
Valor PX: 10.000

Las Máscaras de Nyarlathotep pueden usar poderes psiónicos como un psíquico que nivel 14 y se considera que tiene PSI 20 (solo que sin tener deformaciones). Además es inmune a los poderes psiónicos que no provengan de otro Arcaico Absoluto. Las Máscaras sólo puede ser herida por armas alienígenas +3 o superior.

Arcaicos Menores: Los Arcaicos Menores que sirven directamente a la Más-

cara de la Matrona Abotargada son los Ammyt, los Drowfir y las Medusas. El Árbol Eterno no es servido por Arcaicos Menores; pero hay una raza de Árboles Sentientes que le adoran junto con los Elfos Estelares.

Shub-Niggurath



De todos los Arcaicos Absolutos, Shub-Niggurath es el más desconocido, pero no por ello el menos peligroso. Poca información podemos ofrecer sobre esta elusiva entidad, más allá de identificarla con la fertilidad, con todo aquello que se multiplica, divide, crece, se expande, anida, eclosiona, desova, pulula, coloniza y parasita. Shub-Niggurath es la infección, la gangrena de heridas abiertas, la enfermedad, el decaimiento y la decadencia física que conduce hacia la muerte, siendo la muerte fuente de vida, pues de la carne pútrida de los cadáveres nacerá una

legión de servidores, larvas de Shub, que anidarán y devorarán la carne para recomenzar el ciclo de la vida. Vida y muerte, decaimiento y renacimiento. ¡Iä Shub-Niggurath!

¿Y qué aspecto físico tiene esta criatura? Nadie se atreve a aventurarlo, a riesgo de quebrantar su mente sólo de pensarlo. Shub-Niggurath es una ola tentacular de caos gelatinoso, como una niebla húmeda de mucus viviente que se agita con furia al ritmo pausado y monótono de la danza macabra del eterno retorno. Shub es la rueda de la vida, la maldad insana de la inexorable finitud del ser.

Avatar de Shub-Niggurath

Clase de Armadura: 18

Dados de golpe (PV): 20 (100)

Rango de Movimiento: 36

Ataque: 2 apéndices tentaculares +20 y 1 Mordisco +20

Daño: 2d8 por apéndice tentacular, 3d10 por mordisco (engulle con un 20 natural, provocando la muerte inmediata)

Salvación: ME17

Habilidades Generales: Todas a 4.

Habilidades de Clase: Todas a 2.

Moral: 12

Valor PX: 8.000

Los Avatares de Shub-Niggurath pueden usar poderes psiónicos como un psíquico que nivel 14 y se considera que tiene PSI 20. Siempre aparece acompañado por 4d10 Larvas de Shub y sólo puede ser alcanzado por armas alienígenas +2 o superior.

Arcaicos Menores: Los Arcaicos Menores que sirven directamente al Shub-Niggurath son las Larvas de Shub y las Masas Informes.

Yog-Shothoth



Yog-Sothoth es un Arcaico Absoluto cuyo poder podría rivalizar con el del propio Azathoth. Pero si bien éste último ejemplifica la volubilidad y mutabilidad inherente al caos primigenio, Yog-Sothoth es el conocimiento, la noción inmediata de todo lo que es, ha sido y será, pues existe a un mismo tiempo en el ayer, en el hoy y en el mañana. Nadie ha visto a Yog-Sothoth y ha vivido para contarlo pero, según se rumorea, su cuerpo es enorme y amorfo, conformado por una bullente y cambiante masa de esferas viscosas que supuran una babaza traslúcida que desprende un olor nauseabundo a sepultura y tierra húmeda.

Algunos sabios que han perdido la razón recurren a viejas y olvidadas salmodias con el fin de convocar la sabiduría atemporal del gran Yog-Sothoth, pues se dice que es la llave que abre todas las puertas, sean las del Conocimiento, las

del Espacio, o las más poderosas: las del Tiempo. Los que buscan a Yog-Shothoth creen que persiguen con ello iluminar las tinieblas de su propia ignorancia, accediendo a conocimientos y saberes alienígenas que ninguna mente humana debería conocer, y Yog-Shothoth a veces concede dichos dones, pero esas son las menos, pues las más esos incautos solo traen a un Avatar de Yog-Shothoth al mundo para morir a sus manos, y luego dejarlo suelto para que ejecute los designios del Señor de las Llaves y las Puertas.

Avatar de Yog-Sothoth

Clase de Armadura: 25

Dados de golpe (PV): 30 (240)

Rango de Movimiento: teleportación instantánea a voluntad a donde quiera del universo

Ataque: 10 tentáculos negros +30 y 1 Mordisco +30

Daño: 2d10+10 por tentáculo, 3d6+12 por mordisco (engulle con un 20 natural, provocando la muerte inmediata)

Salvación: ME20

Habilidades Generales: Todas a 4

Habilidades de Clase: Todas a 5

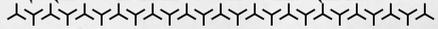
Moral: 12

Valor PX: 30.000

Los Avatares de Yog-Sothoth pueden usar poderes psiónicos como un psíquico que nivel 14 y se considera que tiene PSI 20. Yog-Sothoth regenera 50 puntos de daño por asalto y sólo puede ser alcanzado por armas alienígenas +4 o superior.

Arcaicos Menores: Los Arcaicos Menores que sirven directamente al Yog-Sothoth son los Shoggoths.

ARCAICOS MENORES



Los Arcaicos Menores, también conocidos como Arcaicos Sincréticos, son los distintos servidores de los arcaicos absolutos, aunque se pueden usar también como monstruos independientes según sea necesario.

Ammyt

Clase de Armadura: 17

Dados de golpe (PV): 6 (30)

Rango de Movimiento: 18

Ataque: 1 Mordisco +6 o Nube de vapor

Daño: 1d10+2 por mordisco, o 5d6 por nube de vapor

Salvación: AE17

Habilidades Generales: Aguante 3, Escalar 2, Intimidar 3, Nadar 4, Sigilo 2, Supervivencia 3

Habilidades de Clase: Usar Aparatos Alienígenas 3, Usar Sustancias Peligrosas 3

Moral: 9

Valor PX: 1.000

También conocidas como amemets o ammut, estas criaturas se relacionan frecuentemente con el culto a Nyarlathotep, y en concreto como servidores de la Matrona Abotargada, la Máscara de Nyarlathotep a la que adoran los elfo negros. Son monstruos de aspecto terrible, con cabeza de cocodrilo adornada por una espesa cabelleira de león, cuerpo moteado de leopardo y patas traseras de hipopótamo.

Una vez cada 5 asaltos, esta criatura puede lanzar por su boca una nube de vapor hirviente sulfuroso que causa 5d6 a todos los que se encuentren frente a la criatura a una distancia menor de 5 metros, que se puede evitar con una TS contra arma de aliento. Además, sólo pueden ser dañados por armas de plata o alienígenas+1 o superior.

Drowofir

(Elfos-Serpiente)



Clase de Armadura: 17

Dados de golpe (PV): 6 (36)

Rango de Movimiento: 15

Ataque: 1 arma +6 o Mordisco venenoso +6

Daño: según arma o 1d4+veneno

Salvación: ME6

Habilidades Generales: Aguante 2, Sigilo 3, Supervivencia 3

Habilidades de Clase: Usar Aparatos Alienígenas 2, Usar Sustancias Peligrosas 2

Valor de tesoro: 2.000 Cr

Moral: 11

Valor PX: 600

Los elfos-serpiente son seres horribles, una hibridación impía entre elfos oscuros y ofideos. Sus torsos, cabezas y brazos son aquellos de los elfos oscuros, empero sus bocas están dotadas de aguzados colmillos que supuran un

veneno mortal y sus piernas están unidas en una cola de serpiente. La piel de estas criaturas es escamosa, brillante y aceitosa, desprendiendo un olor intenso y penetrante, como de hojarasca mojada y pútrida o agua estancada. Los elfos-serpiente, o drowofir, tal y como se les conoce entre ellos, veneran a la Matrona Abotargada, como el resto de elfos oscuros, y en realidad son elfos negros transformados por la propia Matrona como recompensa por algún acto.

Pueden morder a sus contrincantes e inocularles un veneno si tienen éxito en la tirada de ataque. Los elfos-serpiente disponen de 2 dosis por día. Su mordedura causa 1d4 puntos de daño, y el veneno inyectado causa 3d6 puntos de daño si la víctima no pasa una TS contra veneno. Los drowofir son inmunes a su propio veneno y a una nada desdeñable cantidad de venenos de otras serpientes y criaturas venenosas, como arañas o lagartos. Los poseen infravisión con un alcance de 20 metros. Pueden usar poderes psíquicos como un Psíquico de Nivel 4 y se considera que tiene PSI 15. Los elfos-serpiente pueden comunicarse con otros reptiles, especialmente sus hermanas las serpientes.

Ghaunt

Clase de Armadura: 13

Dados de golpe (PV): 3 (18)

Rango de Movimiento: 60 volando

Ataque: 1 Mordisco +3

Daño: 2d6 por mordisco

Salvación: AE3

Habilidades Generales: Sigilo 4

Habilidades de Clase: Rastrear 2

Valor de tesoro: Ninguno

Moral: 9

Valor PX: 200

Los ghaunts, también conocidos como nocturnos alados, son seres caquéticos, horriblemente demacrados, delgados y consumidos por el vacío, que vuelan en las noches más oscuras batiendo sus alas coriáceas. Aparentan ser cadáveres revividos, consuntos por la maldad del Arcaico Absoluto al que sirven, pues los ghaunt no adoran a ningún Arcaico en concreto, sino que pueden servir a cualquiera de ellos. Estos seres son heraldos de acontecimientos aciagos, aunque también pueden ser convocados por individuos lo suficientemente desquiciados o materializarse en lugares donde se han cometido actos de naturaleza inenarrable. Los nocturnos alados siempre aparecen a la noche, o en lugares sumidos en la penumbra perpetua, como las profundas cavernas planetarias sumidas en la infraoscuridad.



Larva de Shub



Clase de Armadura: 15

Dados de golpe (PV): 6 (36)

Rango de Movimiento: 18

Ataque: 1 Apéndice Tentacular +6

Daño: 1d8+2 por apéndice tentacular

Salvación: AE5

Habilidades Generales: Aguante 2, Escalar 2, Nadar 3, Sigilo 2, Supervivencia 2

Valor de tesoro: Ninguno

Moral: 10

Valor PX: 800

Las larvas de Shub son los arcaicos sincréticos de Shub-Niggurath, migajas viscosas del gran Shub, que pululan y se multiplican doquiera el caos prevalece. Se asemejan a masas de barro oscuro, sucio, que se agita y mueve con espasmos, alcanzando a sus presas con una especie de apéndice tentacular pegajoso que puede surgir de cualquier parte de su fisiología caótica con inusitada presteza.

Masa Informe

Clase de Armadura: 12

Dados de golpe (PV): 5 (25)

Rango de Movimiento: 6

Ataque: 1 Mordisco +5 o 6 Escupitajos +3

Daño: 1d8 por mordisco (si saca un 20 natural atraparà a su víctima, tras lo que le podrá realizar 5 mordiscos por asalto), 1d4+2 por escupitajo

Salvación: AE5

Habilidades Generales: Aguante 4, Escalar 1, Nadar 1, Supervivencia 4

Valor de tesoro: Ninguno

Moral: 9

Valor PX: 385

La masa informe es un montón de carne gelatinosa que se arrastra penosamente. Mientras se mueve, su cuerpo se va amasando en un sinsentido de ojos y fauces de aspecto terrible que constantemente están murmurando sonidos grotescos al tiempo que lanzan escupitajos ácidos a sus víctimas. En total, puede lanzar 6 de estas flemas durante cada asalto. Además tiene la habilidad de atrapar con su carne pastosa a criaturas que se le acerquen demasiado mediante un mordisco. Quienes caigan presa de su cuerpo (por un 20 natural en un mordisco), serán engullidas en la masa de bocas recibiendo el daño correspondiente a 5 mordiscos durante cada asalto, hasta que consigan liberarse.

Medusa

Clase de Armadura: 12

Dados de golpe (PV): 4 (24)

Rango de Movimiento: 9

Ataque: 1 ataque con arma +4 o Mordisco venenoso +4 o Mirada

Daño: según arma o 1d6 + veneno o Especial

Salvación: ME4

Habilidades Generales: Aguante 2, Sigilo 3, Supervivencia 3

Habilidades de Clase: Usar Aparatos Alienígenas 2, Usar Sustancias Peligrosas 2

Valor de tesoro: 1.100 Cr

Moral: 8

Valor PX: 175

Una medusa es un arcaico sincrético servidor de Nyarlathothep (por lo general de la Matrona Abotargada) de aspecto femenino con la cabeza cubierta de serpientes vivas a modo de horrible cabello. Su mirada penetrante es su arma más terrible, pues con ella es capaz de transformar a sus víctimas en estatuas de piedra. Cualquiera que se halle en presencia de una medusa debe superar una TS contra radiación o terminará convertido en piedra para siempre. Cualquiera que ataque a una medusa evitando su mirada debe restar 4 a sus tiradas de ataque.

Perro de Tindalos

Clase de Armadura: 20 (+5 DES, +5 natural)

Dados de golpe (PV): 10 (85)

Rango de Movimiento: 18

Ataque: 1 Mordisco +6 o garras +6

Daño: Mordisco 2d6+3 o garras (1d8+3)

Salvación: ME10

Habilidades Generales: Aguante 4, Sigilo 4, Supervivencia 4

Habilidades de Clase: Usar Aparatos Alienígenas 4, Usar Sustancias Peligrosas 4

Valor de tesoro: 5.100 Cr

Moral: 12

Valor PX: 3,200

Los Perros de Tindalos son extraordinarios depredadores alienígenas, ar-

canos sincréticos, que habitan en los ángulos del tiempo y el espacio, y por tanto pueden materializarse a placer en cualquier rincón de la Galaxia, teletransportándose a voluntad en el momento que así lo deseen. Estas odiosas criaturas están dotadas de una gran astucia e inteligencia cruel, aunque su mente funciona de manera tan extrañamente alienígena, que cualquier intento de leer la mente de un Perro de Tíndalos causará 5d6 puntos de daño a cualquier psiónico tan estúpido como para intentarlo. Generalmente, cualquier efecto que altere el normal devenir del espacio-tiempo, atrae la poco deseable atención de los Perros de Tíndalos, así como el uso de elementos que distorsionen las diversas dimensiones, o incluso los viajes entre planos y Universos Tangenciales.

Se creen que estas criaturas son nativas del sistema planetario de Tíndalos, sumido en la oscuridad de la nebulosa negra de Almeron, aunque nadie que se sepa ha tenido el valor de visitar Tíndalos y vivir para contarlo.

Profundos

Clase de Armadura: 12

Dados de golpe (PV): 3 (15)

Rango de Movimiento: 10, 20 nadando.

Ataque: 1 Mordisco +3, o 1 garra +4 o 1 cola +2, o poderes psiónicos

Daño: 1d6 por mordisco, 1d4 por garra y 1d8 + veneno (TS contra veneno o se morirá en 1d4 asaltos) por cola

Salvación: PS4

Habilidades Generales: Aguante 2, Sigilo 3, Supervivencia 3

Habilidades de Clase: Usar Aparatos Alienígenas 2, Usar Sustancias Peligrosas 2



Valor de tesoro: 800 Cr

Moral: 9

Valor PX: 300

Los profundos son arcaicos sincréticos de Cthulhu. Estos seres poseen un tamaño similar al de un ser humano pero de apariencia ictínea, semejantes a peces. Cuando salen del agua, andan pesadamente sobre unas patas traseras cortas y musculosas, respirando con dificultad por sus membranas rasgadas, localizadas tras unas orejas puntiagudas, encrespadas y equipadas con púas aguzadas que nacen en su cabeza, bajan por su columna y acaban en una cola recortada, dotada de un aguijón venenoso que son capaces de proyectar hasta dos metros para golpear a sus presas. Su piel húmeda y viscosa es de color verde oscuro o azul marino, con manchas atigradas amarillentas, y sus cabezas son achaparradas y anchas, con dos ojos grandes, abultados, saltones y gelatinosos, que parecen salirse de sus

órbitas y que pueden dirigir en direcciones opuestas, el uno independiente del otro. Sus bocas enormes poseen varias filas de dientes finos y afilados como agujas de coser. Desprenden un olor desagradable como de pescado podrido y agua estancada.

Los profundos poseen infravisión, tanto fuera como dentro del agua, con un alcance de 20 metros. Pueden usar poderes psiónicos como un psíquico de nivel 4 y se considera que tiene PSI 15.

Shoggoth

Clase de Armadura: 16

Dados de golpe (PV): 8 (48)

Rango de Movimiento: 18 en tierra o nadando

Ataque: 2 Tentáculos Negros +10, o 1 Mordisco +8

Daño: 2d8 por Tentáculos Negros, 2d10 por mordisco (engulle con un 20 natural provocando la muerte inmediata)

Salvación: ME10

Habilidades Generales: Aguante 3, Escalar 3, Nadar 5, Sigilo 2, Supervivencia 5

Valor de tesoro: Ninguno.

Moral: 12

Valor PX: 1.700

Los shoggoths son arcaicos sincréticos del gran Yog-Sothoth y, como éste, se asemejan a masas bamboleantes que se mueven con dificultad en tierra, aunque se cree que en el agua nadan con presteza y agilidad impropias a su naturaleza informe. Los shoggoths son criaturas indómitas, horribles y voraces, que no se detienen ante nada ni nadie. Aunque pueden adoptar diversas formas, se presentan de manera general como una masa negruzca de materia en constan-

te transformación, con docenas de ojos grandes como de pez que cambian de ubicación con frecuencia en la superficie aceitosa de la criatura, como si se tratase de esquifes que navegaran en las aguas oscuras e infectas de una ciénaga infernal. De igual modo, muestran diferentes tamaños y formas con cada nueva aparición, pero en todas ellas poseen unas bocas dentadas horribles, dotadas de lenguas retorcidas y pustulosas, de las que emana un desagradable olor a sangre y agua estancada.

Cualquier ataque con éxito del shoggoth inocula un veneno que matará en 1d4 asaltos a la víctima si falla la tirada de salvación.

Shulhu



Clase de Armadura: 16

Dados de golpe (PV): 8 (48)

Rango de Movimiento: 10, 20 nadando

Ataque: mordisco +12, desgarramiento +10 (solo si ha mordido)

Daño: 2d4 mordisco, 8+2d4 desgarramiento

Salvación: AE12

Habilidades Generales: Acrobacias 3, Aguante 4, Escalar 4, Nadar 3, Percepción 2 y Sigilo 2

Moral: 12

Valor de tesoro: 9.000 Cr

Valor PX: 2.125

A pesar de tener el tamaño de un tejón grande, el aurumvorax, o “glotón dorado”, es una criatura extremadamente peligrosa. El animal está cubierto por una gruesa piel dorada y sus ojos son pequeños y plateados con la pupila dorada. Tiene 8 poderosas patas que terminan en garras de cobre. Los hombros del aurumvorax son musculosos mientras que sus grandes mandíbulas están repletas de dientes cobrizos.

La criatura pesa unos 250 kilos. Esta increíble densidad proporciona al animal la mayoría de su protección natural. Ello, combinado con su velocidad, poder y agresividad pura lo convierten en una de las especies más peligrosas de las conocidas hasta ahora.

Cargará contra cualquier criatura que entre en su territorio, imponiendo un penalizador de -3 a las tiradas de sorpresa de sus oponentes si ataca desde su guarida. La hembra de la especie obtiene un bonificador de +2 a las tiradas de ataque cuando defiende a sus crías.

El aurumvorax muerde a su presa hasta que impacte, cerrando sus enormes mandíbulas sobre la víctima e infligiendo 2d4 puntos de daño. Después del impacto, mantendrá las mandíbulas cerradas, causando 8 puntos de daño adicionales cada asalto hasta que o la

víctima o el aurumvorax muera. Sólo la muerte hará que libere a su presa. Una vez que tiene sus mandíbulas fijadas en la víctima, el glotón dorado la desgarrará con 2d4 (2-8) de sus patas, causando 2d4 puntos de daño con cada golpe adicional. Un oponente apresado no recibe el bonificador por DES a la CA.

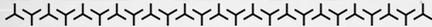
Gracias a la increíble densidad de sus huesos y piel, el aurumvorax sólo recibe la mitad de daño de las armas romas. Es inmune a los efectos de pequeños fuegos. Ni los venenos ni los gases tienen efecto sobre esta robusta criatura.

Suele tener su morada en bosques, colinas y en la falda de las montañas. Elige un lugar apropiado y cava una madriguera con sus potentes garras, incluso en la roca. Dados sus inusuales hábitos alimenticios, procuran hacer sus madrigueras en lugares que contengan vetas de oro o se encuentren cerca de una. La habilidad para consumir y digerir oro y otros minerales dota a la criatura de la densidad apropiada en piel y huesos, necesaria para protegerse. Se trata de una criatura solitaria que guarda celosamente su territorio, incluso de otros de su misma especie. Sólo se reúnen durante la época de apareamiento, una vez cada 8 años.

Si se mata a un aurumvorax sin dañar excesivamente la piel con cortes y tajos, esta se puede convertir en una prenda de increíble resistencia y belleza valorada en 15.000 - 20.000 piezas de oro. Esta prenda protegerá a aquel que la lleve puesta, la CA específica depende del tamaño del aurumvorax. Una prenda de CA 2 pesa 25 kilos, una de CA 3 pesa 20, y una de CA 4, 15. También otorga un bonificador de +4 a las tiradas de salvación contra fuego. Si se incinera el cuerpo

del aurumvorax en una forja, quedarán entre 75- 100 kilos de oro. Este proceso es muy complicado y suele tardar entre una y dos semanas. La piel puede retirarse antes de quemar la criatura; si se deja añade entre 11 y 20 (1d10+10) kilos de oro adicionales. Los dientes y garras del aurumvorax también son muy apreciados como elemento decorativo, y pueden venderse a razón de 1 pieza de oro por unidad.

BABOSA ESPACIAL



Clase de armadura: 11

Dados de golpe (puntos de vida): 9 (45 PV) o más

Rango de Movimiento: 6, 3 excavando

Ataque: mordisco +9, esputo +9 (el bono de ataque es igual a los Dados de Golpe)

Daño: 2d6 o cono de ácido (daño especial)

Salvación: AE (nivel = mitad de Dados de Golpe)

Habilidades Generales: Aguante 4, Nadar 2, Percepción 3

Moral: 8

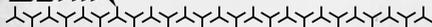
Valor de tesoro: 4.000 Cr o más

Valor PX: según los DG de la Babosa gigante:

9 = 2.300	10 = 2.500
11 = 2.700	12 = 3.000
13 = 3.250	14 = 3.500
15 = 3750	16 = 4.050
17 = 4.300	18 = 4.825
19 = 5.350	20 = 5.975

La babosa espacial es una enorme criatura desprovista de huesos que mora en cavernas subterráneas y en planetas con poca gravedad. Su cuerpo elástico le permite escurrirse a través de cualquier abertura de metro y medio o superior. Debido a su elasticidad, los atacantes no reciben el bonificador de fuerza al atacar, las armas romas no tienen efecto sobre la criatura, y las armas de filo infligen solo la mitad de daño.

La babosa espacial puede atacar con su lengua rasposa, pero prefiere escupir ácido. Este ataque a distancia tiene un alcance de metro y medio por Dado de golpe (13'5 metros con 9 Dados de golpe, etc.). Cualquier víctima impactada recibe daño equivalente a los puntos de golpe actuales de la babosa gigante (se puede intentar una salvación contra aliento de dragón para recibir sólo la mitad del daño). El ácido puede destruir el equipo que se lleve encima si se falla la tirada de salvación. Se puede encontrar babosas gigantes de hasta 20 Dados de golpe.

BEHIR

Clase de armadura: 15

Dados de golpe (puntos de vida): 12 (60 PV)

Rango de Movimiento: 15, 7 trepando

Ataque: 1 mordisco +12 y 1 constricción +10 o 1 mordisco +12 y 6 garras +10 o 1 relámpago +12

Daño: 2d4 mordisco y 1d4+1 constricción o 2d4 mordisco y 1d6 garra o 6d6 relámpago

Salvación: AE12

Habilidades Generales: Acrobacias 3, Aguante 4, Escalar 4, Nadar 3, Percepción 2 y Sigilo 2

Moral: 9

Valor de tesoro: 9.000 Cr

Valor PX: 2.125

Un behir es una criatura alienígena con forma de serpiente con doce patas y de escamas de color azulado. Sus patas le permiten desplazarse a una velocidad considerable y también trepar por todo

tipo de superficies. La cabeza tiene una forma similar a la de un cocodrilo. Los behir son inmunes a la electricidad y al veneno.

Ataca mordiendo con sus fauces y enroscando su cuerpo alrededor de su víctima para constreñirla. Si el ataque de constricción tiene éxito, la víctima sufrirá 6 ataques de garra en el siguiente asalto. El behir puede descargar un relámpago de 6 metros de largo desde sus fauces una vez cada 10 asaltos. Este relámpago causará 6d6 puntos de daño a no ser que la víctima supere una salvación contra arma de aliento, en cuyo caso recibirá sólo la mitad del daño.

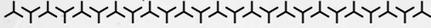
Si obtiene un 20 en una tirada de ataque de mordisco, engullirá a su presa de un solo golpe. La criatura engullida recibe 1/6 de sus puntos de vida actuales en daño cada asalto posterior, hasta que muere en el sexto asalto. Se puede intentar escapar de las entrañas del behir atacándole (CA 7, sólo armas de filo, se ataca con un penalizador de -4 por el escaso sitio que hay para moverse). Cada asalto que la víctima permanezca dentro la debilita, sufriendo un penalizador acumulativo de -1 a sus tiradas de daño. El behir tarda 12 turnos en digerir el cuerpo, llegado ese punto la víctima se disuelve por completo y no puede siquiera ser resucitada.

La tendencia del behir a tragarse enteras a sus presas puede hacer que en un 10% de las ocasiones se encuentren algunos objetos de valor en las entrañas del monstruo. La mayor parte de las veces serán gemas (01-60 en 1d100). Otras posibilidades incluyen joyas variadas (61-90) o un pequeño objeto alienígena de naturaleza indigesta (91-100).

Las escamas de los behir son muy valoradas por su dureza y color, y algunos

herrerros pueden llegar a pagar hasta 500 créditos por ellas para crear una armadura de escamas azul increíblemente ornada.

CONSTRUCTOS



Los constructos, también llamados golems por los más doctos, son creaciones monstruosas no robóticas a las que se les insufla vida gracias a antiquísimos rituales alienígenas. A estos constructos sólo les afectan las armas alienígenas y los poderes psiónicos. Son inmunes a los poderes de *Dormir* y *Falsa amistad*, así como a los efectos de ataques basados en gases y otras sustancias tóxicas como venenos. La creación de un constructo es muy costosa tanto en tiempo como en recursos. Los constructos aquí mostrador son los más usuales, aunque pueden ser contruidos de diferentes materiales. El Narrador tiene libertad para imaginar sus propias creaciones y dotarlas de poderes especiales.

Constructos de Madera

Estos monstruos son realizados con apariencia humanoide, aunque nunca completamente humana. Su movimiento es torpe y sufren un penalizador de -1

a las tiradas de iniciativa. Aunque son inmunes a todos los ataques basados en el frío y a los poderes psiónicos, sufren un penalizador de -2 en las tiradas de salvación contra fuego, ya que por su naturaleza arden fácilmente y el daño de fuego les causa el doble de PV.

Constructos de Huesos Alienígenas



CONSTRUCTOS

	Madera	Huesos Alienígenas	Cristal Alienígena	Metal Estelar
C.A.	12	17	15	20
DG (PV)	3 (15)	6 (30)	10 (60)	20 (120)
Movimiento	10	10	20	25
Ataque	1 puñetazo +3	4 armas +6	2 garras +10 o 1 mordisco +10	1 puñetazo +20 + especial
Daño	1d8 por puñetazo	Según armas	2d6 por garras o 2d10 por mordisco	3d10 + especial
Salvación	AE2	AE4	AE5	AE10
Habilidades Generales	Aguante 3, Intimidar 2	Aguante 4, Intimidar 4	Aguante 3, Intimidar 3, Sigilo 4	Aguante 5, Intimidar 5
Moral	12	12	12	12
Valor del tesoro	Ninguno	Ninguno	Ninguno	Ninguno
Valor P.X.	35	500	1.600	4.300

Estos constructos están forjados a base de entrelazar restos de cadáveres alienígenas hasta conseguir una forma humanoide de cuatro brazos (o quien sabe, quizás estén hechos a partir de una especie alien de cuatro brazos). Sea como fuere, en cada una de sus extremidades pueden portar un arma. Durante un encuentro, el constructo es capaz de combatir cuerpo a cuerpo contra dos enemigos al mismo tiempo.

Constructos de Cristal de Leng



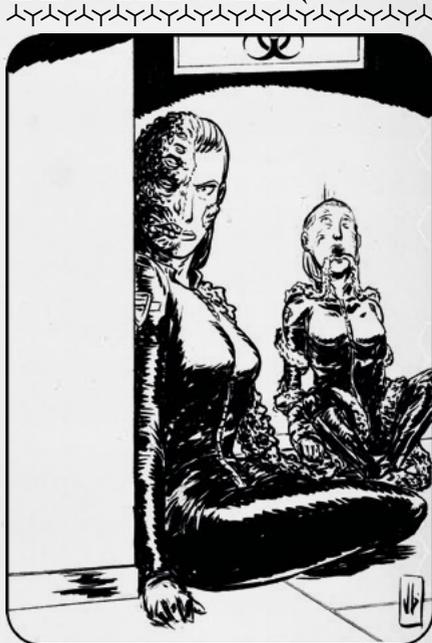
Suelen parecer extraños monstruos con garras, pero están hechos de singulares aleaciones cristalinas que les permiten camuflarse en su entorno, y además, tienen una habilidad especial para detectar criaturas invisibles con un alcance de 20 metros.

Constructos de Metal Estelar

Estas creaciones se asemejan a gigantes de extraño metal verdoso que brilla

con efectos rojizos, aunque es difícil de ver pues están ardiendo continuamente, su sangre es fuego líquido y cualquier criatura que reciba un ataque de un constructo de metal estelar sufre 1d10 puntos de daño extra debido al enorme calor que desprende la criatura (a menos que tenga resistencia al fuego). Asimismo, cualquiera que ataque a este monstruo cuerpo a cuerpo, deberá superar una TS contra armas de aliento o sufrirá 2d6 puntos de daño por el fuego que le rodea. Los constructos de metal estelar no se ven afectados por los ataques basados en el fuego o plasma.

DOPPELGÄNGER



Clase de armadura: 14

Dados de golpe (puntos de vida): 4
(20 PV)

Rango de Movimiento: 9

Ataque: 1 ataque +4

Daño: 1d12

Salvación: AE10

Habilidades Generales: Averiguar Intenciones 3, Delito 2, Percepción 2, Persuasión 4 y Sigilo 3

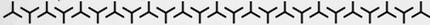
Moral: 8

Valor de tesoro: 1.500 Cr

Valor PX: 125

Un doppelganger es una especie extraña de alienígena con la facultad innata de adoptar la apariencia de cualquier criatura de forma humana (de hasta 2 metros) que vea, lo que le convierte en un consumado maestro del disfraz. Su metamorfosis es tan perfecta que nadie, ni aun los más allegados al suplantado, son capaces de descubrir el engaño. El doppelganger es inmune a los poderes psiónicos de *Dormir*, *Empatía* y *Falsa Amistad*, y sus tiradas de salvación son las mismas que las de un guerrero de nivel 10. Una vez que un doppelganger muere, vuelve a adoptar su forma originaria.

DRAGONES ESPACIALES



De todas las criaturas existentes en la Marca Estelar, los dragones espaciales son los más temidos y odiados. Incluso los marines espaciales más curtidos y los psicicos más sabios, se echan a temblar ante la presencia de una gran serpiente estelar. Ancianos como el Universo, los dragones espaciales presentan una gran variedad de características, si bien comparten un pasado común que los caracteriza como criaturas singulares.

Los dragones espaciales no viven aislados del mundo que les rodea, y no es raro verles inmiscuirse en la política de planetas y razas alienígenas. Hay quien dice que los dragones se oponen a la voluntad de los Arcaicos, otros dicen que les sirven. La verdad es tan variada

como dragones espaciales existen, pues cada uno de ellos tiene sus filias y sus fobias, sus sueños, deseos y miedos, y cada uno unas intenciones, aunque bien es cierto que cada uno de los tipos de dragón predetermina ciertos aspectos, la variedad real dentro de un mismo tipo es tan grande como la que se encuentra entre los propios seres humanos.

Lejos de las convicciones que existen sobre los dragones espaciales, su mayor poder no es su temido aliento. Su principal y mayor arma reside en su conocimiento, pues los dragones son virtualmente inmortales (en lo que al paso del tiempo se refiere, pues pueden morir de forma violenta).

De una poderosa fortaleza física, los dragones son fieros luchadores cuando se les ofende o agrede. Sus terribles garras son capaces de descuartizar a fuertes guerreros de un solo zarpazo y su aliento puede acabar con ejércitos enteros. Con sus dos enormes alas, que son capaces de batir con fuerza, pueden recorrer largas distancias en muy poco tiempo y pueden viajar también por el espacio, en el que pueden sobrevivir sin dificultad.

Edad y tamaño: A diferencia de otras criaturas, los dragones nunca dejan de crecer durante su ciclo vital. Así pues, los datos reflejados hacen referencia a un dragón de tamaño medio dentro de su clase. Los dragones jóvenes son más pequeños y débiles, mientras que los dragones venerables pueden llegar a medir el doble de lo indicado. Los dragones jóvenes miden 1,5 x 1,5 metros, los medianos miden 3 x 3 metros, y los venerables miden desde 4,5 x 4,5 hasta 10 x 10 metros.

Daño causado por el aliento de un dragón espacial: Además de sus garras y

fauces, los dragones son capaces de lanzar sobre sus enemigos su terrible ataque de aliento. Siempre que tenga ocasión, un dragón utilizará su aliento como arma principal. Son capaces de hacerlo hasta tres veces al día y el daño que causa es igual a los puntos de vida del dragón. De esta forma, un dragón causará menos daños a medida que va perdiendo vitalidad durante un encuentro.

Formas del aliento: Dependiendo del tipo de dragón espacial las armas de aliento pueden tener tres formatos distintos: en forma de cono, en línea recta o mediante una nube de gas.

► El aliento con forma de cono comienza en la mandíbula del dragón y es capaz de alcanzar una distancia máxima de 30 metros de largo. A su vez, el aliento va expandiéndose a lo ancho, llegando a alcanzar los 10 metros.

► Un aliento en forma de línea recta, es un ataque selectivo que lanza el dragón contra una víctima concreta. Un

potente haz de fuego lanzado directamente que puede llegar a alcanzar los 60 metros de largo.

► Por último, el aliento con forma de nube es un ataque que crea de inmediato una nube de gas de como máximo 15 metros de radio alrededor del objetivo del dragón.

Salvaciones: Todas las criaturas espaciales que se vean afectadas por el aliento de un dragón, tienen derecho a realizar una tirada de salvación contra arma de aliento. Si superan la prueba con éxito, sólo recibirán la mitad del daño que causaría normalmente el aliento del dragón. Los dragones son completamente inmunes al daño del mismo tipo que causan sus armas de aliento, sea la fuente que sea.

Comunicación: Los dragones son criaturas extremadamente inteligentes y tienen la capacidad de comunicarse en todos los lenguajes de la Marca Estelar

Tesoro: Como hemos dicho, hay tantos

DRAGÓN GASEOSO

	Dragón Gaseoso Joven	Dragón Gaseoso Medio	Dragón Gaseoso Venerable
C.A.	14	16	18
DG (PV)	3 (18)	6 (36)	9 (54)
Movimiento	9 (24 volando)	9 (24 volando)	9 (24 volando)
Ataque	2 garras +3 y 1 mordedura +3	2 garras +6 y 1 mordedura +6	2 garras +9, 1 mordedura +9 y un coletazo +6
Daño	1d4 / 1d4 / 2d8	1d6 / 1d6 / 2d8	1d6 / 1d6 / 2d8 / 2d6
Arma de Aliento	9 m radio- Nube de Gas	12 m radio- Nube de Gas	15 m radio- Nube de Gas
Salvación	AE6	AE11	AE16
Habilidades Generales	Acrobacias 2, Aguante 2, Averiguar Intenciones 1 y Percepción 1	Acrobacias 2, Aguante 2, Averiguar Intenciones 3, Percepción 3 y Sigilo 1	Acrobacias 3, Aguante 3, Averiguar Intenciones 4, Percepción 4 y Sigilo 2
Habilidades de Clase	Ciencia 2, Usar Aparatos Alienígenas 1	Ciencia 3, Usar Aparatos Alienígenas 3, Usar Sustancias Peligrosas 1	Ciencia 4, Usar Aparatos Alienígenas 3, Usar Sustancias Peligrosas 2
Moral	7	8	9
Valor del tesoro	1.500 mo	6.000 mo	12.000 mo
Valor P.X.	325	725	2.300

estilos de dragones espaciales como dragones existen, y cada uno de ellos trata sus posesiones de manera distinta. A unos pocos les gusta ser como los dragones de las antiguas leyendas humanas, guardando su tesoro en oscuras guaridas, tras infranqueables pasadizos y lugares repletos de trampas. Pero otros siempre acarrear sus posesiones, en forma de joyas y objetos creados específicamente, poderoso artefactos. Es necesario tener en cuenta que el tesoro acumulado de los dragones también variará en función de la edad. Así por ejemplo, un dragón venerable puede llegar a acumular hasta el doble de la cantidad indicada. Por el contrario, un dragón joven sólo será poseedor, por lo general, de una cuarta parte de lo reseñado.

Todos los dragones espaciales pueden volar tanto por planetas de todo tipo, como por el espacio, y son capaces de sobrevivir en el espacio sin problema. Sin embargo cada dragón tendrá un lugar favorito en el que es más fácil encontrarle.

Dragón Gaseoso



Los dragones gaseosos son con diferencia los dragones más inquietos y con más tendencia a moverse de un sitio a

DRAGÓN DEL VACÍO

	Dragón de Vacío Joven	Dragón de Vacío Medio	Dragón de Vacío Venerable
C.A.	15	17	19
DG (PV)	4 (24)	7 (42)	10 (60)
Movimiento	9 (24 volando)	9 (24 volando)	9 (24 volando)
Ataque	2 garras +4 y 1 mordedura +4	2 garras +7 y 1 mordedura +7	2 garras +10, 1 mordedura +10 y un coletazo +7
Daño	1d6 / 1d6 / 2d8	2d4 / 2d4 / 2d10	2d4 / 2d4 / 2d10 / 2d8
Arma de Aliento	15x2- Línea de Rayos Cósmicos (radiación)	20x2- Línea de Rayos Cósmicos (radiación)	25x2- Línea de Rayos Cósmicos (radiación)
Salvación	AE7	AE12	E17
Habilidades Generales	Acrobacias 1, Aguante 1, Averiguar Intenciones 1, Percepción 2 y Sigilo 2	Acrobacias 2, Aguante 2, Averiguar Intenciones 2, Percepción 3 y Sigilo 3	Acrobacias 2, Aguante 3, Averiguar Intenciones 2, Percepción 5 y Sigilo 5
Habilidades de Clase	Ciencia 2, Usar Sustancias Peligrosas 2	Ciencia 2, Usar Aparatos Alienígenas 2, Usar Sustancias Peligrosas 3	Ciencia 4, Usar Aparatos Alienígenas 3, Usar Sustancias Peligrosas 2
Moral	7	8	9
Valor del tesoro	1.900 mo	7.500 mo	15.000 mo
Valor P.X.	400	1.250	2.300

otro y a inmiscuirse en los asuntos de humanos y alienígenas por igual, pero su naturaleza hace que les guste vivir en planetoides o cúmulos gigantes de gas, aunque es posible encontrarlo oculto entre las nubes, o en las montañas más altas. Los dragones gaseosos suelen tener colores claros, pero casi siempre poseen un brillo extraño en sus escamas.

Los dragones gaseosos son psíquicos de un nivel igual a sus dados de golpe-2, y se considera que tienen PSI 12 si son jóvenes, 15 de manera normal y 18 si son venerables (lo que quiere decir que todos los dragones venerable tienen alguna deformación).

Dragón de Vacío

Los dragones de vacío son de los habitantes más peligrosos que viajan y sobreviven en el vacío estelar. Todos los dragones pueden hacerlo, pero los dragones de vacío se sienten como en

casa cuando están en el espacio, en el que sus escamas negras les hacen prácticamente invisibles. Pero los Arcaicoss se ocultan en lo más profundo de los rincones de la Marca Estelar, y muchos dragones de vacío se han visto atraídos por ellos, e incluso se han puesto a su servicio. El aliento de los dragones de vacío son está conformado por poderosos rayos cósmicos, que causan daño por radiación. Los dragones de vacío son completamente negros.

Los dragones de vacío son psíquicos de un nivel igual a sus dados de golpe-3, y se considera que tienen PSI 12 si son jóvenes, 15 de manera normal y 18 si son venerables (lo que quiere decir que todos los dragones venerable tienen alguna deformación).

Dragón de Radiación

Los dragones de radiación, o dragones mutantes, son todos aquellos dra-

DRAGÓN DE RADIACIÓN

	Dragón de Radiación Joven	Dragón de Radiación Medio	Dragón de Radiación Venerable
C.A.	16	18	20
DG (PV)	5 (30)	8 (48)	11 (66)
Movimiento	9 (24 volando)	9 (24 volando)	9 (24 volando)
Ataque	2 garras +5 y 1 mordedura +5	2 garras +8 y 1 mordedura +8	2 garras +11, 1 mordedura +11 y un coletazo +8
Daño	1d6 / 1d6 / 2d8	2d4 / 2d4 / 3d8	1d6 / 1d6 / 3d8 / 3d6
Arma de Aliento	21x7- Cono de Radiación	24x8- Cono de Radiación	27x9- Cono de Radiación
Salvación	AE8	AE13	AE18
Habilidades Generales	Acrobacias 2, Aguante 2, Averiguar Intenciones 1, Percepción 2 y Sigilo 1	Acrobacias 2, Aguante 4, Averiguar Intenciones 2, Percepción 3 y Sigilo 2	Acrobacias 2, Aguante 5, Averiguar Intenciones 3, Percepción 5 y Sigilo 3
Habilidades de Clase	Usar Aparatos Alienígenas 3, Usar Sustancias Peligrosas 2	Ciencia 2, Usar Aparatos Alienígenas 3, Usar Sustancias Peligrosas 3	Ciencia 3, Usar Aparatos Alienígenas 4, Usar Sustancias Peligrosas 4
Moral	8	9	10
Valor del tesoro	2.250 mo	9.000 mo	18.000 mo
Valor P.X.	1.000	4.000	8.000

gones que, por un motivo u otro, han mutado, fundamentalmente debido a los diferentes tipos de radiación presentes en el cosmos. Por eso, todos los dragones de radiación tienen característica de MUT 12 si son jóvenes, 15 de manera normal y 18 si son venerables, y tienen esas mutaciones como si fuesen mutantes. Los dragones de radiación suelen tener patrones de varios colores sin seguir ningún orden ni esquema.

Los dragones de radiación son psíquicos de un nivel igual a sus dados de golpe, y se considera que tienen PSI 15 si son jóvenes, y 18 tanto los medios como los venerables (lo que quiere decir que todos los dragones de radiación de edad media o venerable tienen alguna deformación, aparte de las mutaciones que puedan tener por su característica de MUT).

Los dragones de radiación son considerados aberraciones por la gran mayoría de dragones.

Las mutaciones de los dragones de

radiación, unido a sus elevados poderes psiónicos, les convierten en criaturas realmente peligrosas, lo que hace que otros dragones, y criaturas aún más poderosas, los eviten a toda costa.

Dragón Terrestre

Los dragones terrestres no solo gustan de vivir en planetas, sino que les atrae especialmente vivir bajo tierra, en cuevas y catacumbas, especialmente en templos abandonados, y son, junto con los dragones gaseosos, los dragones que más se inmiscuyen en asuntos de humanos y alienígenas. Estos dragones, en concreto, gustan de ser adorados y son posiblemente los dragones más megalómanos y con mayores fantasías delirantes de poder. Los dragones terrestres suelen ser de color ocre, a veces con toques de color verde.

Los dragones terrestres son psíquicos de un nivel igual a sus dados de golpe

DRAGÓN TERRESTRE

	Dragón Terrestre Joven	Dragón Terrestre Medio	Dragón Terrestre Venerable
C.A.	17	19	21
DG (PV)	6 (36)	9 (54)	12 (72)
Movimiento	9 (24 volando)	9 (24 volando)	9 (24 volando)
Ataque	2 garras +6 y 1 mordedura +6	2 garras +9 y 1 mordedura +9	2 garras +12, 1 mordedura +12 y un coletazo +9
Daño	1d8 / 1d8 / 2d10	2d6 / 2d6 / 3d10	2d6 / 2d6 / 3d10 / 3d8
Arma de Aliento	20x1- Línea de Ácido	30x1- Línea de Ácido	30x2- Línea de Ácido
Salvación	AE9	AE14	AE19
Habilidades Generales	Acrobacias 1, Aguante 2, Averiguar Intenciones 1, Escalar 1, Nadar 1, Percepción 2 y Sígilo 2	Acrobacias 2, Aguante 2, Averiguar Intenciones 2, Escalar 2, Nadar 2, Percepción 2 y Sígilo 3	Acrobacias 2, Aguante 4, Averiguar Intenciones 3, Escalar 2, Nadar 3, Percepción 4 y Sígilo 4
Habilidades de Clase	Ciencia 1, Usar Aparatos Alienígenas 2, Usar Sustancias Peligrosas 2	Ciencia 2, Usar Aparatos Alienígenas 3, Usar Sustancias Peligrosas 3	Ciencia 3, Usar Aparatos Alienígenas 3, Usar Sustancias Peligrosas 3
Moral	8	9	10
Valor del tesoro	3.250 mo	13.000 mo	26.000 mo
Valor P.X.	1.150	2.300	4.600

-5, y se considera que tienen PSI 10 si son jóvenes, 12 de manera normal y 15 si son venerables.

Dragón Lunar



DRAGÓN LUNAR

	Dragón Lunar Joven	Dragón Lunar Medio	Dragón Lunar Venerable
C.A.	18	20	22
DG (PV)	7 (42)	10 (60)	13 (78)
Movimiento	9 (24 volando)	9 (24 volando)	9 (24 volando)
Ataque	2 garras +7 y 1 mordedura +7	2 garras +10 y 1 mordedura +10	2 garras +13, 1 mordedura +13 y un coletazo +10
Daño	1d6 / 1d6 / 3d8	1d8 / 1d8 / 4d8	1d8 / 1d8 / 4d8 / 4d6
Arma de Aliento	24x8- Cono de Neutrones	27x9- Cono de Neutrones	30x10- Cono de Neutrones
Salvación	AE11	AE15	AE19
Habilidades Generales	Acrobacias 2, Aguante 2, Averiguar Intenciones 3, Percepción 2 y Sigilo 2	Acrobacias 2, Aguante 3, Averiguar Intenciones 4, Percepción 3 y Sigilo 3	Acrobacias 2, Aguante 4, Averiguar Intenciones 5, Percepción 4 y Sigilo 4
Habilidades de Clase	Ciencia 3, Usar Aparatos Alienígenas 2, Usar Sustancias Peligrosas 2	Ciencia 4, Usar Aparatos Alienígenas 3, Usar Sustancias Peligrosas 3	Ciencia 5, Usar Aparatos Alienígenas 4, Usar Sustancias Peligrosas 4
Moral	11	12	12
Valor del tesoro	6.000 mo	15.000 mo	30.000 mo
Valor P.X.	1.000	3.000	6.000

Los dragones lunares son criaturas extraordinarias, beatíficas, de inusitada belleza y sabiduría sin par. Dedican su existencia a viajar de luna en luna, observando las estrellas y velando por la paz y el equilibrio cósmico. Los dragones lunares tienen escamas de plata pulida, que reflejan la luz como si fueran espejos, otorgando a su fisonomía un aspecto formidable e impresionante.

Los dragones lunares son psíquicos de un nivel igual a sus dados de golpe, y se considera que tienen PSI 12 si son jóvenes, 15 de manera normal y 18 si son venerables (los dragones lunares nunca desarrollan deformaciones o mutaciones y son inmunes a cualquier tipo de radiación).

Dragón Estelar

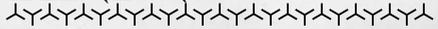
Se trata del tipo más extraño de dragón que incluso para otros dragones se encuentra a medio camino entre la fábula y las leyendas, pues son sumamente raros los encuentros con estas podede-

rosas entidades. Poseen la habilidad de polimorfarse en cualquier otra criatura existente. Su color, se dice, es como el de los soles más brillantes, y su aliento de plasma tan caliente como una estrella adulta.

Los dragones estelares son psíquicos de un nivel igual a sus dados de golpe, y se considera que tienen PSI 13 si son jóvenes, 16 de manera normal y 19 si son venerables (pero no sufren ninguna deformación). Los dragones estelares, por algún motivo desconocido, no sufren mutaciones y son completamente inmunes a los efectos de radiación (incluyendo todo daño considerado de radiación).

A diferencia del resto de dragones, los dragones estelares no ponen huevos, sino que nacen del corazón muerto de aquellos soles que llegan al final natural de su ciclo vital.

DUERGAR



Clase de Armadura: 15

Dados de golpe (PV): 2 (10)

Rango de Movimiento: 9

Ataque: 1 arma +2

Daño: según arma

Salvación: ME2

Habilidades Generales: Aguante 2, Percepción 3, Sigilo 3

Habilidades de Clase: Reparar 2, Usar Aparatos Alienígenas 2, Usar Sustancias Peligrosas 2

Valor de tesoro: 500 Cr

Moral: 8

Valor PX: 30

Los duergar son una raza de humanoides bajos con piel grisácea y sin ningún pelo en el cuerpo. Los duergar poseen infravisión con un alcance de 25 metros y sufren un penalizador -2 en sus tiradas de ataque cuando combate a plena luz del día. Son criaturas muy silenciosas y

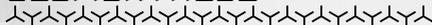
DRAGÓN ESTELAR

	Dragón Estelar Joven	Dragón Estelar Medio	Dragón Estelar Venerable
C.A.	19	21	23
DG (PV)	8 (48)	11 (66)	14 (84)
Movimiento	9 (24 volando)	9 (24 volando)	9 (24 volando)
Ataque	2 garras +8 y 1 mordedura +8	2 garras +11 y 1 mordedura +11	2 garras +14, 1 mordedura +14 y un coletazo +11
Daño	2d8 / 2d8 / 4d6	2d8 / 2d8 / 6d6	2d8 / 2d8 / 6d6 / 6d4
Arma de Aliento	27x9- Cono de Plasma	30x10- Cono de Plasma	30x10- Cono de Plasma
Salvación	AE12	AE16	AE20
Habilidades Generales	Acrobacias 3, Aguante 3, Averiguar Intenciones 3, Percepción 3 y Sigilo 3	Acrobacias 4, Aguante 4, Averiguar Intenciones 4, Percepción 4 y Sigilo 4	Acrobacias 5, Aguante 5, Averiguar Intenciones 5, Percepción 5 y Sigilo 5
Habilidades de Clase	Ciencia 3, Usar Aparatos Alienígenas 3, Usar Sustancias Peligrosas 3	Ciencia 4, Usar Aparatos Alienígenas 4, Usar Sustancias Peligrosas 4	Ciencia 5, Usar Aparatos Alienígenas 5, Usar Sustancias Peligrosas 5
Moral	12	12	12
Valor del tesoro	6.000 mo	21.000 mo	42.000 mo
Valor P.X.	2.500	5.000	10.000



arteras, y es muy complicado sorprenderles. Son inmunes a todo tipo de venenos y cualquier efecto que produzca parálisis. Son conocidos por esclavizar a otras especies con las que se cruzan para emplearlos en sus minas de odium y por ser grandes constructores de vehículos espaciales y artefactos tecnológicos avanzados.

ELEMENTALES



Los elementales son criaturas extraplanarias pertenecientes a cada uno de los cuatro elementos primarios. Su aspecto es el de criaturas gigantescas compuestas íntegramente por el material del plano al que pertenecen y sólo las armas alienígenas y los poderes psíquicos pueden causarles daño. Su mundo es el de los planos y en muy contadas ocasiones suelen interrelacionarse con el nuestro. La única manera de conseguirlo es a través de un portal que comunique ambos planos de existencia.

Elementales de Aire

Posee la apariencia de un gran tornado de viento sobre el que se pueden apreciar ciertas facciones. Al entrar en combate contra este ser todos los aventureros y criaturas con nivel 2 o 2 dados de golpe o menos, deben superar una tirada de salvación contra rayo mortal o serán desintegrados. El elemental inflige 1d8 de daño adicional si pelea contra un oponente que esté volando.

Elementales de Tierra



Tiene la apariencia de un humanoide formado por duras rocas, un elemental de tierra puede llegar a medir hasta 5 metros de altura.

Elementales de Fuego

Su aspecto es el de una columna de fuego del que saltan llamaradas. Es incapaz de cruzar el agua y todos los ataques

ELEMENTALES

	Elemental de Aire	Elemental de Tierra	Elemental de Fuego	Elemental de Agua
C.A.	21	19	21	19
DG (PV)	8 (48)	8 (48)	8 (48)	8 (48)
Movimiento	40 (120 volando)	20	40	20 (120 nadando)
Ataque	2 ataques +5	1 ataque +8	1 ataque +10	1 ataque +8
Daño	2d6	2d8	1d8	2d8
Salvación	AE 10	AE 10	AE 10	AE 10
Habilidades Generales	Aguante 3, Percepción 3 y Sigilo 4	Aguante 5, Percepción 3 y Sigilo 2	Aguante 2, Percepción 4 y Sigilo 4	Aguante 4, Percepción 2 y Sigilo 4
Moral	10	10	10	10
Valor del tesoro	Ninguno	Ninguno	Ninguno	Ninguno
Valor P.X.	1.200	1.200	1.200	1.200

ELEMENTALES

	Elemental de Ácido	Elemental de Radiación
C.A.	19	21
DG (PV)	10 (60)	8 (48)
Movimiento	20 (40 nadando)	30
Ataque	1 ataque +10	1 ataque +8
Daño	2d10	2d8
Salvación	AE 10	AE 10
Habilidades Generales	Aguante 5, Percepción 3 y Sigilo 2	Aguante 3, Percepción 3 y Sigilo 4
Moral	10	10
Valor del tesoro	Ninguno	Ninguno
Valor P.X.	1.500	1.200

que reciba a través de este elemento le causan el doble de daño. A su vez, el elemental de fuego inflige 1d8 de daño adicional a toda criatura cuya naturaleza sea fría o acuática.

Elementales de Agua

Este elemental es incapaz de desplazarse fuera de su elemento. Su apariencia es la de una gran ola, aunque puede adoptar diferentes formas dependiendo del medio en el que se encuentre.

Aparte de los 4 elementos normales, en la Marca Estelar se pueden encontrar

otros tres tipos de elementales más extraños aún: los elementales de ácido o radiación, que describimos a continuación

Elemental de Ácido

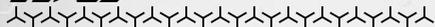
Este elemental parece haber sido creado en laboratorios a partir de una fusión de elementales de tierra con agua, y es una criatura muy peligrosa, pues sus ataques son de ácido, corroyendo cualquier cosa que tocan (las armas y armaduras tienen que hacer una TS contra venenos o quedar completamente inutilizadas).

Elementales de Radiación



Nadie conoce a ciencia cierta el origen de estos elementales, pero el que únicamente se les vea en servicio de criaturas asociadas con los Arcaicoss y sus servidores puede ser una señal de su procedencia. Todo el daño que causan es de radiación.

ELFOS



Los elfos son una de las especies alienígenas más comunes que se puede encontrar en la Marca Estelar, pero eso no es bueno, ya que los elfos son una de las razas más peligrosas ahí fuera. No solo son grandes maestros de la psiónica, sino que poseen tecnologías mucho más avanzadas que las propias de los humanos. Esto, unido a que practican sacrificios rituales y a que son esclavistas, dificulta enormemente las relaciones de éstos con cualquier otra raza inteligente

de la Galaxia. Y es que se dice dos cosas de los elfos, sean del tipo que sean: *los elfos nunca dicen toda la verdad* y *los elfos son tan hermosos como terroríficos*.

Existen dos tipos de elfos, cada uno con sus particularidades y sus diferencias: Los elfos estelares y los elfos oscuros. Pese a sus diferencias, todos tienen ciertos rasgos en común: poseen la habilidad de ver en la oscuridad (infravisión) con un alcance de 20 metros. Ningún elfo necesita dormir y todos son inmunes a los efectos que producen sueño, sea por una sustancia, una tecnología del tipo que sea o un poder psiónico, simplemente sus cuerpos no pueden dormir, y los elfos pueden vivir cientos de años, hay quien dice que miles de años, aunque la realidad es que sus sociedades son muy violentas, así que muy pocos pueden llegar a disfrutar de la longevidad propia de su raza.

Elfos Estelares

(Eidonitas)



	Científico	Soldado	Estelar Psión
C.A.	12	16	16
DG (PV)	4 (24)	5 (30)	10 (50)
Movimiento	10	15	12
Ataque	Arma +3	Arma +5	Arma +10 o poder
Daño	Armas Simples y/o a Distancia Pesadas	Armas Marciales y/o a Distancia Pesadas	Armas Simples y/o a Distancia Ligeras
Salvación	CT4	ME5	PS10
Habilidades Generales	Percepción 3	Aguante 2, Percepción 2, Sigilo 2	Acrobacias 3, Aguante 3, Averiguar Intenciones 3, Percepción 3
Habilidades de Clase	Ciencia 2, Medicina 3, Reparar 2, Usar Aparatos Alienígenas 3,	Demoliciones 2, Rastrear 2	Delito 2, Medicina 2, Usar Aparatos Alienígenas 3
Moral	6	8	8
Valor del tesoro	1.100 Cr.	1.500 Cr.	5.500 Cr.
Valor P.X.	80	200	1.000

Hace miles de años, antes de que los humanos llegasen a la Marca Estelar, los elfos comenzaron a explorar el espacio, viajando primero a una de las lunas cercanas de su planeta (Eidon). La primera luna de Eidon era conocida desde tiempo remoto como Edarix, cubierta por una jungla laberíntica y oscura. Y en lo más profundo de la selva, que llamaron Eren-gazor, los primeros astronautas de los elfos encontraron el Árbol Negro o Xargusul, fascinados y atraídos por todo lo natural como eran, quedaron maravillados por la criatura. Xargusul era y es un poderoso avatar de Nyarlatothep, y contaminó los sueños de los pioneros cosmonautas elfos de Edarix, y cuando éstos volvieron a Eidon, su planeta, ya enfermos, fueron asesinados por sus congéneres, y los elfos estelares proscribieron el acceso a Edarix, custodiando Eren-gazor con la temida Guardia Negra, pues sabían del influjo malévolo del Árbol. Sólo los psiones más dotados y poderosos servían en el templo de Zaulizanir, comunicándose con la criatura alienígena, que les mostraría nuevas y maravillosa tecnologías, con las que poder viajar más allá de las estrellas.

Los elfos estelares pueden ser psíquicos, en ese caso se les llama *psiones* y son como psíquicos de nivel 10 con PSI 18, pero sin tener mutaciones. Los elfos estelares creen que el Árbol Negro protege a los psiones de las mutaciones, y por eso estos se convierten en elegidos por el Árbol, y es cierto que Xargusul les protege, pero la corrupción en este caso va por dentro.

Elfos Oscuros

Los elfos oscuros provienen de los elfos estelares.

Hace ya miles de años, la psión más dotada de los elfos estelares, Selamvra Arzefurit, encargada de custodiar los bosques de Eren-gazor en Edarix, y en particular el santuario de Xargusul, enloqueció. Así pues, siguiendo las instrucciones del propio Xargusul, avatar de Nyarlatothep, rompió varias de sus ramas y, junto con sus seguidores y los soldados que custodiaban Eren-gazor, llamados entonces la Guardia Negra, abandonaron Edarix. El Árbol Negro había mostrado a la psión y a sus seguidores el camino que debía

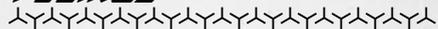
	Científico	Soldado	Sacerdote
C.A.	12	16	16
DG (PV)	4 (24)	5 (30)	10 (50)
Movimiento	10	15	12
Ataque	Arma +4	Arma +5	Arma +10 o poder
Daño	Armas Simples y/o a Distancia Pesadas	Armas Marciales y/o a Distancia Pesadas	Armas Simples y/o a Distancia Ligeras
Salvación	CT4	ME5	PS10
Habilidades Generales	Percepción 3	Aguante 2, Percepción 2, Sigilo 2	Acrobacias 2, Aguante 4, Averiguar Intenciones 3, Intimidar 3, Percepción 3
Habilidades de Clase	Ciencia 2, Medicina 3, Reparar 2, Usar Aparatos Alienígenas 3,	Demoliciones 2, Rastrear 2	Usar Aparatos Alienígenas 5
Moral	6	8	8
Valor del tesoro	1.100 Cr.	1.500 Cr.	5.500 Cr.
Valor P.X.	80	200	1.000

seguir para alcanzar su nuevo hogar, el planeta negro de Zantifer. La psión usó las ramas robadas del Árbol Negro para fabricar una Máscara, la cual la imbuyó con la misma esencia de Nyarlathothep, convirtiéndola en la Matrona Abotargada. La Guardia Negra, comandada por Selamvra, finalmente arribaría a Zantifer. Allí, los pocos elfos que habían sobrevivido al viaje, asesinaron a los más débiles

y moribundos, bebiendo su sangre, ya igualmente enloquecidos por el influjo arcano de la Máscara de Selamvra. Este postrer acto de iniquidad, satisfizo a la matrona, y la infamia oscurecería la piel de los pocos que resistieron alimentándose de sus congéneres. Aún así, pocos sobrevivirían a la mutación provocada por el terrible acto de canibalismo, y aquellos que lo consiguieron, se aparearon con la Matrona en un ritual obscuro. Y Selamvra puso miles de huevos, y de ellos nacieron elfos negros, servidores de la Matrona Abotargada. Y colonizaron las oscuras y laberínticas grutas de Zantifer, rebosantes de odium.

Todos los elfos oscuros pueden usar poderes psiónicos como un psíquico con un nivel igual a sus dados de golpe, y se considera que tiene PSI 14 los científicos, PSI 16 los soldados y PSI 18 los sacerdotes.

FELINOS



Los grandes felinos pueden ser encontrados, por lo general, habitando las grandes estepas, selvas y bosques de muchos planetas. Si bien se han encontrado



versiones similares de dichos animales. En contadas ocasiones suelen ser localizados lejos de estas grandes extensiones donde pueden desarrollar a pleno rendimiento su gran velocidad y fuerza, que son, en definitiva, las dos principales cualidades de estos animales.

León



Son los cazadores por excelencia. Suelen reunirse en grandes manadas y poseen un fino olfato para detectar a los intrusos que invaden su territorio.

León Montañés

De costumbres similares a los leones comunes, los leones montañeses suelen ser más atrevidos y, en ocasiones, pueden ser localizados en mazmorras y oscuras cuevas subterráneas.

Pantera

Es el felino más ágil que se puede encontrar. Habita las grandes regiones esteparias y tiene una habilidad especial para trepar a los árboles.

Tigre

Gracias a su piel a rayas, los tigres se suelen camuflar bien en los grandes bosques. Cuando un tigre caza en la selva, suele sorprender a sus presas si el resultado es de 1-4 en 1d6.

Dientes de sable

Esta antigua especie de felino es la más grande de todas. Posee dos enor-

FELINOS

	León	León montañés	Pantera
C.A.	13	13	14
DG (PV)	5 (25)	4 (20)	4 (20)
Movimiento	15	15	21
Ataques	2 zarpazos +5 o 1 mordedura +5	2 zarpazos +4 o 1 mordedura +4	2 zarpazos +4 o 1 mordedura +4
Daño	1d6 por zarpazos o 1d10 por mordedura	1d6 por zarpazos o 1d8 por mordedura	1d6 por zarpazos o 1d8 por mordedura
Salvación	AE5	AE4	AE4
Habilidades Generales	Acrobacias 2, Aguante 2, Escalar 2, Percepción 2, Sigilo 2	Acrobacias 2, Aguante 2, Escalar 3, Percepción 1	Acrobacias 3, Escalar 2, Percepción 1, Sigilo 2
Moral	9	8	8
Valor del tesoro	1.500 Cr.	800 Cr.	1.100 Cr.
Valor P.X.	175	50	75

	Tigre	Dientes de sable
C.A.	13	13
DG (PV)	6 (30)	8 (40)
Movimiento	15	15
Ataques	2 zarpazos +6 o 1 mordedura +6	2 zarpazos +8 o 1 mordedura +8
Daño	1d6 por zarpazos o 2d6 por mordedura	1d8 por zarpazos o 2d8 por mordedura
Salvación	AE3	AE5
Habilidades Generales	Acrobacias 2, Aguante 2, Percepción 2, Sigilo 3	Acrobacias 2, Aguante 3, Escalar 3, Percepción 2, Sigilo 3
Moral	9	10
Valor del tesoro	2.000 Cr.	3.000 Cr.
Valor P.X.	275	650

mes colmillos creciéndole en las fauces con los que suele despedazar a sus presas. Son escasos en número y es poco frecuente encontrarse con ellos.

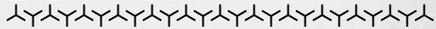
Nota: Para darle un toque alienígena a los felinos en la Marca Estelar, el Narrador podrá escoger una de las siguientes características para complementar a estas criaturas tan clásicas:

- ▶ **Piel mimética:** el felino puede cambiar a voluntad la tonalidad de su piel, adaptándose al entorno por el que se mueva, como si se tratase de un camaleón. Esto dificultará las tiradas para detectar a la criatura, e incrementará en 1 su habilidadde sigilo.

- ▶ **Parpadeo:** el felino, una vez cada dos asaltos, puede “parpadear”, es decir, efectuar un salto dimensional instantáneo que le permita situarse a la espalda de su presa y efectuar un ataque con un bonificador +2.

- ▶ **Invisibilidad:** el animal es capaz de tornarse invisible a voluntad, dificultando las tiradas de ataque y otorgando bonificadores a sus ataques por sorpresa. Cuando permanezca invisible, la criatura perderá la invisibilidad una vez que ataque.

GIGANTES



Los gigantes son humanoides de tamaño colosal. Hay quien piensa que son la especie de la que proviene la especie humana, ya que los gigantes han demostrado una enorme capacidad para adaptarse a distintos tipos de mundos, igual que los humanos. Pero otros piensan que es al revés, que alguien hace milenios viajó al planeta natal de los humanos, los cogió y los cambió, creando los gigantes. La realidad es desconocida incluso por los propios gigantes.

Gigantes Primitivos

Estas enormes criaturas pueden llegar a medir hasta 4 metros de altura. Habitan en bosques y montañas donde buscan refugio en sucias cuevas. Visten con pieles de animales y se dejan crecer las barbas. Suelen ir armados con troncos de árboles a modo de mazas y lanzas. Pero tienen el mismo lenguaje que el resto de gigantes (aunque con un vocabulario más limitado), lo que muestra que claramente tuvieron un origen en común.

Gigantes de Vacío



Más grandes que la versión primitiva de los gigantes, el tamaño de los gigantes de vacío puede llegar a ser de hasta 5 metros de altura. Habitan en meteoritos, planetoides vacíos y planetas sin at-

mósfera, pues ellos no necesitan respirar. Pero no sólo habitan en esa clase de lugares porque les gusten, sino también porque minan el contenido de los satélites y los meteoritos colonizados para comerciar.

Gigantes de la Escarcha

Los gigantes de hielo habitan en lugares fríos y solitarios, pero a diferencia de sus primos de vacío necesitan atmósferas para respirar, por lo que suelen encontrarse en planetas helados o en lugares de similar índole y que es el origen de su nombre. Su tamaño es de 6 metros y son completamente inmunes a los ataques basados en el frío o todo daño procedente de esa fuente. Son conocidos además por ser buenos mecánicos, y por ello se les puede encontrar también en comunidades de gigantes de otros tipos (especialmente gigantes espaciales y cósmicos).

Gigantes Solares

La piel de los gigantes solares es de un tono rojizo, sus cabelleras parecen crepi-

GIGANTES

	Gigantes Primitivos	Gigantes de Vacío	Gigantes de Hielo
C.A.	15	16	16
DG (PV)	8 (40)	9 (45)	10 (50)
Movimiento	20	25	30
Ataque	Puñetazo o Arma +8	Puñetazo o Arma +9	Puñetazo o Arma +10
Daño	Puñetazo 2d6 o Arma	Puñetazo 3d6 o Arma	Puñetazo 3d6 o Arma
Salvación	ME8	ME9	ME10
Habilidades Generales	Acrobacias 2, Aguante 4, Escalar 3, Nadar 3, Percepción 2, Sigilo 2	Acrobacias 4, Aguante 3, Percepción 2, Sigilo 2	Acrobacias 3, Aguante 3, Escalar 2, Nadar 4, Percepción 3
Habilidades de Clase		Usar Aparatos Alienígenas 3, Usar Sustancias Peligrosas 4	Reparar 2, Usar Aparatos Alienígenas 3
Moral	8	9	9
Valor del tesoro	600 Cr.	9.000 Cr.	11.000 Cr.
Valor P.X.	650	900	1.600

	Gigantes Solares	Gigantes Espaciales	Gigantes Cósricos
C.A.	17	17	18
DG (PV)	11 (55)	13 (65)	15 (75)
Movimiento	35	40	45
Ataque	Puñetazo o Arma +10	Puñetazo o Arma +12	Puñetazo o Arma +15 y Especial
Daño	Puñetazo 6d6 o Arma	Puñetazo 6d6 o Arma	Puñetazo 6d6 o Arma
Salvación	ME11	ME12	ME15
Habilidades Generales	Acrobacias 3, Aguante 4, Escalar 2, Percepción 3, Sigilo 3	Acrobacias 2, Aguante 3, Averiguar Intenciones 4, Percepción 2, Persuasión 4	Acrobacias 2, Aguante 3, Escalar 3, Nadar 3, Percepción 2, Sigilo 2
Habilidades de Clase	Delito 2, Demoliciones 4, Rastrear 2	Ciencia 2, Computadora 4, Comunicaciones 3, Usar Aparatos Alienígenas 1	Ciencia 4, Computadora 2, Comunicaciones 2, Medicina 3, Usar Aparatos Alienígenas 4
Moral	9	10	11
Valor del tesoro	14.000 Cr.	24.000 Cr.	42.000 Cr.
Valor P.X.	2.000	2.000	3.000



tar como si fueran de fuego y no necesitan respirar, pero no pueden sobrevivir en el vacío, pero extrañamente necesitan estar en lugares con atmósfera o acaban muriendo tras varios meses. Miden hasta

7 metros de altura y visten con armaduras y ropas de tonos rojizos. Construyen sus comunidades (que más de uno llamaría fortalezas) en planetas cercanos a los soles, preferiblemente con mucha actividad volcánica. Son muy belicosos y con diferencia los más xenófobos de todos los gigantes. Los ataques basados en el fuego y ácido no afectan a estos gigantes.

Gigantes Espaciales

Estos irascibles gigantes tienen un característico color azulado de piel y alcanzan los 8 metros de alto. No necesitan ni dormir, ni respirar ni comer y sobreviven en el espacio. Son, junto con los gigantes cósricos, los más avanzados tecnológicamente, siendo capaces de grandes proezas tecnológicas, y no suelen vivir solos, sino que se les puede encontrar siempre junto con los gigantes cósricos (y con algunos de frío). Son, además, los únicos gigantes que no son xenófobos, encargándose por ello de negociar con el resto de especies, si se da el caso.

Gigantes Cósmicos

Son los gigantes de mayor tamaño de todos, pudiendo superar los 9 metros de altura. Su piel es similar a una aleación de bronce y sus ojos pueden tener un brillo que siempre es igual al color de la estrella del sistema solar en el que se encuentran, y son completamente negros si están fuera de un sistema solar. Estos gigantes pueden lanzar 1 rayo de energía cósmica cada cinco asaltos. Este ataque especial causa un daño equivalente a los puntos de vida que le queden al gigante (tirada de salvación contra poderes psiónicos para sufrir solo mitad de daño).

GNOMOS (SVINIR)



Clase de Armadura: 13

Dados de golpe (PV): 1 (5 PV)

Rango de Movimiento: 6

Ataque: 1 arma +1

Daño: según arma

Salvación: CT1

Habilidades Generales: Percepción 2

Habilidades de Clase: Demoliciones 2, Evaluar 3, Reparar 2, Usar Aparatos Alienígenas 2, Usar Sustancias Alienígenas 2

Moral: 8

Valor de tesoro: 250 Cr

Valor PX: 10

Los gnomos son una raza alienígena que es capaz de sobrevivir en el vacío espacial pues no necesitan respirar (aunque, extrañamente, pueden hacerlo) y que suele vivir en asteroides (que no solo usan como casas, sino que minan para sobrevivir). Elfos y humanos los conocen despectivamente como gnomos, aunque son los Svinir. Pueden

ver en la oscuridad hasta 30 metros de distancia.

En una comunidad minera de gnomos que se encuentra habitualmente en un satélite, suele haber un líder con 10 puntos de vida que peleará como si se tratara de un monstruo con 2 dados de golpe. Mientras el líder o jefe del clan permanezca con vida durante un encuentro, los gnomos seguidores de éste tendrán una moral de 10 en lugar del 8 habitual.

Es muy común que haya gnomos mutantes, pues muchos de los satélites que minan contienen elementos radiactivos y sustancias extrañas. Asimismo, también puede haber gnomos psiónicos, aunque son raros porque los otros gnomos les matan en cuanto los detectan. De hecho, los gnomos tienen un odio irracional hacia los psiónicos y si se enteran que una criatura lo es, por muy bien que se llevasen con alguien, le atacarán.

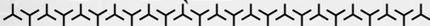




cia el fondo marino. Y da igual que los barcos sean modernos o arcaicos, que los kraken los hundirán también.

El kraken posee ocho de estos tentáculos, y con ellos puede aplastar a un enemigo. Si una criatura es víctima del ataque de uno de estos apéndices, además del daño, se considera que queda atrapada por el monstruo y será engullida en 1d4 asaltos, a menos que supere una tirada de salvación contra arma de aliento para tratar de zafarse.

MINOTAUROS



- Clase de Armadura:** 13
- Dados de golpe (PV):** 6 (36 PV)
- Rango de Movimiento:** 12
- Ataque:** 1 arma +6 o 1 cornada +6
- Daño:** según arma o 1d6+2 por cornada
- Salvación:** ME6

Habilidades Generales: Aguante 2, Percepción 2, Sigilo 2

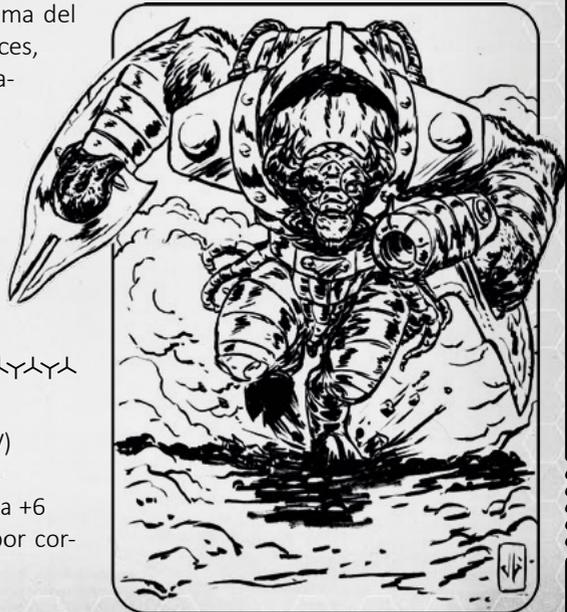
Habilidades de Clase: Delito 2, Demoliciones 2, Rastrear 2

Moral: 12

Valor de tesoro: 2.000 Cr

Valor PX: 275

Los minotauros son una raza alienígena que ha evolucionado de animales muy similares a los toros, y aunque el nombre que ellos mismos dan a su raza es Muuunaar, los humanos que los han encontrado los llaman minotauros. Son salvajes bestias de aspecto humano, pero con cabeza de toro. Se les consideran feroces guerreros y son las tropas mercenarias más codiciadas en la Marca Estelar. Cuando blanden un arma simple o marcial cuerpo a cuerpo ganan un +2 en sus tiradas de daño debido a su increíble fuerza física. Son obstinados durante los combates y perseguirán a sus adversarios aunque éstos huyan.



Esqueletos

- Clase de Armadura:** 12
Dados de golpe (PV): 1 (5 PV)
Rango de Movimiento: 6
Ataque: 1 arma +1
Daño: según arma
Salvación: AE1
Habilidades Generales: Aguante 2, Percepción 1 y Sigilo 1
Moral: 12
Valor de tesoro: Ninguno
Valor PX: 10

Los esqueletos son muertos vivientes compuestos por huesos roídos y restos de sus antiguas posesiones. Normalmente son animados por medio del *Biogel de potencia 2, Animar a los Muertos* (aunque crear muertos vivientes es ilegal en gran cantidad de planetas). Pero no todos los no-muerto son de origen humano, o usan tecnología humana, como los aventureros descubrirán tarde o temprano. Un esqueleto hace siempre lo le ordena quien le ha creado. Reacciona ante órdenes sencillas y no puede razonar ni tomar la iniciativa. Al carecer de vida, no se ven afectados por poderes psiónicos capaces de dormir o crear una falsa amistad, ni por cualquier forma de lectura mental.

Fantasmas

- Clase de Armadura:** 21
Dados de golpe (PV): 14 (70 PV)
Rango de Movimiento: 27
Ataque: 1 toque +14 o 1 mirada
Daño: 1d6 frío + parálisis o parálisis
Salvación: PS7
Habilidades Generales: Percepción 3 y Sigilo 5
Moral: 10
Valor de tesoro: 32.000
Valor PX: 5.150

Un fantasma es el alma errante de un muerto que vaga sin encontrar el descanso eterno, pudiendo ser tanto el fantasma de un humano como de un alienígena. Los motivos de estar atrapado entre el mundo de los vivos y el de los muertos pueden ser diversos, desde un experimento con biogeles inestables, a el efecto de inefables aparatos alienígenas (quizás creados para “ascender” a otras especies, pero que en los humanos tiene otro efecto), y siempre puede ser que sea el precio de algún inefable trato con un Arcaico.

Los fantasmas rechazan la luz. Suelen preferir la noche, o los lugares oscuros y solitarios para hacer sus apariciones. Si un aventurero se encuentra con uno de estos seres, deberá superar una tirada de salvación contra miedo o sentirá el irrefrenable deseo de huir de su presencia.

Los fantasmas son inmunes a la mayoría de los poderes psiónicos, sea porque son muertos vivientes o porque no son corpóreos. Asimismo, sólo pueden ser heridos por armas alienígenas +2 o superiores, que son las únicas que pueden tocar su sustancia ectoplásmica.

El daño que infligen los fantasmas no es físico: Pueden lanzar ataques de mirada y su víctima debe superar una TS contra psiónica o quedará paralizada durante 2d4 asaltos. De igual forma, el simple roce con uno de estos ectoplasmas causa el mismo efecto, aunque añade 1d6 puntos de daño adicional por frío.

Una de las habilidades más sorprendentes que poseen es la de convocar 1d4 entes menores que acudirán a su llamada. Pueden hacerlo 1 vez por día y estos seres son capaces de poseer las almas de los enemigos del fantasma. Un

aventurero que sea atacado por uno de estos entes menores, deberá superar una TS contra psiónica, o su voluntad quedará a merced del fantasma y comenzará a atacar a sus compañeros. Durante los siguientes asaltos el aventurero deberá ir superando tiradas de salvación hasta quedar libre. Una vez liberado de la posesión, no puede volver a ser poseído durante ese encuentro, pues se considera que su alma ha aprendido a defenderse.

Incorpóreos

Clase de Armadura: 14
Dados de golpe (PV): 3 (15 PV)
Rango de Movimiento: 9
Ataque: 1 toque +3
Daño: Pérdida de Energía
Salvación: PS4
Habilidades Generales: Aguante 2, Percepción 2 y Sigilo 3
Moral: 12
Valor de tesoro: 800 Cr
Valor PX: 50

Un incorpóreo es un espíritu muerto viviente con la capacidad de habitar en el cadáver de algún humanoide fallecido. Los incorpóreos son seres peligrosos, ya que su ataque puede producir la pérdida de energía vital de su víctima. Con cada golpe, se pierde un nivel de experiencia o dado de golpe. Una persona que haya perdido toda su energía se convertirá, a su vez, en un incorpóreo transcurridos 1d4 días y pasará a servir como esclavo de su asesino. A los incorpóreos sólo se les puede atacar con armas alienígena o armas fabricadas con plata.

Momia Alienígena

Clase de Armadura: 16
Dados de golpe (PV): 5 (25 PV)
Rango de Movimiento: 8



Ataque: 1 toque +6
Daño: 1d12 + enfermedad
Salvación: ME5
Habilidades Generales: Aguante 5, Percepción 2 y Sigilo 2
Moral: 12
Valor de tesoro: 1.500 Cr
Valor PX: 575

Las momias alienígenas son muertos vivientes que deambulan entre mausoleos y catacumbas en ruinas, en templos de razas muertas y en tumbas de especies ya desaparecidas (o no). Toda criatura que se encuentre con uno de estos seres deberá superar una TS contra psiónica o quedará tan aterrada por su presencia, que no se podrá mover hasta que la momia desaparezca de su campo de visión o muera, lo que suceda primero.

Las momias no suelen transportar armas, pero un simple roce de su dedo putrefacto causa, además del daño, una horrible enfermedad en su víctima sin tirada de salvación posible. Mientras

la víctima esté bajo los efectos de esta enfermedad, no podrá curar ninguna herida que sufra, y solo con un Biogel de *Sanar* o de *Curar Enfermedad* puede eliminar la enfermedad producida por el toque de la momia.

Las momias sólo pueden ser atacadas por medio de armas alienígenas y fuego (aunque este último solo causa la mitad de daño), y ciertos poderes psiónicos no funcionan en ellas por ser muertos vivientes.

Necrófagos

Clase de Armadura: 13

Dados de golpe (PV): 2 (10 PV)

Rango de Movimiento: 9

Ataque: 2 garras +2 o 1 mordedura +2

Daño: 1d4 y 1d4 o 1d4+Especial

Salvación: AE2

Habilidades Generales: Aguante 3, Percepción 2 y Sigilo 2.

Moral: 9

Valor de tesoro: 500 Cr

Valor PX: 35

Arrastrándose por viejas catacumbas y cementerios es fácil encontrarse con una de estas criaturas que se alimenta de los huesos de los muertos, aunque tampoco desprecian la carne de los vivos. Los necrófagos son muertos vivientes, de aspecto humanoide pero claramente alienígena. Son bestias repugnantes que no dudarán en atacar a cualquier cosa que tenga vida.

Si una criatura de tamaño medio o inferior resulta golpeada por un necrófago, debe superar una TS contra psiónica o quedará inmovilizada. La parálisis de necrófago dura 2d4 asaltos a menos que se cure por medio de un biogel.

Psicoliche



Clase de Armadura: 19

Dados de golpe (PV): Ver descripción

Rango de Movimiento: 30

Ataque: 1 toque +15 o 1 conjuro

Daño: 2d10

Salvación: PS14

Habilidades Generales: Aguante 3, Averiguar Intenciones 3, Intimidar 3, Percepción 3, Persuasión 3 y Sigilo 2

Habilidades de Clase: Ciencia 5, Delito 3, Medicina 5 y Usar Aparatos Alienígenas 5

Moral: 12

Valor de tesoro: 80.000 mo (+15.000 mo por nivel superior al 20)

Valor PX: Ver descripción

Un psicoliche es un poderoso psíquico que ha conseguido burlar la muerte por medio de artificios psiónicos y así como una mezcla de biogeles tan experimentales como ilegales. A pesar de todo, su cuerpo sigue envejeciendo y su

aspecto suele ser el de un decrepito cadáver anciano.

Todos los psicoliches deben ser al menos psíquicos de nivel 14 o superior para conseguir tener el nivel de conocimientos que le permitan llevar a buen término su transformación, y deben tener como mínimo un PSI de 18 o más (con las deformaciones correspondientes). Esto les permite progresar, como se muestra en la tabla inferior, hasta alcanzar niveles de conocimiento muy elevados.

Sólo la presencia de un psicoliche provoca miedo a todos aquellos aventureros cuyo nivel sea 5 o inferior (sin posibilidad de tirada de salvación). El resto debe superar una tirada de salvación contra psiónica o quedarán petrificados durante 1d10 días por el terror de enfrentarse a una criatura de estas características.

Como el resto de muertos vivos, los psicoliches son inmunes a muchos poderes psíquicos, y además sólo se les puede causar daño por medio de armas alienígenas.

En sus muchos años de estudios, la mayoría de los psicoliches son capaces de poseer, e incluso fabricar, objetos alienígenas con los que protegerse. Siempre llevan en su poder al menos 1d4+1 de estos artefactos. El Narrador tiene libertad en la selección de los mismos. Además debe seleccionar con cuidado las trampas y otros artilugios con los que los psicoliches salvaguardan sus fortalezas y tesoros.

Los psicoliches comandan a todo un séquito de criaturas muertas vivientes, muchas veces fruto de los experimentos que le han proporcionado la inmortalidad. Por medio de la concentración, el

liche invoca a las fuerzas oscuras y transcurridos 1d100 turnos se materializa el tipo de criatura deseada. Esta habilidad sólo está limitada a un espécimen de criatura convocada cada vez. Para determinar aleatoriamente el tipo de muerto viviente que convoca el psicoliche, lanza un 1d20 y selecciona lo aparecido de la siguiente tabla:

Tirada	Criatura
1-5	Esqueleto (1d20)
6-9	Zombie (1d20)
10-12	Necrófago (1d10)
13-15	Sombra (1d10)
16-17	Momia (1d4)
18	Fantasma (1d4)
19	Vampiro (1d6)
20	Ojo Tirano no muerto

Los psicoliches han perfeccionado la manera definitiva de no ser destruidos. En secreto descargan toda su fuerza vital en un artefacto de biogel, llamado filacteria, que puede ser desde un medallón, hasta una piedra preciosa o cualquier objeto que almacene el espíritu del psicoliche. En caso de que éste muera, su alma regresa a la filacteria y el psicoliche vuelve a materializarse transcurridos 1d100 días. La única manera de acabar definitivamente con un psicoliche es encontrando y destruyendo su filacteria. Por ese motivo, los psicoliches nunca guardan su filacteria en el mismo lugar donde habitan, sino que la ocultan lejos, en lugares secretos y bien protegidos.

En la siguiente tabla se muestran unos ejemplos de psicoliches en base a su nivel de experiencia. Incluimos también los poderes conocidos (con un PSI de 18), así como los puntos de poder.

Nivel	DG	Valor PX	Poderes Conocidos	Puntos de Poder
15	9d6 + 6	9.000	15	49
16	9d6 + 7	10.000	16	51
17	9d6 + 8	11.000	17	53
18	9d6 + 9	12.000	18	55
19	9d6 + 10	13.000	19	57
20	9d6 + 11	14.000	20	59
21	9d6 + 12	15.000	21	61
22	9d6 + 13	16.000	22	63
23	9d6 + 14	17.000	23	65
24	9d6 + 15	18.000	24	67
25	9d6 + 16	19.000	25	69
26	9d6 + 17	20.000	26	71
27	9d6 + 18	21.000	27	73
28	9d6 + 19	22.000	28	75
29	9d6 + 20	23.000	29	77
30	9d6 + 21	24.000	Todos	79

Sombras

- Clase de Armadura:** 12
Dados de golpe (PV): 3 (15 PV)
Rango de Movimiento: 9
Ataque: 1 toque +3
Daño: 1d4 + Especial
Salvación: AE3
Habilidades Generales: Percepción 2 y Sigilo 5
Moral: 12
Valor de tesoro: 500 Cr
Valor PX: 50

Las sombras son muertos vivientes incorpóreos que se arrastran por paredes y suelo, siendo capaces de adoptar una gran variedad de formas. Es muy difícil detectarlas, así que siempre sorprenden a sus víctimas. Cada vez que una sombra aciérta contra su enemigo, además del daño que le ocasione normalmente, le reducirá la FUE en 1 punto. Esta debilidad durará 8 asaltos

y si una criatura queda con sus puntos de FUE reducidos a cero, pasa a convertirse en una sombra inmediatamente. A las sombras sólo se les puede dañar con armas alienígenas y son inmunes a muchos poderes psíquicos, como todos los vivientes.

Vampiros Estelares

- Clase de Armadura:** 17
Dados de golpe (PV): 7 (35 PV)
Rango de Movimiento: 36 (60 volando)
Ataque: 1 arma +7 o 1 toque +7 o Especial
Daño: según arma o 1d10 + doble Pérdida de Energía o Especial
Salvación: PS7
Habilidades Generales: Aguante 3, Averiguar Intenciones 3, Percepción 4 y Sigilo 4
Moral: 11
Valor de tesoro: 5.000 Cr
Valor PX: 1.750

Nadie sabe cuales fueron los primeros vampiros estelares, pero son los más peligrosos de los muertos vivientes. Poseen una fuerza descomunal y son temidos incluso entre los demás no muertos. Algunos habitan en cementerios en ruinas y criptas subterráneas y, en general, en lugares donde no pueden ser molestados por ningún mortal. Los que viven en planetas con soles amarillos rehuyen la luz solar ocultándose de sus nocivos efectos dormitando en sus ataúdes durante el día. De esta manera, además regeneran su vitalidad. Pero los que viven en otros planetas solo duermen en ataúdes para regenerar su vitalidad.

Tienen la capacidad de cambiar su aspecto, pudiéndose transformar en

dos criaturas nativas del planeta del que sean originarios, pero gustan de transformarse siempre en una criatura voladora y en algún cazador. En este estado de transmutación, el vampiro atacaría como si se tratara de la criatura en la que se ha transformado, pero conservando su CA, dados de golpe, tiradas de salvación y moral sin cambios. Durante cada transformación, el vampiro regenera 1 tercera parte de sus puntos de daño.

Otra de las terribles habilidades de estos seres es su capacidad de cambiar a un estado gaseoso. De esta manera se puede evaporar de la vista de sus enemigos y volar. En estado gaseoso un vampiro sigue conservando sus características, pero no puede atacar ni ser atacado, excepto por medio de la psiónica.

En su forma humanoide (la de su especie original), el vampiro estelar puede realizar un ataque de toque o un ataque de mirada, además de comandar a otras criaturas: El toque de un vampiro causa en su víctima una doble pérdida de energía (eliminando 2 niveles de experiencia), además del daño infligido. Con su mirada el vampiro estelar puede hechizar a su presa como si usase el poder psiónico *Falsa Amistad*. Cualquier víctima de la mirada del vampiro estelar debe superar una TS contra *psíquica* con un penalizador de -2 o caerá bajo los efectos del poder *Falsa Amistad*.

Cualquier aventurero que haya muerto a manos de un vampiro estelar, regresará de la muerte transcurridos 3 días convertido, a su vez, en un vampiro estelar esclavo de quien le causó tal desdicha.

Existen unas pocas maneras de enfrentarse a un vampiro estelar, pero tienen varias debilidades. No pueden cruzar una corriente natural de agua, ni siquiera pueden sobrevolarla, a menos que lo hagan a través de un puente, a bordo de un barco o mientras reposan en sus ataúdes. Si son salpicados por este elemento, reciben 1d8 puntos de daño, y los biogeles curativos que se le lancen le causan el mismo daño que deberían curar.

Una de las maneras más efectivas de eliminar a los vampiros estelares es atravesando su corazón con una estaca de madera. Esta herida le causa una muerte fulminante. También son especialmente sensibles a la luz natural de los soles amarillos (no del resto de soles). Si un vampiro queda expuesto a los rayos de un sol amarillo, debe superar una tirada de salvación contra radiación cada asalto o morirá desintegrado. Sólo la luz natural de un sol amarillo le causa daño real.

Zombis

Clase de Armadura: 11

Dados de golpe (PV): 2 (10 PV)

Rango de Movimiento: 9

Ataque: 1 garra +2 o 1 arma +2

Daño: 1d8 o según arma

Salvación: AE2

Habilidades Generales: Aguante 2, Percepción 1 y Sigilo 1

Moral: 12

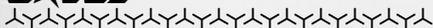
Valor de tesoro: Ninguno

Valor PX: 25

Un zombi es un muerto viviente que se tambalea en una vaga imitación de lo que fue en vida. Generalmente son animados por medio del *Biogel de potencia 2*, *Animar a los Muertos*, pero esto es ilegal en muchos planetas.

Los zombis carecen de voluntad propia, así que no se ven afectados por los poderes psíquicos que requieran voluntad, como el resto de muertos vivientes. A los zombis les afectan las armas convencionales y, como son figuras torpes en sus movimientos, siempre pierden la iniciativa durante un enfrentamiento.

ORCOS



Clase de Armadura: 13

Dados de golpe (PV): 1 (6 PV)

Rango de Movimiento: 12

Ataque: 1 arma +1

Daño: según arma

Salvación: AE1

Habilidades Generales: Aguante 2, Percepción 1 y Sigilo 1

Habilidades de Clase: Delito 1 y Rastrear 1

Moral: 8

Valor de tesoro: 125 Cr

Valor PX: 10

Si existe una especie alienígena que especialmente haya hostigado a los planetas de humanos, elfos y duergar a lo largo de la historia son los orcos. Odiados por todos, los orcos son criaturas de aspecto humanoide y horrible piel curtida con un color verde enfermizo. Los orcos se suelen agrupar formando pequeñas huestes que se dedican a asaltar cargueros comerciales, estaciones orbitales y saquear todo lo que puedan, lo que hace que se les considere una raza de piratas.

Los orcos detestan la luz solar y tienen infravisión hasta 30 metros, pero un orco que pelee a la luz del día, sufrirá un penalizador de-1 en todas sus tiradas de ataque. En ocasiones se suelen reunir



varias milicias de orcos bajo las órdenes de un mismo comandante, que puede llegar a tener 8 puntos de vida. Cuando el líder de uno de estos ejércitos cae durante la batalla, la moral de los orcos desciende hasta los 6 puntos, en lugar de los 8 habituales.

De cuando en cuando nace un orco con piel roja y una actitud especialmente violenta (para un orco). Los humanos y elfos los conocen como “desangradores”. Estos individuos normalmente llegan a ser líderes de muchas partidas de guerra y tienen la particularidad de que cuando más heridas tienen más fuertes se vuelven, obteniendo un bono al daño de sus ataques igual a los PV que le faltan. Y de ahí el nombre, pues se lanzan a la batalla cortándose a sí mismos para llegar al combate faltándole algún PV (y con algún bono al daño). Un desangrador da un 50% PX más que un orco normal.

PLANTAS ALIENÍGENAS



En la Marca Estelar se pueden encontrar muchas plantas llevadas al espacio por los humanos, pero al llegar al espacio estos encontraron también cientos de plantas nativas de los planetas que visitaban, algunas de ellas muy similares a las plantas que ya conocían, mientras que otras muy distintas.

Árbol Sentiente

- Clase de armadura:** 13
Dados de golpe (puntos de vida): 6 (30)
Rango de Movimiento: 12
Ataque: 2 manotazos +6 o 2 pisotones +4
Daño: 1d8 por manotazo 2d8 por pisotón
Salvación: AE2
Habilidades Generales: Aguante 1, Percepción 1 y Sigilo 2
Moral: 9
Valor de tesoro: 2.000
Valor PX: 250

Los llamados árboles sentientes son realmente una amplia variedad de razas alienígenas de naturaleza arbórea. Si se quedan inmóviles, pasan fácilmente desapercibidos a los ojos inquisitivos. Sin embargo, pueden caminar y comunicarse con el resto de criaturas que habitan la galaxia. Su dura constitución les convierte en enemigos formidables. Atacan utilizando sus ramas rugosas como si fueran dos brazos y con sus raíces pueden aplastar a un enemigo. Sin embargo, son especialmente débiles ante el fuego y reciben el doble de daño cuando son atacados por medio de este elemento.

Arbusto arquero:

- Clase de armadura:** 12
Dados de golpe (puntos de vida): 2 (10 PV)
Rango de Movimiento: 1
Ataque: Nube de dardos +2
Daño: 1d4
Salvación: AE2
Habilidades Generales: Aguante 1, Percepción 1 y Sigilo 2
Moral: 12
Valor de tesoro: 500
Valor PX: 50

Los arbustos arqueros son plantas carnívoras capaces de lanzar una nube de espinas sobre sus víctimas para luego, muy lentamente, una vez muertas, desplazarse hasta ellas y devorarlas. Su aspecto es el de un arbusto de unos dos metros de envergadura, de hojas verde oscuras ovaladas y tronco nudoso y retorcido, que esconde una boca repleta de espinas que usan para deglutir a sus presas.

Broza Asesina

- Clase de armadura:** 19
Dados de golpe (puntos de vida): 8 (40 PV)
Rango de Movimiento: 6
Ataque: 2 golpetazos +6
Daño: 2d8
Salvación: AE4
Habilidades Generales: Aguante 2, Escalar 2, Nadar 2, Percepción 2 y Sigilo 4
Moral: 10
Valor de tesoro: 3.000
Valor PX: 2.300

La broza asesina tiene el aspecto de un montón de vegetación en descomposición. En realidad se trata de una forma inteligente de planta con forma



vagamente humanoide y un centro de control (su “cerebro”) en la zona del pecho.

Se las puede encontrar en zonas de densa vegetación y lluvias abundantes. Planeta pantanosos, planetas ciénaga y sobre todo en planetas selváticos son sus lugares preferidos, pero cualquier lugar húmedo y subterráneo puede servir como guarida, y se les puede encontrar por toda la Marca Estelar. Son solitarias por naturaleza y no suelen compartir sus territorios con otras brozas. La única excepción sería un lugar con comida abundante.

En su entorno natural son muy silenciosas y casi invisibles. La broza movediza espera pacientemente oculta en el suelo del pantano (en agujeros o en el agua), cuando alguna criatura pasa cerca o sobre ella, ataca. Son excelentes nadadoras, y se sabe que se han infiltrado en los campamentos de viajeros por la noche.

Para atacar golpea con sus apéndices similares a brazos; una víctima golpeada por los dos en el mismo asalto queda enmarañada en la materia vegetal, y comenzará a ahogarse por el limo que cubre el cuerpo de la broza. El ahogamiento será letal en 2d4 asaltos, y la víctima puede intentar escapar con una tirada de Aguante. La muerte de la broza también la liberará.

La vegetación que protege su cuerpo interno hace a la broza inmune a las armas romas, y recibe sólo la mitad del daño de armas cortantes y perforantes. La criatura es inmune al fuego, y sufre la mitad o ningún daño del frío dependiendo de si supera la tirada de salvación (cuando sea aplicable). El relámpago y las armas energéticas hacen que la broza crezca con cada ataque de este tipo, aumentando sus dados de golpe en 1 y su tamaño en 30 centímetros.

Por la localización de su cerebro la broza asesina no puede ser destruida decapitándola o cercenándole sus miembros. La vegetación restante formará una nueva extremidad en un asalto. Sólo cuando se ha destruido suficiente cantidad de vegetación de su cuerpo finalmente morirá. Una broza herida sólo necesita descansar en una zona de follaje húmedo para sanar; se alzará de nuevo en doce horas, con sus puntos de golpe completos, y probablemente muy mal genio.

Hongo Chillón

Clase de armadura: 12

Dados de golpe (puntos de vida): 3
(15PV)

Rango de Movimiento: 1

Ataque: Ver descripción

Daño: Ninguno

SERPIENTES

	Cobra escupidora	Corredora gigante	Víbora con orificios	Cascabel gigante	Pitón Gigante
C.A.	12	14	13	14	13
DG	1	2	2	4	5
Rango de Movimiento	6	15	6	9	9
Ataque	1 mordedura +1 o escupitajo +1	1 mordedura +2	1 mordedura +2	2 mordeduras +4	1 mordedura +4 y 1 apretón +6
Daño	1d4 por mordedura + veneno	1d6 por mordedura	1d4 por mordedura + veneno	1d4 por mordedura + veneno	1d4 por mordedura/2d4 apretón
Salvación	AE1	AE1	E1	E2	E2
Habilidades Generales	Sigilo 2	Sigilo 3	Sigilo 3	Aguante 3, Sigilo 3	Aguante 2, Intimidar 3, Sigilo 2
Moral	7	7	7	8	8
Valor de tesoro	Ninguno	Ninguno	Ninguno	Ninguno	Ninguno.
Valor PX	15	20	50	125	300

Salvación: AE1

Habilidades Generales: Aguante 1 y Percepción 3

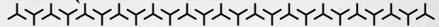
Moral: 12

Valor de tesoro: Ninguno

Valor PX: 35

Los chillones son criaturas similares a hongos repugnantes que habitan en lugares oscuros. Su escaso tamaño, así como su debilidad estructural, no les hace especialmente peligrosos, si bien son temidas criaturas para todo amante del sigilo, pues los chillones son alarmas naturales que pueden alertar a enemigos más poderosos que se encuentren en las inmediaciones. Los chillones reaccionan ante la luz (a 20 metros) y al movimiento (a 10 metros), si superan una tirada de Percepción, emitiendo un agudo sonido similar al grito de un niño que puede alertar a monstruos errantes o patrullas.

SERPIENTES



Arrastrándose sobre su cuerpo entre las dunas de los desiertos de toda la galaxia, o al acecho sobre las ramas de los árboles en las espesas selvas alienígenas, no es difícil tener un desagradable encuentro con estos sigilosos reptiles siempre al acecho de posibles víctimas. Las serpientes son animales considerados traiciones o malvados por muchas culturas, salvo por los elfos oscuros, que las consideran el animal más hermoso del universo. Que los elegidos por la Mujer Abotargada, el Avatar de Nyarlathothep al que veneran sean transformados en criaturas con rasgos serpentinos no ayuda. Y es que las serpientes tienen una clara relación con los servidores de la Máscara de Nyarlathothep a la que adoran los elfos oscuros.

Cobra Escupidora

Esta serpiente de color blanco mortecino puede llegar a medir casi 1 metro de largo. Dependiendo de la situación, la cobra puede elegir entre atacar a sus víctimas escupiéndole un chorro de veneno a los ojos (pueden llegar a alcanzar los 2 metros de distancia), o mordiendo con sus afilados colmillos. Si el salvazo alcanza su objetivo, la infortunada víctima deberá superar una tirada de salvación contra veneno o quedará ciega. Por el contrario, si la serpiente elige morder, su objetivo también deberá superar una TS contra veneno o morirá en 1d10 turnos.

Corredora Gigante

La corredora gigante es una asesina letal que puede moverse y atacar a una velocidad increíble. No inyecta veneno en su víctima, pero sus afilados colmillos pueden causar importantes heridas en su víctima.

Víbora con Orificios

El nombre de esta serpiente viene dado por dos pequeños orificios que presenta en la cabeza y que actúan como sensores de calor a una distancia de 30 metros. Debido a la combinación de estos sensores y de su infravisión, es muy difícil pelear contra esta víbora, pues siempre ganará la iniciativa, sin necesidad de tirar los dados. Una víctima de la mordedura de la víbora con orificios deberá superar una tirada de salvación contra veneno o morirá en 1d10 asaltos.

Cascabel Gigante

Esta serpiente puede alcanzar fácilmente los 3 metros de tamaño. Su piel

es de color blanco y marrón, a rombos. Su cola está formada por una costra de escamas secas que, al sacudirlas, generan un característico sonido que le sirve para ahuyentar a los intrusos. La víctima de una cascabel gigante debe superar una tirada de salvación contra veneno o morirá en 1d6 asaltos. Gracias a su velocidad, esta serpiente ataca dos veces por asalto.

Pitón Gigante

Es la serpiente más grande que se conoce. Su longitud habitual ronda los 7 metros y su piel forma un patrón en espiral de color marrón y amarillo. En su primer ataque siempre intentará morder. Si acierta en su ataque, la pitón se enrolla alrededor de su víctima y la aprisiona en el mismo asalto causándole 2d4 puntos de daño adicional por asalto.



	Goblins	Neogoblins	Osgoblins
C.A.	13	13	16
DG (PV)	1	3	4
Movimiento	9 metros	9 metros	9 metros
Ataque	1 arma +1	1 arma+3	1 arma +4
Daño	Arma Simple y Ligera	Arma Marcial o Pesada	Arma Marcial +1 y Pesada
Salvación	E1	AE32	ME4
Habilidades Generales	Percepción 2, Sigilo 2	Aguante 2, Intimidar 1, Percepción 2	Aguante 2, Intimidar 3,
Habilidades de Clase	Delito 2, Rastrear 1	Delito 2, Demoliciones 1, Usar Sustancias Alienígenas 2	Demoliciones 3
Moral	6	8	10
Valor del tesoro	125 Cr.	125 Cr.	400 Cr.
Valor P.X.	5	15	75

TRASGOIDES



Los trasgoides son un grupo de especies humanoides de piel terrosa y aspecto siniestro. Sus ojos adquieren una tonalidad rojiza y brillan cruelmente en la oscuridad. Poseen grandes orejas puntiagudas y, en ocasiones, se dejan crecer las uñas para que parezcan garras. Gustan de vivir en lugares subterráneos, por lo que han desarrollado un avanzado sistema de visión en la oscuridad, que puede llegar a alcanzar los 20 metros de distancia. Las tres principales razas de trasgoides que existen son: goblins, neogoblins y osgoblins. Estas tres razas sirven, de común, a los orcos, y pueden encontrarse conviviendo en los mismos sistemas planetarios, así como en los ejércitos orcos.

Goblin

Es la especie más común y la más débil de todas. Tienen escasa fuerza física, pero su tamaño les convierte en peligrosos ladrones y espías. Los goblin odian a todas las criaturas, incluyendo a otros goblins.

Neogoblins



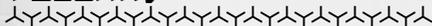
Nadie sabe cómo, pero un científico goblin averiguó (probablemente lo robó) como crear goblins más grandes hace unos cientos de años. Los conocidos como neogoblins son de un aspecto similar a los goblins pero de mayor tamaño, capacidad e inteligencia.

Osgoblins



Son los trasgoides de mayor envergadura, resultado de mezclar en un laboratorio genes goblins con genes orcos. Poseen una gran fuerza física, por lo que suman +1 a sus tiradas de daño.

TROLL (PUEBLO TULSAN)



Clase de armadura: 15

Dados de golpe (puntos de vida): 7
(42 PV)

Rango de Movimiento: 36

Ataque: 2 garras +7 o arma +7

Daño: 2d6+2 por garra o según arma
(marciales y pesadas habitualmente)

Salvación: ME6

Habilidades Generales: Todas a 3

Habilidades de Clase: Todas a 3

Moral: 10

Valor de tesoro: 2.000 Cr

Valor PX: 650

Los trolls son la raza alienígena más peligrosa de la Marca Estelar, más comúnmente conocidos como los tulsans (oriundos del planeta Tulsan, en los confines de las Marcas Libres de Otalvian. Son criaturas de aspecto humanoide dotados de considerable inteligencia. Pueden llegar a medir hasta 3 metros de altura y, aunque su aspecto es el de criaturas muy escuálidas, en realidad poseen una extraordinaria fuerza física. Su piel es de un verde ceniciento, áspera y moteada. Son criaturas tan crueles como inteligentes, y su ciencia es culpable de buena parte de los objetos alienígenas de la Marca. Si no fuese por la frecuencia con la que luchan entre sí habrían conquistado ya la Marca Estelar. Se alimentan preferentemente de carne de criaturas inteligentes, salvo de su propia especie, pero aunque eso es muy común entre los adoradores de los Arcaicos, los trolls no los idolatran, e incluso les profieren una nada disimulada

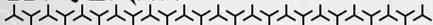


animadversión, por razones que nadie conoce con certeza.

Durante un combate, pueden atacar utilizando sus afiladas garras, pero además son capaces de utilizar todo tipo de armas, aunque por lo general emplean armas marciales cuerpo a cuerpo y armas pesadas a distancia.

Poseen la habilidad innata de regenerarse cuando son dañados. Transcurridos 3 asaltos a partir de recibir la herida, el troll comienza a sanar 3 puntos de daño por asalto. Esta habilidad incluye además la capacidad de regenerar miembros amputados o heridas muy profundas. Sólo el fuego y el ácido pueden causarles heridas que no volverán a sanar. En esos casos, la moral del troll baja a 8 en lugar de su puntuación de 10 habitual. Hasta que el troll no esté completamente destruido con fuego o ácido, seguirá manteniendo su capacidad de regeneración.

WYVERNA



Clase de armadura: 14

Dados de golpe (puntos de vida): 4 (22PV)

Rango de Movimiento: 2, 12 Volando (tanto por planetas como espacio)

Ataque: mordedura +4 y especial

Daño: 1d10 y veneno

Salvación: AE4

Habilidades Generales: Aguante 3, Percepción 3 y Sigilo 3

Moral: 7

Valor de tesoro: 1.100 Cr

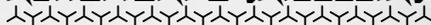
Valor PX: 125

Las wyvernas son enormes criaturas similares a grandes lagartos. Se desconoce su mundo de origen, ya que tienen la capacidad de volar por el espacio, lo



que hace que muchos piensen que están relacionados con los dragones espaciales. Se desplazan sobre sus dos patas traseras y presentan dos enormes alas. Las wyvernas son carnívoros que necesitan grandes cantidades de alimento para saciar su voraz apetito. No dudan en atacar cuando detectan una posible presa cercana, y además poseen un poderoso veneno que pueden inocular al golpear con su cola. Cualquier criatura afectada por este veneno, deberá realizar una tirada de salvación contra veneno o morirá en 1d6 asaltos.

XENOMORFO (XIZSSZIX)



Clase de armadura: 15

Dados de golpe (puntos de vida): 8 (40 PV)

Rango de Movimiento: 12, 9 nadando, 9 escalando

Ataque: Doble mordedura +6/+4, 2 garras +6 (1d6+4), cola +4 (1d8+2)

Daño: 1d12/1d10

Salvación: AE8

Habilidades Generales: Aguante 4, Percepción 4 y Sigilo 5

Moral: 12

Valor de tesoro: 2.100 Cr

Valor PX: 1,000

Sin duda, estas terribles criaturas alienígenas, o xenomorfos (xenos), conocidos por los elfos como los Xizsszix, pasan por ser los más temidos depredadores de toda la Galaxia. Poseen un exoesqueleto de color negro brillante, duro como el acero, y se desplazan con inusitada agilidad, usando sus cuatro patas y cola segmentada, aunque pueden incorporarse sobre sus potentes extremidades traseras, alcanzando una envergadura total que sobrepasa los dos metros. Su sangre es de color amarillento verdoso, extremadamente ácida y peligrosa, así que cualquier herida producida a la criatura puede expulsar ácido que afectará al atacante, causando 2d6 de daño por ácido si la víctima falla la tirada de salvación contra ataques de aliento. Los Xizsszix pueden ver perfectamente en la oscuridad, y están dotados de un increíble olfato, que les permite detectar a sus presas a kilómetros de distancia.

Los Xizsszix viven en enormes colonias colmena, dominadas por una única reina, de tamaño descomunal, capaz de poner docenas de huevos a la semana, de los que nacerán nuevos xizsszix guerreros. Nadie conoce el origen de esta raza alien, pero no son pocos los que sospechan que fueron creados por los propios Arcaicos.

el más particular e importante de ellos. Si bien la magia es una fuerza arcana canalizada por hechiceros o clérigos en la Marca del Este, siendo una energía que permea por completo esta realidad y que llamaremos Arcanoesfera, en la Marca Estelar, fruto de los avances tecnológicos y las diferencias dimensionales propias, dicha energía es canalizada de manera diversa, conformando la Psicoesfera. Es decir, si bien, como hemos visto, en la Marca del Este son los hechiceros y clérigos, e incluso los elfos, aquellos capaces de captar esencia mágica de la Arcanoesfera y transformarla en conjuros, en la Marca Estelar serán los psíquicos los únicos hábiles para moldear la energía psíquica de la Psicoesfera y emplearla, de este modo, para canalizar sus poderes.

Otro de los elementos comunes a cada uno de estos universos tangenciales, serían los Arcaicos. Y es así por la propia naturaleza multi-dimensional de estas criaturas, más antiguas que el propio Multiverso. De hecho, la presencia, más o menos notoria de estas entidades en cada una de las realidades tangenciales, condiciona la Arcanoesfera y la Psicoesfera, así como cualquier otra

manifestación de estas paraenergías primordiales. Diríamos que los Arcaicos están presentes en todos y en ninguno de los universos tangenciales, si bien en determinadas realidades lo están de manera más manifiesta, y por ende, condicionando la misma de forma más palpable, para desgracia de los habitantes de cada una de estos espacios tangenciales.

DIOSES O ARCAICOS

Es muy posible que en nuestras campañas no queramos emplear los Arcaicos. Ello es perfectamente factible, y bastaría con trocar estos por dioses. De hecho, una entidad divina podría jugar el mismo papel que los Arcaicos, tanto en la Marca Estelar como en la propia Marca del Este, donde los Arcaicos eran un elemento opcional, que podíamos emplear o no. De hecho, es igualmente plausible usar el concepto de los Arcaicos y entremezclar éstos con los dioses, como sujetos diferentes y autónomos. En fin, las posibilidades son infinitas, y la capacidad de este juego para arrosstrar cada una de ellas con eficacia creemos que ha quedado demostrada. Queremos decir: no duden en cambiar todo lo que deseen, pues el resultado siempre será mucho mejor que lo que se nos haya podido ocurrir a nosotros. Por ejemplo, eliminar a los Arcaicos y a los dioses por completo. Nada es imprescindible en la Marca Estelar, salvo divertirse. Es más, uno está ya harto de tanto Cthulhu y tanta vaina, ¿verdad? Ya es imposible encontrar un juego de rol sin su Cthulhu. ¡Al diablo con Cthulhu y todos los demás bichejos primigenios!

PARAENERGÍAS PRIMORDIALES

Hay dos Paraenergías Primordiales conocidas, ambas emanan de los Arcaicos, y se denominan de forma diferente según la realidad donde estén presentes. Estas son:

Magia Arcana, conformando la Arcanoesfera en la Marca del Este.

Psiónica, estableciendo la *Psicoesfera* en la Marca Estelar.

El tercer punto en común en el Multiverso son los conocidos como Agujeros de Gusano o Tangentes Dimensionales (o simplemente, *tangentes*), que son esencialmente *atajos* a través del espacio y el tiempo. Un agujero de gusano tiene por lo menos dos extremos conexiónados a una única *garganta*, a través de la cual puede desplazarse la materia y la energía, conectando dos o más de los universos tangenciales presentes en el Multiverso. Atravesar una de estas tangentes no es asunto baladí, y se requiere un gran poder, o ser víctima de una conjunción afortunada, o todo lo contrario. De hecho, no sólo circula la materia por estas gargantas espacio-temporales, sino la propia energía arcana o psíquica, que se transforma al ser canalizada, adaptándose durante la transición a cada una de las realidades. De igual modo, esta conexión ocasional entre los diversos universos, a nivel de energía, sirve para equilibrar la presencia de la misma en cada una de las realidades, y su intensidad, pues las conexiones de los Agujeros de Gusano raramente son estables, y la mayoría se mantienen abiertas durante cortos pero intensos periodos de tiempo.

La galaxia donde emplazaremos nuestras aventuras es conocida como la Marca Estelar, en cuyo centro encontramos la gigantesca nebulosa oscura de Negula-Almeron (núcleo galáctico central, sector Orugan), o simplemente Almeron, donde gravita poderosa la que los elfos estelares conocen como Zirisantisar, La Estrella Negra, que se dice es un tenebroso portal creado otrora por el mismísimo Azathoth. Sea como fuere, pocos se atreven siquiera a aproximarse a su borde exterior, ya no por miedo a

la Estrella Negra y los sistemas planetarios que pudieran existir en su vórtice, sino por la relativa cercanía del planeta Zantifer, hogar de los elfos oscuros. Zantifer posee dos lunas: Xydra y Xela. Los psiones más sabios entre los elfos estelares hablan de dos planetas perdidos en la convulsa estela de polvo cósmico y tinieblas de Almeron, un planeta donde reina una oscuridad perpetua, habitado por siniestras criaturas espectrales, al que llaman Temeris, y un segundo y más enigmático, conocido como Tíndalos. Se sabe de la existencia de otro planeta en el sector de Orugan, Solos, donde se dice medran extrañas criaturas alienígenas. Solos es uno de los sistemas planetarios más antiguos de la Marca Estelar, y los pocos que lo han visitado hablan de ciudades enteras en ruinas, templos extraños y reliquias de poder. Es posible encontrar misiones de exploración de los elfos oscuros en Solos. Este planeta dispone de tres lunas: Deserta, Valles y Riva. Muy pocos han viajado a estos misteriosos satélites.

En el extremo de la Marca, contra puesto al Sector Imperial, si tomamos como centro de la galaxia la Nebulosa Negra, podremos localizar el Sistema Eidonita o la Marca Élfica, que limita con el Espacio Salvaje de Galantanax, el Sector central de Orugan y Las Marcas Libres de Otolvian. El sistema planetario capital eidonita se localiza en el enorme planeta madre de Eidon I. La corte estelar de los elfos se encuentra en la luna de Edarix, donde reside la reina Io Cilitia, de la casa de Azur-Ermizar, la más antigua y noble de la casta Azur. Eidon es una planeta cubierto de densos bosques, habitados por los elfos y otras criaturas, que viven en armonía con la naturaleza salvaje. Los se-

res humanos tienen prohibido el acceso a Eidon-I, y sólo son admitidas las embajadas consulares en el anexo diplomático en Edarix, fuertemente vigilado. Hace eones, para preservar la belleza natural de su planeta madre, Eidon, los elfos trasladaron toda su industria y tecnología al sistema planetario binario de Ooron (integrado por los planetas gemelos de Ooron 1 y Ooron 2). En estos planetas puede encontrarse la mayor población esclava al servicio de la corte de Edarix, empleada en satisfacer la siempre creciente demanda de equipamiento, naves, armas, energía y alimentos. Otros sistemas planetarios controlados por los elfos son Cairon y Taron, éste último siempre hostigado por las cruentas incursiones de piratas orcos, provenientes del Espacio Salvaje y, en concreto, del planeta de Ozringul, sistema hogar de los belicosos clanes orcos estelares. Cairon es un sistema planetario agrícola, con una atmósfera benigna y tiempo estable y apacible, aunque en sus bosques y lagos habitan y pululan extrañas plantas alienígenas y criaturas extraordinarias, que aguardan ocultas en ruinas de tiempos pretéritos. En Cairon se encuentran algunas de las industrias biotecnológicas más avanzadas de la Galaxia, gracias a la ciencia de vanguardia de los elfos, así como importantes puestos comerciales humanos, promoviendo el intercambio de bienes entre el Imperio y la Marca Élfica, como punto de inicio de la Ruta Gris.

En los confines de las Marca de Otolvian, podemos encontrar el planeta Tulsan, hogar de los temidos trolls. Tulsan es un enorme planeta rocoso, erizado de abruptas y escarpadas cordilleras montañosas, en el interior de las cuales se han construido gigantescas megaló-

polis industriales tulsan. Cada ciudad estado es independiente, controlado por un senado capital. La conjunción de las diversas ciudades-estado, y sus senados, conforman la República Tulsan, donde delegaciones senatoriales deciden en asamblea el destino del sistema planetario del mismo nombre. Son famosas en toda la galaxia las esmeraldas de Tulsan, dotadas de propiedades extraordinarias. Los tulsan suelen emplear estas piedras preciosas, de un característico verde intenso, para potenciar sus armas láser.

El Espacio Salvaje, a veces llamado Sector de Galantanax, acoge no pocos planetas, enormes, peligrosos e inhóspitos, con buena parte de su superficie aún inexplorada. Y es así por la proximidad de Ozringul, hogar de los orcos estelares. Galantanax, así llamado por los elfos, es un sector antiguo, casi vetusto, que acogió docenas de civilizaciones alienígenas, hoy se suponen extintas, aunque queda mucho por descubrir, enterrado en el olvido de los páramos y espesuras planetarias. Aún resuenan en las leyendas, rebosantes de misterios, los planetas del sector de Galantanax, como Gorova; el lejano planeta helado de Tavuun; Zoris, un enorme planeta colonia abandonado tras una infestación de los xizsszix, gobernados por la más poderosa reina xeno de la Galaxia; el planeta acuático de Relex, donde se dice habita un enorme avatar del propio Cthulhu y cosechan las afamadas y codiciadas perlas verdes y negras; Ager Vetusta y Poros.

Algunos sabios admiten la existencia de un imperio galáctico que hace millones de años llegó a dominar todo el Universo, conocido como Imperio Xari-

PORTALES ERGOESFÉRICOS

Los portales xarilios que conectan la Marca Estelar con la Marca del Este son los siguientes:

- ▶ El Portal de Poros conecta con un claro del Bosque Viejo, concretamente en el interior de un enorme roble de tronco hueco.
- ▶ El Portal de Solos enlaza ambos mundos, encontrándose en la cámara ceremonial subterránea del Templo de Anubis en Semerkhet. Una cámara que se mantiene sellada y protegida por poderosos glifos custodios.
- ▶ El Portal de Foros se encuentra en el decimosexto nivel de la mazmorra en lo más profundo del Valle de las Capillas.
- ▶ El Portal de Coros conecta con la Isla de Bonjo Tombo, emplazado en una cueva secreta cerca de la chimenea del volcán Kamwana, a pocos metros de la entrada al templo de Ngolinga.
- ▶ El Portal de Voros se cree que conecta con la mítica ciudad perdida de Garan, en Cirinea.
- ▶ El Portal de Xoros está oculto en la ciudad de los elfos oscuros de Xorandor, más concretamente en el interior de la Pirámide Negra.
- ▶ El Portal de Toros está en algún lugar de la Tundra de los Ancestros.

Cruzar estos portales no es tarea fácil, y nadie sabe a ciencia cierta cuál es el ritual que debe realizarse para traspasar los mismos con seguridad. Si no se llevan a cabo los ceremoniales adecuados, es muy posible que los viajeros sean desintegrados nada más traspasar el umbral, o teletransportados a otros lugares o planos ignotos, o transmutados en horrendas criaturas.

lio. Poco queda de aquel periodo lejano, salvo los nombres de siete de sus planetas más reseñables: Poros, Solos, Foros, Coros, Xoros, Voros y Toros, y docenas de miles de reliquias y ruinas extrañas. Estos planetas se dicen deshabitados, salvo por contadas avanzadas coloniales de intrépidos aventureros y exploradores, pues son considerados peligrosos, ahitos de extrañas criaturas, ruinas insondables y poderosas reliquias arcaicas. Todos estos planetas disponen de enormes anillos, aunque nadie sabe a ciencia cierta el por qué de esta circunstancia. Igualmente desconocido para la inmensa mayoría de las criaturas en la Marca Estelar, cada uno de estos planetas esconde un por-

tal transdimensional que conecta el Mundo Estelar con la Marca del Este. Estas estructuras son conocidas como Pórticos Ergoesféricos Transdimensionales, y se creen tan antiguos como la misma Galaxia. Algunos de los más notables científicos creen que existen otros Pórticos que comunican la Galaxia de la Marca Estelar con otros sistemas estelares. Estos portales está ocultos, generalmente en lo más profundo de intrincados complejos subterráneos y vetustos templos xarilios de geometría hiperbólica.

Como hemos visto, bordeando el límite meridional de Galantanax, encontramos la Desolación de Ringul, así llamado por el primer caudillo orco conocido en

las epopeyas de los antiguos, con su capital en Ozringul, un planeta desolado, cubierto por enormes ciudades industriales y minas de odium, donde habitan cientos de clanes orcos y trasgoides, que viven en relativa paz, controlados por el Consejo de los Tres, el llamado Groglud, integrado por un triunvirato de los caudillos más poderosos, miembros de la tribus de Uggtuul, Zoggtuul y Voggtuul. Es muy arriesgado navegar la Desolación de Ringul, pues resulta muy probable ser atacado por naves piratas de los orcos. También son frecuentes las incursiones orcas en el Sistema Eidonita, Orugan e incluso las Marcas Libres de Otolvian o la Marca Imperial.

Entre el Sector de Orugan y el Sistema Eidonita, encontramos el planeta de Muza, colonizado muchos millones de años atrás por los duergar. Es aquí donde construyen sus enormes naves espaciales, apreciadas en toda la galaxia. El planeta Muza es famoso por sus minas de odium y su industria armamentística, así como el mercado de esclavos de su capital, Virvir.

Más allá de Muza y Foros se extienden las Marcas Libres de Otolvian, por las que discurre la ruta comercial de Mendobar, que une Eidon con Soltar, capital imperial. Una ruta accesoria, conocida como Ruta Gris, une Cairon con Muza y Calinor, el primero de los tres Planetas Libres de Otolvian, que son Calinor, Evenor y Erobor. En estos tres prósperos sistemas planetarios, y en sus grandes ciudades, conviven muchas razas y pueblos, en relativa armonía, administrados por la Federación Comercial de Otolvian, integrada por delegaciones humanas de los Tres Planetas Libres de Otolvian. La Federación mantiene

acuerdos comerciales con los humanos imperiales y los elfos, así como los gnomos de Svinir.

Svinir es el planeta hogar de los gnomos o el pueblo de los Svinir. Es aquí donde construyen sus enormes asteroides orbitales, gigantescos planetoides horadados capaces de navegar por la galaxia, que acogen en su interior ciudades enteras, repletas de puestos comerciales, alojamientos, almacenes, hangares, bares, burdeles y todo tipo de servicios. Hay varios de estos enormes asteroides orbitales, siempre viajando de aquí para allá, fuertemente armados, donde los viajeros estelares pueden descansar, conseguir información o pertrechos, comerciar y vivir aventuras. Otros planetas parcialmente colonizados por los Svinir son Murtafir y Asfar, en el sector de Eilif. Estos planetas aún guardan muchos secretos en su interior, que sólo ahora los gnomos han comenzado a descubrir.

Entre Orugan y Eilif encontraremos el enigmático Sector de Kloros, con sus planetas de Jex, Acqa y el gigante abandonado Xoros. Pocos son los que se atreven a navegar estos páramos espaciales, y menos aún alcanzar la superficie de dichos planetas, pues se dicen habitados por dragones... Y puede que cosas aún peores. En Jex existe un pequeña colonia imperial, defendida por marines de la Emperatriz.

Quizás la más poderosa presencia en la Galaxia, con permiso de los elfos, es la del Imperio, con su capital en el planeta Soltar, en el corazón de la Marca Imperial. El reino de los humanos es antiguo y el linaje de los emperadores retrocede en el tiempo hasta perderse en la memoria. Nadie recuerda cuándo

y cómo llegaron los humanos, pero su presencia marcó el futuro del Universo, conformándolo tal y como hoy lo conocemos. La ambición y beligerancia de los hombres no tiene paragón, y en particular su inherente curiosidad, que empuja al ser humano a explorar los límites conocidos y más allá. Hoy la Emperatriz Mirelit V gobierna con magnanimidad sus vastos dominios, desde el Trono de Luz fabricado con diamantes de Xenia, en los salones del Palacio Imperial de Voringel. El poder de Mirelit se extiende por toda la Marca Estelar, gracias a sus poderosos ejércitos. Si bien ha prometido salvaguardar la paz y mantener los tratados en vigor, la Emperatriz posee un gran carácter, destacando por su volcánica y adusta personalidad, cualidades que en el pasado le han llevado a mostrar cierto desdén por la diplomacia decantándose por la violencia. Sea como fuere, el imperio humano es siempre una constante amenaza para el resto de razas alienígenas de la Galaxia.

Hace eones, los planetas de Cisidor y Ugivor pertenecían a la Federación Otolvian, pero fueron conquistados por las tropas Imperiales en la Guerra de los Lustros. Más tarde se firmaría la Paz de Erobor y la Alianza de Kloros, entre el Príncipe Otolvian y el Emperador Kloros. Hay otros muchos planetas en la Marca Imperial, cada uno de ellos con sus particularidades, como el planeta cuartel de Bastión, donde se acantona buena parte de los marines espaciales y sus flotas de asalto, defendiendo el extremo oriental de la Marca. También tenemos, en el denominado Sector Frontex, el extraño planeta colonia de Xenia, donde se consiguen los extraor-

dinarios diamantes xenitas, codiciados en todo el Universo conocido. Otros muchos planetas imperiales colonizados existen en los confines de la Marca Imperial, como Radelon; el planeta agrícola de Chisirion; Palinor y sus ruinas ancestrales alienígenas, con la luna de tierra violácea de Lacus y sus lagos extraños de gases licuados; el lejano Elegloros, aún escasamente poblado y repleto de leyendas; Tuninger-16 y otros tantos planetoides gigantes sin nombre y lunas olvidadas orbitando alrededor de muchos sistemas planetarios, perdidos en el inconmensurable vacío espacial.

Más allá de la Marca Estelar, en lo que conocemos como Espacio Profundo, hay otras muchas galaxias, planetas y civilizaciones alienígenas esperando ser descubiertas. De hecho, sólo una pequeña parte de la propia Marca Estelar ha sido desvelada, y existen otros muchos sistemas estelares esperando ser descubiertos y colonizados.

A continuación vamos a ofrecer unas pocas consideraciones a efectos de ambientación que creemos importantes.

1. Los Arcaicos Mayores “desaparecieron” de La Marca Estelar hace tiempo, pero no porque fuesen derrotados, sino porque están durmiendo o aletargados. Su presencia emite energía psíquica que moldea la propia Psicoesfera, originando mutaciones a todos aquellos que canalicen este tipo de energía.
2. Los jugadores sólo pueden ser humanos, salvo que procedan del mundo de La Marca del Este y, por tanto, hayan modificado sus personajes con arreglo a las indicaciones que ofrecemos en el último capítulo del manual.

Esto abre muchas posibilidades, que enriquecerán el juego. No en balde, la primitiva clase de *El Viajero de las Estrellas*, presente en el Manual Avanzado de Aventuras en la Marca del Este (caja verde), es heraldo de esto mismo que ahora proponemos.

3. En la Marca Estelar no hay dioses, aunque si entidades muy poderosas. Las razas alienígenas de la Marca Estelar adoran en su gran mayoría a alguno de los Arcaicos, motivo, entre otros, por el que lo humanos no se mezclan con ellos. Evidentemente siempre podremos añadir alguna raza que no cumpla este precepto (por ejemplo, los troll), pero que no sea conocida por los humanos. Para éstos, todas las demás razas son clasificadas como alienígenas. El Narrador es libre de crear nuevas criaturas alienígenas o razas, completamente originales, y emplazarlas como convenga a sus intereses.

El Narrador es libre de trocar a los Arcaicos por dioses tradicionales, sin riesgo de modificar en demasía todo el entramado aquí sugerido.

4. El mineral más codiciado en la Marca Estelar es el conocido como odium, que no es más que una secreción residual mineral de color negro formada en la explosión inicial que conformó la Psicoesfera. En algunos lugares, y por efecto de la proximidad de una avatar activo de los Arcaicos (por ejemplo, en Edarix), el odium es capaz de reproducirse o proliferar, mejor dicho, aunque a un ritmo pausado pero constante. Las naves espaciales emplean odium para impulsar sus motores y activar su dispositivos inerciales capaces de crear gravedad

artificial, tanto en naves estelares, estaciones orbitales y demás.

5. En la Marca Estelar hay muchos vestigios de antiguas civilizaciones, angostadas por el paso de los milenios. En casi todos los planetas es posible encontrar ruinas, reliquias y tesoros de antaño, de poder extraordinario, que serán considerados por los humanos, y por ende por los jugadores, siempre como tecnología alienígena.
6. En La Marca Estelar existen otros planos de existencia, tal y como ocurre en La Marca del Este. De esta manera, tenemos los Planos Elementales, el Plano Onírico (Tierras del Sueño) y el Plano Astral. Algunos seres son capaces de viajar entre los diferentes Universos Tangenciales a través de alguno de estos planos, de ahí que se conozca a los mismos como Planos Transitivos. Es decir, sería posible viajar entre dos universos bien a través de un agujero de gusano o uno de los planos transitivos.
7. Las lenguas más importantes habladas en el universo de la Marca Estelar son los siguientes:
 - ▶ **Arcaico** (básicamente el idioma que hablan los Arcaicos Absolutos, el Verbo con el que se creó el Universo).
 - ▶ **Bhürraum** (este lenguaje es hablado por muchos de las plantas sentientes de la Galaxia, o variantes del mismo).
 - ▶ **Diraz** (kobold, relacionado con el dracónico).
 - ▶ **Dracónico** (dragones).
 - ▶ **Eidonita** (élfico, derivado del Arcaico).
 - ▶ **Federal** (llamado también Otolviano, se habla en los Planetas Libres de Otolvian, derivado del Vorin, pero mezclado con muchas cosas).

▶ **Imperial** (también llamado Galanglico, es en definitiva la lengua comercial de todos los humanos, aunque pertenezcan a otros gobiernos. Habla derivada del Vorin mezclada con una extraña lengua humana de miles de años de antigüedad y que nadie recuerda).

▶ **Muun** (minotauro).

▶ **Ozr** (orco).

▶ **Republicano** (derivado del Vorin, muy similar).

▶ **Shubb** (considerado el lenguaje de los bajos fondos por muchas razas, incluidos los humanos, derivado del Arcaico).

▶ **Tuul** (troll).

▶ **Tízaar** (trasgoide).

▶ **Vorin** (también llamado Imperial Antiguo, derivado del Arcaico)

▶ **Xagg** (gigante).

▶ **Zantofir** (élfico oscuro, derivado del Arcaico).

Evidentemente, todo lo expuesto en este capítulo es sólo un mero esbozo, las posibilidades son infinitas, e imposibles de registrar en este apartado, a afectos de espacio. Con todo, lo que hemos propuesto servirá de

sólida base de partida para que ustedes puedan crear un universo más detallado, siempre adecuándose a sus gustos y particularidades.



ASTEROIDE MINERO 44

La partida da comienzo en **Tuniger-16**. Este sistema se encuentra considerablemente cerca de la Nebulosa de Negula-Algeron, y es uno de los planetas más ricos en Odium del Sector Imperial. El cuarto planeta de Tuniger-16, conocido entre los locales como Adelbor, y único planeta habitable de todo el sistema, es donde vive la población minera.

Originalmente Adelbor no era la principal fuente del Odium que se extraía en Tuniger-16. Según han descubierto los humanos, los yacimientos de odium que hay en el planeta se originan en asteroides, provenientes del cinturón de asteroides que se encuentra entre el quinto y el cuarto planeta del sistema. Aparentemente estos fueron captura-

dos por la gravedad del planeta, y todo parece apuntar que los depósitos que hay en Tuniger-16, pese a su enorme tamaño, son mucho más pequeños que los que había originalmente en los asteroides del cinturón. Cuando las fuerzas Imperiales llegaron por primera vez al sistema se encontraron con que dicho cinturón de asteroides había sido considerablemente minado de Odium. Nadie sabe quien los excavó, pero parece ser que no fueron manos humanas las que lo horadaron y extrajeron de los asteroides el preciado mineral, en tiempos del Imperio Xarilio.

Los humanos en un principio se instalaron en dichos asteroides, pues más de uno tenía sistemas de soporte vital y

estructuras habitables, pero con el tiempo, y cuando se acabó el poco Odium que había en ellos, y lo más importante, cuando unos granjeros encontraron odium en los campos elipsoides situados en Adelbor, los humanos se trasladaron definitivamente al planeta, donde han permanecido desde entonces.

Aún así, nada ha evitado que de cuando en cuando, algunos piratas decidan instalarse en los asteroides y usarlos como base para atacar a los convoyes cargados de odium que salen de Adelbor. En muchas ocasiones los habitantes han recibido ayuda Imperial, pero eso siempre ha sido después de que se produzcan ataques, o con pruebas fehacientes de que las tropas imperiales son necesarias.

Los sensores de los satélites de Adelbor, instalados tras los últimos ataques de piratas, han localizado un rastro iónico que indica que una nave ha pasado por el campo de asteroides, pero no han detectado el rastro de salida. Es más, todo parece indicar que el rastro iónico desaparece en el llamado Satélite Minero 44. Adenof, el Gobernador Imperial de Adelbor, ha pedido apoyo Imperial, pero mientras no se produzca un ataque y se confirme que se trata de piratas el Imperio no enviará tropas. Unos resultados anómalos en un cinturón de asteroides no son bastante como para movilizar al ejército.

Pero Adenof, que cree que los piratas están esperando un cargamento grande para dar un buen golpe, ha decidido contratar a varios aventureros de esos que causan tantos problemas en los bares del espaciopuerto de Adelbor. Quiere que los aventureros, usando un vehículo imperial si no tienen uno propio, se

acerquen al asteroide y se infiltren en el mismo para comprobar si hay piratas y, en tal caso, acabar con ellos, y está dispuesto a pagar hasta 200 Cr. por cabeza, y se pueden quedar todo lo que atesoren los posibles piratas. Si los jugadores tienen una nave espacial no les dejará quedarse con ningún vehículo que pudiesen encontrar, pero si no tienen nave no dirá nada al respecto y el acuerdo supondrá que pueden quedarse cualquier vehículo que encuentren. Los jugadores serán esos aventureros y podrás introducirlos en la aventura de una forma u otra dependiendo de su clase:

AVENTURERO ESPACIAL



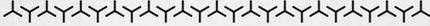
No debería ser difícil para encontrar un motivo para que un aventurero espacial se apunte a una aventura. Es perfectamente posible que su anterior trabajo fuese escoltar a alguien hasta el planeta, y que esté buscando trabajo por el astropuerto, donde cualquier burócrata enviado por Adenof podría encontrarlo, o donde podría ver un anuncio colocado por dicho burócrata en los paneles del propio astropuerto.

CANTANTE DE ROCK



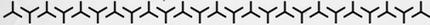
Un cantante de rock es un buscabullas nato, y eso abre varias opciones para introducirlo, pudiendo estar acompañando a un Pirata Espacial y / o un Macarra Espacial en una visita al interior de las celdas de Adelbor tras una noche de loca juerga. Y Adenof podría usar eso contra ellos para forzarles a hacer un trabajo para el a cambio de su libertad (e incluso un estipendio económico si es necesario).

CIENTÍFICO



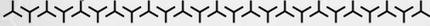
Adenof puede querer enviar con los aventureros a un científico contratado de entre los muchos que viven en Adalbor intentando vender sus servicios a los distintos prospectores. O quizás es simplemente un científico que acompaña a un explorador estelar cuyo último trabajo les ha llevado cerca de la Nebulosa de Negula-Algeron y que han hecho una parada en este planeta simplemente por estar muy cerca, se han gastado parte del dinero en el planeta y ahora buscan un nuevo trabajo.

EXPLORADOR ESTELAR



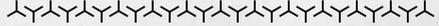
Es fácil encontrar un motivo para que un explorador estelar se encuentre en un planeta como Adalbor. Puede haber sido contratado para una prospección, puede haber viajado a él con un científico, tras una última misión en el borde de la Nebulosa de Negula-Algeron, tras lo que comprensiblemente necesitaban alguna clase de distracción.

MARINE ESPACIAL



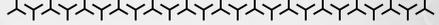
Otra clase que se puede introducir con gran facilidad es un marine espacial que se encuentre en Sojourn. La autoridad Imperial ha considerado demasiado enviar a una escuadra de marines, pero puede haber enviado un aviso a algún marine que se encuentre de viaje cerca, preguntándole si puede pasar por Adalbor y contactar con su dirigente para investigar de primera mano unas extrañas anomalías que ha comunicado.

MÉDICO



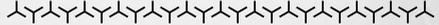
Un médico puede formar parte de cualquier tripulación, sea una compuesta de personajes de mal vivir, o una compuesta por personajes heroicos, y por ello es fácil de introducir si has decidido que parte del grupo fuese una tripulación o un grupo ya existente con anterioridad. Si no es el caso, puede que el médico haya sido capturado traficando con drogas ilegales, y esté en prisión por ello, donde Adenof le ofrecerá la libertad a cambio de un trabajo.

MACARRA ESPACIAL



El macarra espacial puede ser también miembro de cualquier tripulación, puede estar en prisión por cualquier fechoría (destino que puede compartir con un cantante de rock, un aventurero espacial o un pirata espacial) y ser aproximado por Adenof para hacer un trabajo para él a cambio de su libertad, o simplemente puede apuntarse a cualquier oferta de trabajo que vea, pues está sin créditos, chips y bits.

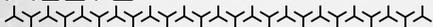
MUTANTE



Un mutante puede ser parte de una tripulación de un pirata espacial, puede haber nacido hijo de mineros (motivo de sus mutaciones) y haber pasado su vida de mina en mina, pero está harto y ve en esta oferta de trabajo una oportunidad de dejar la mina. Adenof puede buscar un mutante simplemente por si aun queda odium en las minas, o por si hay mucha radiación (más de un asteroide en el sistema solar tiene sustancias

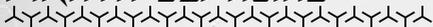
radiactivas). Nótese que en Adelbor es un planeta tolerante con los mutantes, como son todos los planetas mineros del Imperio, y aunque oficialmente no son ilegales en el Imperio, en muchos otros planetas se les puede perseguir.

PILOTO



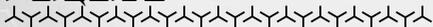
Si hay un pirata espacial la mejor opción para el piloto es que trabaje en la nave del pirata, a las órdenes del mismo. Si no hay un pirata espacial (o si prefieres que no sean criminales) puede ser un piloto local que se alquila al mejor postor para transportar material de un planeta a otro, o a donde haga falta en la galaxia. Y es que siempre se necesita uno como él,

PIRATA ESPACIAL



Como ya hemos indicado si en el grupo hay un pirata espacial es posible que quieras usarlo como centro de una tripulación que podría estar formada por un piloto de la nave, un macarra espacial que participa en abordajes y otros menesteres delictivos, o incluso un explorador estelar o un aventurero espacial, si los jugadores están de acuerdo en dedicarse a esa clase de asuntos turbios. No es bueno que más de la mitad de los jugadores pertenezca a este posible grupo.

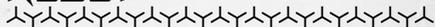
PSÍQUICO



Los psíquicos son especialmente útiles detectando Odium, ya que este mineral resuena psíquicamente, así que es posible que Adenof decida enviar a los aventureros acompañado de uno de los psíquicos que trabajan como *freelance* en las minas,

para que les ayude. Otra opción es que acompañe al explorador (exactamente por el mismo motivo) que proviene de explorar los planetas que están en el borde de la Nebulosa de Negula-Algeron.

ROBOT



Un jugador de clase robot puede acompañar a cualquier otro personaje, puede que como propiedad, o puede que como un robot libre, dependiendo mucho del tipo de robot que sea (cuando más humano parezca más probabilidades de que se le pueda considerar libre).

LLEGANDO AL ASTEROIDE MINERO 44

Si los jugadores se quieren acercar al asteroide que los habitantes de Adelbor piensan que está habitado de manera sigilosa será necesario que superen una tirada de Pilotar, pero si no es el caso, solo con que alguno de ellos tenga la Habilidad Pilotar a 1 podrán viajar. Si ninguno de ellos sabe Pilotar Adenof les pondrá un piloto local, pero este no se ve capacitado como para intentar un aproximamiento sigiloso al asteroide. Salvo que tengan graves problemas por cualquier motivo, lee el siguiente párrafo a tus jugadores. Recuerda que las partes en cursiva del texto pueden leerse o parafrasearse libremente a los jugadores:

Si los jugadores no tienen nave propia.

La nave que os ha proporcionado el Gobernador Imperial Adenof es pequeña, lenta y originariamente estaba destinada a transporte de material,

no de pasajeros, por lo que el aunque han colocado asientos el viaje es relativamente incómodo. Tras unas cuantas horas, llegáis por fin al Asteroide Minero 44.

Si hay un personaje de Clase Pirata Espacial o los jugadores tienen nave.

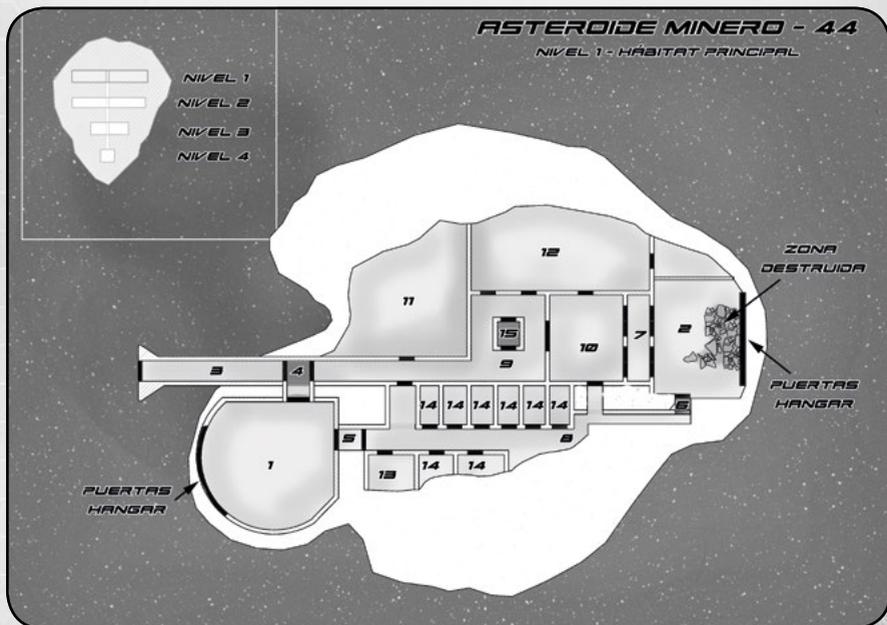
Transcurridas un par de horas de agradable viaje por el espacio, se extiende ante vosotros el Asteroide Minero 44. El asteroide es de forma irregular, y sobresale de él una pasarela destinada al amarraje de naves demasiado grandes como para caber en su interior. Los sensores no detectan fuentes de energía dentro del asteroide, pero eso no quiere decir nada, pues estos asteroides contienen metales pesados que podrían enmascarar dichas fuentes. Lo que si detectan los sensores son rastros ionizados de algún motor espacial, probablemente el mismo

que detectaron originalmente los sensores orbitales de Adelbor. El rastro se pierde en la zona del Asteroide. Los sensores detectan que el hangar principal del Asteroide Minero 44 está cerrado, aunque hay un par de hangares menores que se encuentran abiertos y que pueden usarse para entrar en el asteroide, o también podría usarse la pasarela de conexión externa, que da a la misma zona del asteroide a la que dan los dos hangares menores.

NIVEL 1

El asteroide está dividido cuatro niveles, excavados los cuatro por manos alienígenas, pero sobre los que luego los humanos añadieron tecnología humana y continuaron excavando, hasta que no había nada más que sacar del satélite.

Los jugadores pueden acceder al asteroide desde distintos lugares.



1- HANGAR ABIERTO

Si los aventureros deciden entrar con su nave en el hangar marcado con el número 1, uno de los que permanecen abiertos en el Asteroide, lee el siguiente párrafo:

Las puertas del hangar están abiertas, por lo que entrar no es difícil, pero aterrizar es más complicado, ya que el suelo está lleno de escombros. Hay planchas de metal remachado tiradas por el suelo y escombros de lo que parece ser la explosión de un caza espacial llenan el hangar. No solo eso, parece que son los propios escombros de el caza lo que impide que las puertas del hangar se cierren. Independientemente de que la explosión haya causado una avería.

Aparte de los escombros el hangar parece tener 2 grandes puertas de salida. Una de ellas está completamente cubierta de escombros, pero la otra parece estar en perfecto estado.

Para aterrizar no hace falta realizar ninguna clase de tirada, pero el hangar no tiene oxígeno, así que tendrán que salir en algún traje espacial (si ellos no tienen en la nave hay uno, pero solo uno). Y superar una tirada de Reparar para conseguir arreglar lo que está mal con las puertas del hangar del asteroide, que básicamente implica despejar todos los escombros que entorpecen el camino de las puertas y cerrar manualmente aquello que los mecanismos automáticos que están rotos debería cerrar.

También pueden hacerlo sin tirada de Reparar, pero en tal caso requerirá que los jugadores te digan primero que limpian todos los escombros, y por otro lado que dos personajes distintos supe-

ren sendas tiradas de FUE contra una dificultad de 12 (lanzar 1d20 y sumarle el bono de FUE para superar 12). En cuanto se cierren las puertas externas del hangar este se represurizará, lo que indica claramente que hay energía en el sistema del satélite, y si hay alguien conectado se habrá dado cuenta de lo que ha pasado.

El hangar tiene dos puertas de salida dobles, aunque una de ellas, la que da al **5 - Exclusa de Descompresión** está cubierta de escombros. Las dos puertas funcionan correctamente, pero como indica en ambas salas, si no cierran la puerta del Hangar esas exclusas no se abrirán.

Si en algún momento alguien se pone a explorar el hangar y supera una tirada de Percepción verá que en los escombros hay 2 cadáveres humanos con sendos trajes de vacío que pueden ser usados, y otros 2 cadáveres con trajes rotos que con una tirada de Reparar pueden sacar otro traje utilizable.

2- HANGAR ABIERTO

Si los aventureros decidan entrar con su nave en el hangar marcado como sala 2, el otro que permanece abierto en el Asteroide, lee el siguiente párrafo:

Como sucede con el otro, las puertas del hangar están abiertas, por lo que entrar no es un problema pero en cuanto estáis cerca del hangar y podéis verlo entendéis que no es que las puertas estén abiertas, es que simplemente no hay puertas.

Por lo demás, parece que lo que destruyó las puertas de llevó con el buena parte del hangar, por lo menos de la entrada del mismo, lo que dificultará aterrizar. Además, al no haber puertas tenéis claro que será necesario o usar

trajes de vacío o aterrizar de tal forma que la salida de la nave de a una de las puertas del hangar.

Para aterrizar no es necesario tirar Pilotaje, pero para aterrizar de tal forma que la nave coincida con una de las puertas que salen del hangar si es necesario superar una tirada de Pilotaje, y solo se puede acoplar la nave a la puerta que da a **6 - Exclusa de Descompresión**. Aparte, si se logra superar esa tirada, habrá que pasar de la nave a la Exclusa de Descompresión, y por muy bien que se aterrice no está sellado, y aquellos que no lleven traje de vacío tendrán que superar una TS contra Venenos y Afecciones con un bonificador de +4 a la tirada. Fallarla implica tener un -1 a todas las tiradas de 1d20 que se hagan en la próxima hora, representando que los segundos que ha estado expuesto al vacío le han afectado considerablemente. Tras dicha hora el penalizador desaparecerá. Es necesario comentar que la sala a la que van es de 1 metro cuadrado, por lo que probablemente deberán pasar de dos en dos.

Por lo demás, si en algún momento alguien se pone a explorar el hangar y supera una tirada de Percepción verá que en los escombros hay 3 cadáveres humanos con 3 trajes de vacío, aunque uno de ellos está roto (pero puede ser reparado con una tirada de Reparar).

3- PASARELA DE CONEXION EXTERNA

Esta pasarela es una estructura de metal que se aleja del asteroide lo bastante como para que naves que no quepan en ninguno de los hangares se conecten al mismo para cargar o descargar material. Fue construido, como

prácticamente todo en el interior, por los mineros humanos que habitaron el satélite después de quienquiera que lo empezase a minar. Aquí no hay signos de combate, ni nada similar, todo está en perfecto estado, y desemboca en la habitación **4 - Sala de Descompresión**.

4- SALA DE DESCOMPRESIÓN

Cuando los jugadores entren en esta sala lee o parafrasea este párrafo:

Esta puerta da a una sala de aproximadamente 3 metros de largo por 2 metros de ancho, y aunque la tecnología es antigua parece encontrarse en buen estado. Reconocéis la sala inmediatamente como una cámara de descompresión de los inicios del Imperio. La cámara tiene 3 salidas que tienen iconos encima escritos en Vorin (también llamado Imperial Antiguo).

Si algún jugador entiende el Vorin añade.

Los iconos son los usados en Vorin para representar que una puerta da a una pasarela externa, que la otra da a un hangar y la tercera al interior del asteroide.

Esta sala sirve para realizar los pasos de descompresión tanto si se proviene de la sala **1 - Hangar Abierto**, como si se proviene de **3 - Pasarela de Conexión Externa**. La sala funciona perfectamente y tiene energía, pero usarla implica que si hay alguien conectado al sistema informático del satélite (y lo hay) se enterará de que se ha usado. Cualquier persona con Computadora sabrá esto sin necesidad de tirar, y se necesita una tirada de Poner / Quitar Trampas para evitar que la señal de que se está usando sea comunicada.

5- EXCLUSA DE DESCOMPRESIÓN

Cuando los jugadores entren en esta sala lee o parafrasea este párrafo:

Esta puerta da a una sala de aproximadamente 2 metros cuadrados. La tecnología es del principio del Imperio y parece encontrarse en buen estado pese a su antigüedad. Reconocéis la sala como una cámara de descompresión. La cámara tiene 1 salida (aparte de por donde venís vosotros) que tiene iconos encima escritos en Vorin (también llamado Imperial Antiguo).

Si algún jugador entiende el Vorin añade.

Los iconos claramente indican que la puerta da al interior del asteroide.

La sala tiene claras muestras de disparos de bala en varios puntos de la misma, como si le hubiesen disparado desde el interior del asteroide.

Esta esclusa sirve para realizar los pasos de descompresión si se proviene de la sala **1 - Hangar Abierto**. La sala no funciona bien, y requiere una tirada de Reparar para poder abrir la puerta que da a **8 - Pasillo**, pero por otro lado, no está conectada al sistema informático del satélite, pues la conexión se rompió y nadie se ha molestado en repararla.

6- EXCLUSA DE DESCOMPRESIÓN

Cuando los jugadores entren en esta pequeña sala lee o parafrasea este párrafo:

Esta puerta da a una sala de aproximadamente 1 metro cuadrados. La tecnología es de principio del Imperio y parece en buen estado. Reconocéis

la sala como una pequeña cámara de descompresión. La cámara tiene 1 salida (aparte de por donde venís vosotros) que tiene iconos encima escritos en Vorin (también llamado Imperial Antiguo).

Si algún jugador entiende el Vorin añade.

Los iconos claramente indican que la puerta da al interior del asteroide.

Esta esclusa sirve para realizar los pasos de descompresión si se proviene de la sala **2 - Hangar Abierto**. La sala funciona perfectamente y tiene energía, pero usarla implica que si hay alguien conectado al sistema informático del satélite (y lo hay) se enterará de que se ha usado. Cualquier persona con Computadora sabrá esto sin necesidad de tirar, y se necesita una tirada de Poner / Quitar Trampas para evitar que la señal de que se está usando sea comunicada.

Esta sala está automatizada, y si detecta una forma de vida dentro y detecta vacío se cierra y deja pasar a la persona, y es así como se ha colado la tarántula espacial.

7- SALA DE DESCOMPRESIÓN

Cuando los jugadores entren en esta sala lee o parafrasea este párrafo:

Esta puerta da a una enorme sala de aproximadamente 7 metros de largo por 2 metros de ancho. La tecnología es antigua, pero no solo en la sala hay claros signos de lucha, sino que hay tres cadáveres en esta que os llaman la atención. Son humanos, y claramente estaban intentando cerrar una de las puertas que tenéis en frente

vuestro, de donde al parecer venían los disparos láser que acabaron con ellos. Por lo demás reconocéis que la sala es una cámara de descompresión de principio del Imperio, y bastante grande. La cámara tiene 4 salidas, dos que dan al hangar del que proveníais y dos paralelas que se introducen en el asteroide. Todas las puertas tienen iconos encima escritos en Vorin.

Si algún jugador entiende el Vorin añade

Los textos claramente indican que dos puertas dan al hangar y las otras dos al interior del asteroide.

Esta sala sirve para realizar los pasos de descompresión para mucha gente de golpe a aquellos que provengan de la sala **2 - Hangar Abierto**.

La sala funciona perfectamente y tiene energía, pero una de las puertas ha sido inutilizada por los cadáveres cuando intentaban cerrarla (bueno, por ellos y por los disparos del robot que hay en la sala 10, pero para darse cuenta de eso necesitarán sacar una tirada de Percepción mientras examinan los daños sufridos por la puerta). Eso sí, esa puerta no está conectada al sistema informático, pero necesitará una tirada de Fuerza de forzar puertas para ser abierta.

La otra puerta funciona correctamente y se abre si se pulsa el botón, pero si hay alguien conectado al sistema informático del satélite (y lo hay) se enterará de que se ha usado. Cualquier persona con Computadora sabrá esto sin necesidad de tirar, y se necesita una tirada de Poner / Quitar Trampas para evitar que la señal de que se está usando sea comunicada.

NOTA PARA EL DJ: Como habrás podido observar hay alguien en algún lado del Asteroide Minero 44 que es consciente de que los jugadores están en el asteroide e intenta saber por donde andan. Varios de los encuentros que tendrán los jugadores dependerán de este seguimiento, pero entren por el hangar que entren en ambos existe la posibilidad de entrar sin ser detectado.

B- PASILLO

Este pasillo comunica las salas 5, 6, 9 y 10, y en ella hay una tarántula espacial que ha entrado en el asteroide tras detectar el rastro de energía entre el cinturón de asteroides. Está muy hambrienta, pues desciende de una especie que se alimentó de los muchos mineros que había en la zona, pero ahora aparte del pirata ocasional y de carroñeros tecnológicos que intentan desmontar las antiguas minas para vender el metal al peso. Ha logrado colarse en esta zona, pero no ha conseguido bajar al nivel inferior y no ha cazado aún, lo que hace que tenga más hambre, si cabe.

En cuanto los jugadores entren en esta pequeña sala lee o parafrasea este párrafo:

Esta puerta da a un pasillo largo y con distintos recodos, en los cuales se encuentran muchas habitaciones pequeñas. Las paredes y la tecnología de las puertas es de la misma época que la de las salas de descompresión. El pasillo tiene signos de lucha, y hay sangre seca en una pared.

Si algún jugador saca una tirada de Percepción añade.

Escuchas un ruido que se aproxima lentamente, y de repente ves que

en la esquina más cercana hay una espantosa araña gigante que está preparada para atacaros, y lo habría logrado si no llegas a verla.

Si ningún jugador pasa la tirada de Percepción la Tarántula Espacial tendrá un turno de sorpresa para atacarles, sino el combate se desarrollará de forma normal.

Tarántula Espacial Hambrienta:

CA: 14. DG: 4. PV: 20, pero le quedan 12. Rango de Movimiento: 12 Ataque: 1 picadura +4, daño: 1d8 (por suerte para los jugadores debido a lo debilitada que está no tiene veneno). Tirada de Salvación como: AE1. Habilidades: Acrobacias 2, Percepción 1, Sigilo 3. Moral: 12 (luchará hasta morir, porque sino está muerta). PX: 125. Tesoro: el tesoro correspondiente a la Tarántula es lo que se haya dividido entre las distintas salas 14.

9- PASILLO CENTRAL

Cuando los jugadores entren en este pasillo (cosa que podrán hacer si vienen de 4 o de 10), lee o parafrasea este párrafo:

Si se accede desde 4.

Esta puerta da a un pasillo de más de 15 metros de largo y que desemboca en lo que parece ser una habitación más grande. El pasillo está iluminado de manera muy tenue por lo que parecen ser luces de emergencia distribuidas cada 5 metros, y hay dos puertas dobles a apenas 6 metros de la puerta por la que han accedido los jugadores, una a cada lado del pasillo. Entre la tenue iluminación rojiza de

las luces de emergencia pueden percibir que ambas puertas están cerradas y en el pasillo se ven claras marcas de combate, disparos en las paredes, manchas de sangre, casquillos en el suelo.

Si se accede desde 10.

Esta puerta da a una sala de 8 metros por 6 metros en medio de la cual parece haber un antiguo ascensor. La sala tiene dos puertas a vuestra derecha, las dos orientadas a una puerta del ascensor, y tras el ascensor se ve un pasillo que sale de la gran habitación, en el que parece haber puertas.

Si los jugadores entran directos a este pasillo lo encontrarán vacío, pero si se detienen en algún otro sitio, (como explorando 8 o 11) o directamente si proviene desde 10 de encontrarán con que 6 kobolds han subido por el ascensor, han salido a esta sala y procederán a atacarles en cuanto aparezcan.

Dependiendo de las circunstancias puedes pedirles que hagan una tirada de Percepción para ver si escuchan a los Kobolds

Kobolds pistoleros (4): CA: 13. DG: ½ (1d4). PV: 3, 1, 3, 4. Rango de Movimiento: 9 Ataque: 1 ataque +1 con Pistola láser ligera, daño: 1d4 y alcance 25/50/75. Tirada de Salvación como: AE1. Habilidades: Delito 2, Percepción 1, Sigilo 1. Moral: 6. PX: 5. Tesoro: 2, 3, 5, 8 Chips.

Kobolds guerreros (2): CA: 13. DG: ½ (1d4). PG: 3, 2. Rango de movimiento: 9. Ataque: 1 ataque +1 con espada corta, daño: 1d6-1. Tirada de Salvación como: AE1. Habilidades: Delito 2, Percepción 1, Sigilo 1. Moral: 6. PX: 5. Tesoro: 12, 15, 15, 9 Chips.

10- SALA DEL ROBOT LOCO

Cuando los jugadores entren en esta pequeña sala lee o parafrasea este párrafo:

Esta puerta da a una enorme sala de aproximadamente 8 metros de largo por 6 metros de ancho. La sala está llena de escombros claramente organizados por montones según tamaños, y en cuanto entráis se activa un robot de seguridad que hay situado en-medio de la sala que encendiendo una especie de espada de energía se dirige hacia vosotros.

Robot Loco: CA: 15. DG: 2 (1d8). PV: 11. Rango de Movimiento: 5 Ataque: 1 ataque +2 con Pistola-Espada Láser, daño: 1d6 y alcance 20/40/60. Tirada de Salvación como: AE2. Habilidades: Percepción 3, Sigilo 1. Moral: 12. PX: 250. Tesoro: 2, 3, 5, 8 Chips.

11- ALMACÉN DE ODIUM

Esta enorme sala tiene dos paredes que son claramente de manufactura humana, pero la otras dos paredes han sido excavadas en la roca con una tecnología que no se parece en nada a la tecnología que el Imperio usa para excavar sus minas de Odium.

Cuando los jugadores entren en el almacén puedes leer o parafraseas este párrafo:

Esta puerta da a una enorme sala de más de 10 metros de lado, dependiendo de la zona. El fondo de la sala no ha sido excavado por tecnología humana, sino por los moradores primitivos del asteroide. La sala tiene agarres en el suelo dispuestos para colocar los

contenedores de Odium que usaba antes el Imperio (similares a los actuales, pero más pequeños), y de hecho hay algún contenedor roto tirado en medio de la sala. Esta se encuentra considerablemente limpia y vacía, y el contraste con el resto del asteroide os hace pensar que lo que había aquí de valor ya ha sido saqueado.

Y así es, en esta sala no hay nada de valor a simple vista, pero una tirada de Percepción le permitirá hallar una pequeña piedra de Odium que en el mercado tendrá un valor de unas 300 Créditos.

12- ALMACÉN SECUNDARIO

Este almacén era claramente un almacén de menor importancia que el anterior, aunque también tiene espacio para contenedores de Odium justo ante la puerta que da a 10, se nota enseguida que el objetivo del almacén era más genérico. A este almacén se puede acceder desde 9 y 10, aunque la descripción es la misma:

Esta puerta da a una enorme sala de más de 14 metros de largo y el fondo de la sala, que no ha sido excavado por tecnología humana se encuentra a una distancia entre 4 y 6 metros de la pared donde están las tres puertas que acceden a este almacén. En la pared a la derecha de las entradas hay otra puerta, que da a una nevera claramente destinada a almacenar bebidas y los packs de alimentos para los dispensadores de comida, pero la habitación no tiene electricidad alguna. El almacén tiene agarres en el suelo dispuestos para colocar los conte-

nedores de Odium, pero solo tiene agarres para 4 contenedores.

Esta habitación tiene escombros, pero no tantos como otras, y además, buena parte de ellos viene de los materiales que había en alguno de los contenedores, aunque alguien se ha llevado lo que hubiese dentro de los pocos contenedores que hay en el almacén.

Y así es, en esta sala no hay nada de valor.

13- HABITACIÓN DE MINERO JEFE

La puerta que lleva a esta habitación tiene una cerradura de seguridad y claramente han intentado forzarla, pero sin éxito. Para abrir la puerta es necesario superar una tirada de Delito, que se hará con un -1 al nivel de Habilidad de Delito si no se llevan unas Herramientas de Delito.

Si se supera la tirada podrán abrir la puerta y dentro de la habitación verán esto:

Esta habitación de unos 3 por 4 metros es una habitación de un trabajador, por el tamaño probablemente el capataz o equivalente. En un lado de la habitación hay una pequeña cama, dentro de la propia habitación separado por un biombo hay un baño y una ducha sónica, y en una pared hay en dispensador de comida.

Pero lo que más os llama la atención es que en medio de la habitación, sentado en una silla y con un pequeño y anticuado ordenador portátil en su regazo está el esqueleto de un humano al que hace mucho que le volaron

la cabeza. O quizás se voló, pues en una de las manos hay un antiguo revolver.

El ordenador portátil no tiene electricidad, pero aún funciona si se carga (cosa que cualquiera que tenga una batería sin usar puede hacer). Si lo encienden verán que el suicida (pues es lo que es) estaba escribiendo una especie de diario.

Leerlo lleva 15 minutos (y da tiempo más que de sobra a que los 6 kobols que suben a través del ascensor se oculten y preparen una trampa), y el que lo lea sabrá que:

El autor del diario era el jefe minero, y que tanto el como los cadáveres que hay por la base eran de un grupo de mineros que se vinieron aquí hace mucho, cuando los imperiales abandonaron el satélite. Varios de ellos habían trabajado aquí y creían que quedaba una veta por descubrir. Y estaban cerca de lograrlo cuando empezaron los sueños, la violencia. Primero simplemente se manifestó como que estaban más tensos, pero lo atribuyeron a que estaban cerca de algo. De repente el psíquico se puso a gritar, diciendo que habían encontrado una veta enorme, y todos lo celebraron. Pero la celebración y la alegría duraron poco, pues a medida que la empezaron a sacar comenzaron las pesadillas, los sueños violentos, y de repente a todos les empezó a costar diferenciar entre lo que era realidad y lo que era pesadilla. El primero en sucumbir fue el psíquico, quizás por estar más expuesto, pero pronto todos sucumbieron a las pesadillas. El minero jefe se encerró aquí para alejarse del peligro que suponían los demás.

Aparte del diario en el bolsillo del minero encontrarán una tarjeta que abre todas las habitaciones del asteroide (excepto donde indiquemos lo contrario porque los kobolds han cambiado la cerradura o reprogramado el sistema). Además del Revolver (que tiene 5 balas) y del portátil, una tirada de Percepción les permitirá encontrar un pequeño contenedor personal oculto bajo la cama en el que hay un chip de crédito con 1.000 Cr.

14- HABITACIONES COMUNES

Estas habitaciones tienen todas la puerta abierta, y han sido saqueadas a conciencia. Además la tarántula espacial lleva un par de días rondando con ellas, y ha intentado comer un par de cosas que no eran muy comestibles, deteriorando todo más.

Todas las habitaciones contienen aproximadamente lo mismo, tres camas, un armario dividido en tres secciones, una pequeña ducha sónica y un WC reciclador incrustados en la pared y separados de la habitación con un biombo, una silla (en la mayoría de casos rota), y poco más. Todas las habitaciones han sido claramente saqueadas y aparentemente no hay nada de valor que no esté roto.

Si aún así buscan dependiendo de la cantidad de tiradas de Percepción que saquen los jugadores que busquen (pudiendo hacer 1 tirada por personaje) podrán encontrar más o menos dinero repartido por distintos lugares de las 8 habitaciones que llevan el número 14:

1 tirada de Percepción: encontrarán un total de 500 Cr.

2 tiradas de Percepción: encontrarán un total de 700 Cr.

3 tiradas de Percepción: encontrarán un total de 900 Cr.

4 tiradas de Percepción: encontrarán un total de 1.100 Cr.

5 tiradas de Percepción: encontrarán un total de 1.300 Cr.

6 o más tiradas de Percepción: encontrarán un total de 1.500 Cr.

15- ASCENSOR

Este es el ascensor que permite acceder a todos los niveles del asteroide. Si los jugadores han acudido al ascensor directos al abrirlo se encontrarán dentro a 6 kobolds apuntándoles, y tras el combate podrás leerles la descripción detallada del ascensor.

Si embargo, si los jugadores se han retrasado en llegar hasta aquí y los kobolds les han atacado en 9 (pudiendo llegar a tenderles una emboscada dependiendo de lo que tarden); o cuando acaben el combate con los kobolds, la descripción del ascensor es esta:

Este es claramente un ascensor de diseño Imperial, aunque algo anticuado. En él caben hasta 6 personas (un poco apretados, eso sí) y tiene un control en una esquina con cuatro posiciones, que indican claramente que tiene 4 niveles. Al ascensor se pueden acceder por los 4 lados, pero eso no implica necesariamente que en todos los niveles haya puertas en cada lado. Además, sobre una de las puertas hay un icono en Vorin similar a los de las cámaras de descompresión, por lo que es de suponer que la puerta que haya en ese lado dará a una cámara que puede estar sin oxígeno en algunas ocasiones.

Cualquier persona puede usar el ascensor sin problema alguno, pero y este tiene energía, pero usarlo implica que el que ha enviado a los kobolds se enterará de que se ha usado. El se espera que los kobolds que ha enviado maten a los intrusos y vuelvan, así que si van a cualquier otro lugar que no sea el cuarto nivel sospechará de que sus kobolds han sido eliminados.

Cualquier persona con Computadora sabrá que si usan el ascensor se pueden enterar otros que se conecten al sistema informático sin necesidad de tirar, y se necesita una tirada de Poner / Quitar Trampas para evitar que la señal de que se está usando el ascensor y donde se para sea comunicada, e incluso en ese caso el otro verá que le deja de llegar señal, por lo que sabrá que ha sido saboteado (y ya no podrá saber donde para el ascensor).

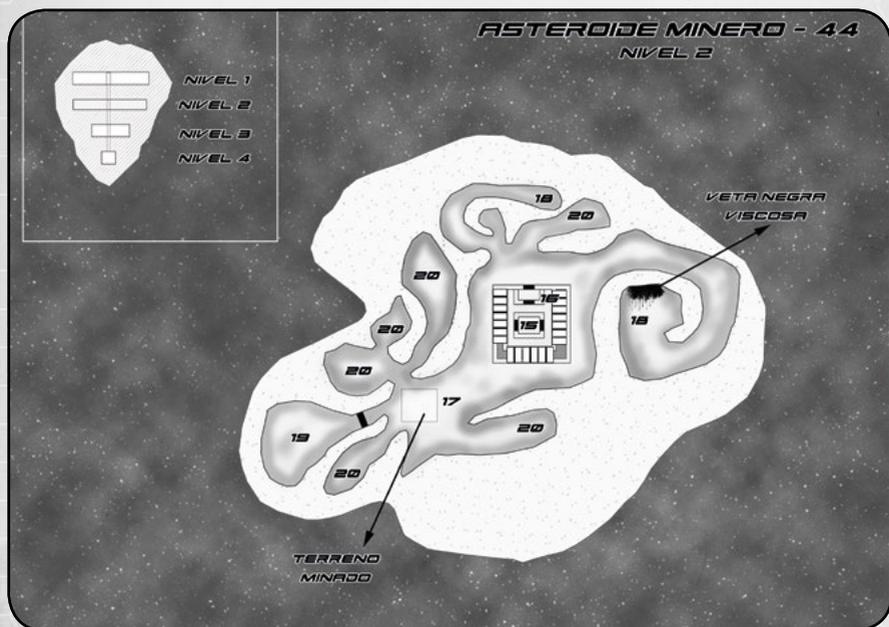
Es perfectamente posible que los aventureros decidan bajar primero al

cuarto nivel, si es el caso, déjalas. La aventura te indica que hacer en esa situación.

NIVEL 2

Este nivel está en deshuso, y en el no hay ningún kobold ni ningún robot, pero esto no evita que el nivel tenga sus propios peligros, aunque son todos de una naturaleza más mundana. Si los jugadores exploran este nivel completo antes de bajar al tercer o cuarto nivel Numar Ttac, el psíquico que está detrás de lo que está pasando en el Asteroide Minero 44 tendrá tiempo de prepararse en condiciones contra los jugadores. Si simplemente entran y tras el combate con lo que hay en 17 pasan al nivel inferior (o al cuarto) Numar Ttac no habrá tenido tiempo de prepararse.

Hay que decir que el psíquico y sus secuaces no han entrado siquiera en



este nivel, pues sus fuentes les dicen que aquí no hay nada peligroso.

16- SALA DE EQUIPAMIENTO NIVEL 2

Esta sala contiene las taquillas con todo lo necesario para trabajar en este nivel, eso incluía originalmente trajes de vacío y demás, aunque tras todo lo que ha pasado, podrás ver que hay poco aprovechable aquí:

El ascensor da a una sala cuyas paredes tienen lo que parecen ser taquillas. La habitación contiene 3 esqueletos cuyos ropajes se encuentran completamente destrozados, y tanto por su disposición como por su estado os hace pensar que se mataron entre sí. Que les llevó a ejercer semejante violencia es un misterio.

Si registran a fondo la habitación con una tirada de Percepción encontrarán que en una de las taquillas hay 150 Cr., por lo demás los trajes espaciales que había en ellas están rotos (aunque una tirada de Reparar puede proporcionar varios trajes que aunque no se podrían vender, si se podrían usar). Aparte de eso hay todo el material necesario para minar Odium aunque es material viejo, está en mal estado y apenas resistirá una semana de uso.

17- SALA PRINCIPAL

Esta enorme sala claramente no fue excavada por manos humanas.

Esta enorme sala claramente no fue excavada por manos humanas y parece atravesar el asteroide de lado a lado. La sala de taquilla de la que ha-

béis salido está construida en medio de esta sala, y apenas ocupa una parte de la misma. Ante vosotros se extienden varios túneles, y dado el tamaño que parece tener la sala, probablemente por detrás también haya más.

La sala como decimos es enorme, y tiene considerable cantidad de túneles. Los 2 metros cuadrados de la cueva que da al túnel que acaba en 19 y los túneles laterales de esta están minados. Se trata de una trampa que requiere de una tirada de Percepción para verla (con un +1 si se va buscando activamente), y de una tirada de Poner/Quitar Trampas para anular la trampa (y recuperar 4 minas de 1d6 cada una). Cada uno de los metros que cubre la trampa tiene una mina que causa 1d6 de daño a quien pase por ella sin desactivarla. El que la instaló tendría un control remoto de las minas, pero se ha perdido en el espacio y el tiempo.

18- TÚNELES EXCAVADOS POR ALIENÍGENAS

Estos túneles han sido, como el túnel principal, excavados por los mismos alienígenas que estuvieron aquí antes que los humanos. Uno de los dos túneles, el que está encima justo de la sala 22, tiene además un efecto muy desagradable. Lee el siguiente párrafo:

Las paredes de este túnel son completamente lisas, con un acabado que ninguna tecnología humana puede crear, pero además, tienen marcas y símbolos en algunos lugares que claramente muestran que se trata de una obra artificial. El túnel se va cerrando sobre sí mismo, hasta acabar

en un cul de sac que os obliga a volver por donde habéis venido.

Si están en la habitación que está justo encima de 22 añade.

Pero este cul de sac tiene algo especial y distinto. Sentís como os llama, como si una voluntad ajena a vosotros tirase de vuestros cuerpos y...

Llegados a este punto todos los jugadores deberían hacer una TS contra Poderes Psiónicos con un bono de +2 a la tirada, si fallan sigue leyendo a los que han fallado.

No podéis evitar adelantaros a tocar una pared en la que claramente se ve una especie de veta negra que pulsa como si de una criatura viva se tratase. Al tocarla vuestras manos se llenarán de una especie de lodo negro, viscoso, y de repente vuestras mentes se llenarán de odio hacia todo lo que está vivo.

Los jugadores que toquen las vetas negras que hay en la pared (que solo pueden ver los que han fallado la tirada de Psiónica, no lo verán los que la pasen) deberán realizar otra TS contra Poderes Psiónicos, esta vez sin ningún bono, y si la fallan pasarán a estar infectado por lo mismo que afectó originalmente a los mineros.

A partir de este momento ese jugador atacará a todo lo que vea que esté vivo y no parará hasta que muera o no quede nada más vivo que el. Además, toda persona a la que golpee con sus manos desnudas, a la que muerda, o de otra forma ataque físicamente entrará en contacto con el mismo líquido viscoso y tendrá en mismo efecto (atacando también a los que están infectados).

Estos efectos no funcionan bajo muertos vivos, por eso Numac Ttar

ha traído biogeles para alzar esqueletos y que sean ellos los que extraigan lo que está buscando.

19- "SALA DEL TESORO" OLVIDADA

Desconocido para todo el mundo un pirata utilizó esta sala como lugar en el que dejar su botín, simplemente que murió antes de poder disfrutarlo, y nadie que conociese este escondite secreto sobrevivió como para volver a reclamarlo, y aquí ha permanecido su "sala del tesoro" como dicho pirata le gustaba pensar en ella, y aunque no tiene tampoco gran cantidad de cosas de valor, si hay suficiente recompensa para el problema que supone entrar en la sala.

Antes de entrar en el pasillo que lleva a la sala, como ya hemos indicado en 17, hay unas cuantas minas, pero no es la única trampa, como descubrirán los jugadores. Cuando entren en el túnel que lleva esta sala lee el siguiente párrafo:

Ante vosotros se encuentra un pasillo que acaba en una puerta de metal. La puerta, así como el resto del pasillo, son de clara manufactura humana, y parece ser muy resistente. La puerta tiene un relieve metálico que representa unos números:

- 5- 5
- 4- 6
- 3- 4
- 2- 3
- 1-

Y donde iría el otro número hay un teclado numérico con un pequeño marcador digital y un botón de "enter".

La respuesta es 3, ya que lo que indica el segundo número de letras que

tiene cada palabra correspondiente al primer número, y “uno” tiene 3 letras.

Si meten un número incorrecto todos los presentes en el pasillo recibirán 1d4 de una especie de lanzallamas que hay instalado tras la puerta. De todas formas el lanzallamas solo tiene combustible para 5 disparos, tras lo que podrán hacer todas las pruebas que quieran.

Si superan la trampa podrán acceder al “tesoro”: Se trata de una pequeña habitación equipada con una cama, un refrigerador con comida (que no tiene energía y cuya comida está podrida y huele fatal) una mesa en la que se encuentra lo siguiente:

- ▶ Un cofre de metal chapado en oro abierto y lleno de diversos tipos de monedas alienígenas mezcladas con monedas humanas, joyas de divertos tipos así como gemas por un valor total de 5,000 Cr. Aunque deberán pasar una tirada de Tasar para saber lo que tienen, o les timarán cuando lo vendan.

- ▶ Una pequeña riñonera con 5 biogees estabilizados de Curar Heridas Leves y un biogel estabilizado de Neutralizar Veneno. Están claramente marcados en Republicano, si alguien lo habla, sino tendrán que sacar una tirada de Usar Sustancias Peligrosas para saber de que se trata.

- ▶ Una pistola láser ligera con modificaciones alienígenas (+1 daño y Alcance Mejorado [+10 metros a cada alcance]), tiene un valor de 6.000 Cr. La pistola en cuestión es culpable la muerte de un rey elfo hace mucho, y aunque en ningún ordenador humano queda constancia de ello, los elfos no olvidan, y aunque es difícil que suceda, si un elfo que conoce este arma se encuentra con quien la lleva, pedirá venganza sobre el

portador del arma simplemente por llevar un arma tan indigna.

- ▶ Unas Gafas de Visión Nocturna.

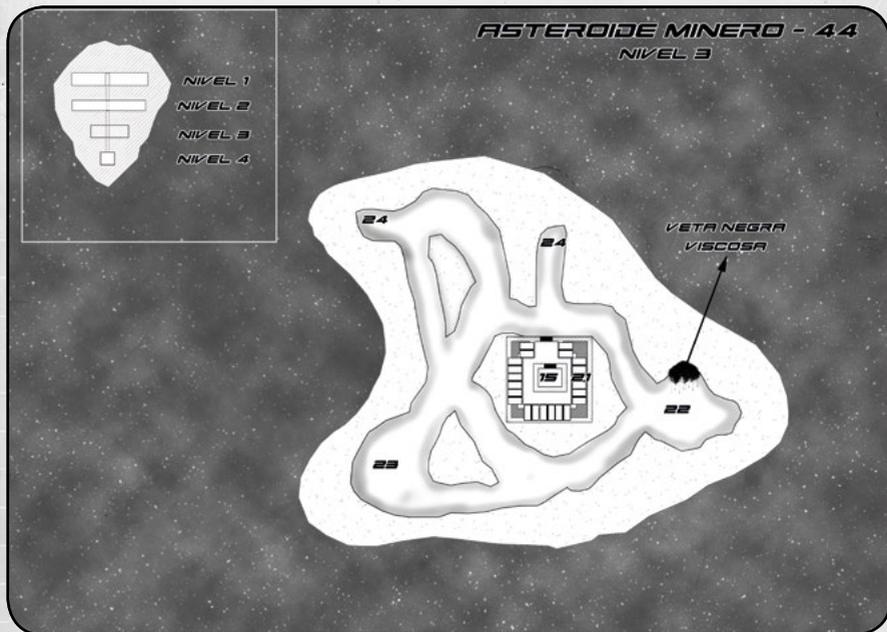
ZO- TÚNELES EXCAVADOS POR HUMANOS

Estos túneles han sido claramente excavados por manos humanas. Y lo primero en lo que se nota es que en parecen ser mucho más inestables que los otros túneles y dan la sensación de que se van a caer en cualquier momento, aunque una rápida inspección de los materiales demuestra que es simple apariencia, y que aunque oxidados los soportes de los túneles aún resisten.

Pero no todos los túneles están bien, y si se dedican a explorar todos los túneles haz que tengan que realizar una TS contra Arma de Aliento para evitar sufrir 2d4 causados por un pequeño derrumbamiento que dividirá al grupo y les obligará a cavar durante un rato. Por lo demás no debería haber más peligros en estos túneles, aparte de las minas que se comentan en 17 y que tapan la entrada a un par de túneles de estos, aparte de a 19.

NIVEL 3

Este nivel es donde se encuentran centrados los esfuerzos de Numar Ttar, obsesionado como está en conseguir la sustancia oscura que según ha conseguido averiguar ciertas leyendas dicen que hay aquí, y por la que sabe quien pagara mucho y muy bien. Pero también sabe que la sustancia es peli-



grosa, y por ello ha venido preparado para usar los cadáveres de los mineros que según le había indicado hay en el asteroide para que sean ellos los que minen aquello que ninguna carne viva debe tocar.

21- SALA DE EQUIPAMIENTO NIVEL 3

Esta sala contiene las taquillas con todo lo necesario para trabajar en este nivel, eso incluía originalmente trajes de vacío y demás, aunque no hay nada aprovechable aquí, ya que ha sido recogido todo por los kobolds:

El ascensor da a una sala cuyas paredes tienen lo que parecen ser taquillas. En la habitación hay signos que indican que varias personas con picos lucharon aquí, pero por lo demás está vacía, las taquillas están abiertas y no se ve nada en ninguna de ellas. Que

les llevó a ejercer semejante violencia es un misterio.

Los kobolds se han llevado todo lo que había aquí para que los usen los esqueletos que Numar Ttar ha creado con los biogeles que trajo a tal efecto (pues sabe que si son seres vivos los que excavan su destino no será distinto del de los mineros de la estación).

22- EXCAVACIÓN

Esta sala contiene la excavación propiamente dicha. En ella hay 6 esqueletos cavando de manera constante y continua, ruido que se escucha claramente al acercarse, pero en los dos pasillos que acceden a 22 hay escondidos 3 kobolds en cada pasillo (2 pistoleros y 1 guerrero en cada lado), y en cuanto comience el combate sus compañeros del otro pasillo llegarán inmediatamente. Los Esqueletos que están excavando no entrarán

en combate hasta el tercer turno, y es que son increíblemente lentos (o antes, si crees que necesitas que entren antes). Como ves, aquí no se va a producir un combate contra nadie muy poderoso, pero si contra muchos enemigos, lo que puede ser muy fácilmente la muerte de todos los jugadores.

Kobolds pistoleros (4): CA: 13. DG: ½ (1d4). PV: 3, 1, 3, 4. Rango de Movimiento: 9. Ataque: 1 ataque +1 con Pistola láser ligera, daño: 1d4 y alcance 25/50/75. Tirada de Salvación como: AE1. Habilidades: Delito 2, Percepción 1, Sigilo 1. Moral: 6. PX: 5. Tesoro: 2, 3, 5, 8 Chips.

Kobolds guerreros (2): CA: 13. DG: ½ (1d4). PV: 3, 2. Rango de movimiento: 9. Ataque: 1 ataque +1 con espada corta, daño: 1d6-1. Tirada de Salvación como: AE1. Habilidades: Delito 2, Percepción 1, Sigilo 1. Moral: 6. PX: 5. Tesoro: 12, 15, 15, 9 Chips.

Esqueletos (6): CA 7, DG 1 (1d8), PV 3, 4, 5, 8, 2, 6. Rango de Movimiento 2, Ataque: 1 maza+1, daño 1d6. Tirada de Salvación: AE1. Habilidades: Aguante 2, Percepción 1, Sigilo 1. Moral: 12. PX: 10.

Cuando acabe el combate y si los jugadores inspeccionan lo que estaban haciendo lee el siguiente párrafo:

Cuando entráis en esta sala lo primero que os llama la atención es la zona en la que están excavando. Lo que están extrayendo no es Odium, sino algo peor, mucho peor. Es algo que pulsa y se mueve con una caótica y sanguinolenta vida que ninguna pared debería tener. Es negro, viscoso, y lo escucháis en vuestra mente, llamándoos, intentando poseeros, como si una voluntad ajena a vosotros tirase de vuestros cuerpos y...

Llegados a este punto todos los jugadores

deberían hacer una TS contra Poderes Psiónicos, los que la pasen podrán resistirse, pero a los que la fallen si hay alguno, leeles esto.

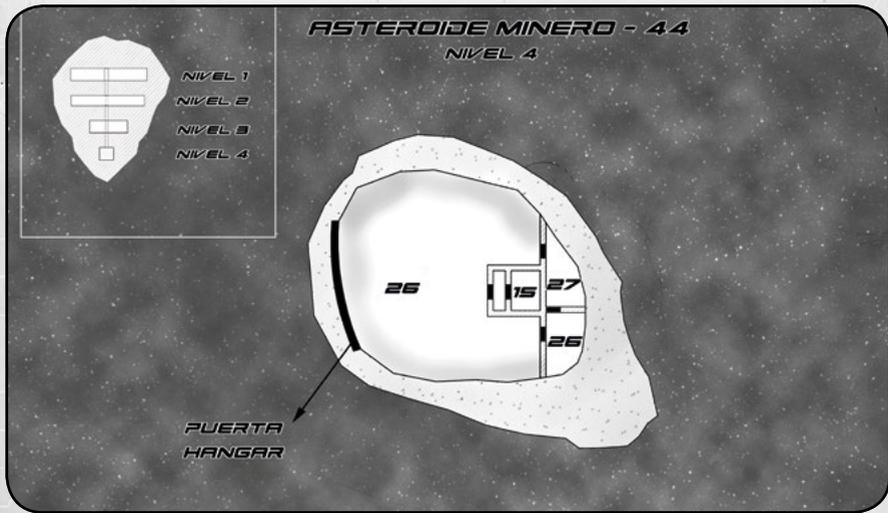
No podéis evitar adelantaros a tocar el obscuro ser que los esqueletos animados por medio de biogeles ilegales han excavado. Al tocarla vuestras manos se llenarán de una especie de lodo negro, viscoso, y de repente vuestras mentes se llenarán de odio hacia todo lo que está vivo.

Los jugadores que toquen las vetas negras que hay en la pared, tal como sucede en la habitación 18 que está encima de esta se encuentran infectados por lo mismo que afectó originalmente a los mineros, y actuarán de igual manera que sucedía en aquella habitación. Pero además, la cosa que hay en la pared está viva y atacará a todo el que no se haya rendido a su abyecta posesión. Es una criatura de similar naturaleza a las Larvas de Shub, aunque ligeramente distinta, que estaba durmiendo un letargo milenar tras alimentarse de ingentes cantidades de Odium hasta que ha sido despertada.

Aquello que Odia la Vida (4): CA: 12. DG: 5 (1d8). PV: 28. Rango de Movimiento: 2. Ataque: 1 apéndice tentacular +1. Daño: 1d8+2, alcance 3 metros. Tirada de Salvación como: AE5. Habilidades: Aguante 2, Escalar 2, Percepción 3, Sigilo 2, Supervivencia 3. Moral: 10. PX: 800.

23- RESTOS DE EXCAVACIÓN RECIENTE

En esta sala han estado excavando hasta hace poco. El Odium que están cargando en la nave los Kobolds proviene de aquí. Este era uno de los posibles sitios donde esperaban encontrar lo que busca



Numac Ttar, y pro eso han excavado aquí, lo mismo sucede con las dos localizaciones 24, la diferencia es que como aquí han encontrado Odium Numar ha hecho a los Kobolds que caven hasta que ha tenido noticias de la preencia de los jugadores.

24- RESTOS DE EXCAVACION MENORES

En esta sala se nota que han excavado, recientemente, pero no hay nadie en ella, ni hay signos de que haya nadie excavando.

NIVEL 4

Puede que los jugadores accedan a este nivel directamente desde el primero, o puede que lleguen tras haber recorrido todo el asteroide. Si bajan directamente encontrarán que los kobolds y el humano que los dirige que hay en el nivel, alertados por su presencia, han comenzado a cargar todo el material minado y lo que han saqueado en su propia nave (que se encuentra en el Hangar

Principal). Si por el contrario bajan poco a poco habrán acabado de cargar todo en el vehículo y se habrán preparado para el combate.

25- HANGAR PRINCIPAL

Este es el hangar principal del asteroide, por lo menos esa fue la función que le dieron los humanos que en el habitaron. La sala ha sido limpiada y en un lado hay una nave.

Esta nave se encuentra aquí para convertirse en el vehículo de los jugadores en caso de que ellos no tengan uno (si tienen uno deberían haberles dejado claro que cualquier vehículo que encuentren será propiedad del Imperio cuando empiecen la misión), pero claro, existe la posibilidad de que los jugadores no tengan ningún piloto ni nadie con la Habilidad Pilotar, y en ese caso en la nave habrá un robot piloto que lleva el propio Numar Ttar, ya que el tampoco sabe pilotar.

Lo que vaya a pasar en esta sala dependerá enormemente de cuando bajen los jugadores, pero los antagonistas

que habrá en ella son los mismos independientemente de cuando bajen, lo que cambiará será su disposición y preparación.

Es necesario que tengas en cuenta que hay una cámara de descompresión entre el **Ascensor** y el **Hangar Principal**, en la que caben 2 aventureros, o 4 muy apretados (teniendo un -4 a todo ataque o acción que quieran hacer mientras estén dentro o -2 a cualquier tirada de Habilidad).

Si los jugadores bajan directamente a este nivel sin haber pasado por ningún otro nivel, pero sin haber podido evitar que la señal de que están en el complejo se emita por el sistema hasta la **Sala de Sistemas y Control Central**, lee el siguiente párrafo:

Cuando salís de la cámara de descompresión que hay tras la puerta del ascensor veis una sala que se extiende de la que sin duda es la sala más grande que habéis visto hasta el momento en el asteroide. Y menos mal, porque en ella hay una nave, no demasiado grande, pero suficiente como para tener motores hiperespaciales. La sala muestra claros restos de escombros, pero han sido retirados en un lado de la sala, y en esta podéis ver a 8 pequeñas criaturas alienígenas de aspecto reptiliano que están transportando 4 contenedores (2 para cada contenedor) en dirección a la nave, que tiene la rampa de carga bajada, aunque se han parado y os están mirando con cara de pocos amigos, al tiempo que empiezan a sacar sus armas.

Numar Ttac se encuentra en ese momento saliendo de la **Sala de Sistemas**

y **Control Central** (por lo que está fuera del campo de visión de los jugadores al entrar en la sala), y tendrá el poder Empatía Defensiva de Combate activado (lo habrá lanzado al escuchar el ascensor), pero los kobolds están cargando material en la nave.

Sin embargo, si los jugadores han explorado, aunque sea parcialmente, otro nivel del asteroide, Numar Ttac habrá podido guardar todo en la nave y prepararse para los intrusos que hay en el asteroide. En ese caso lee el siguiente párrafo:

Cuando salís de la cámara de descompresión que hay tras la puerta del ascensor veis una sala que se extiende de la que sin duda es la sala más grande que habéis visto hasta el momento en el asteroide. Y menos mal, porque en ella hay una nave, no demasiado grande, pero suficiente como para tener motores hiper-espaciales. La sala muestra claros restos de escombros, pero han sido retirados en un lado de la sala, y en esta podéis ver a 8 pequeñas criaturas alienígenas de aspecto reptiliano que están parapetadas tras varios escombros situados estratégicamente en dirección a la puerta de la que venís. Os están mirando con cara de pocos amigos, con sus pequeñas pistolas láser apuntándoos.

En este caso Numar Ttac está en las escaleras de la nave, colocado de tal forma que está medio oculto de la puerta (y probablemente tenga tanto el poder de Empatía Defensiva de Combate como el de Imagen Reflejada activados).

Kobolds pistoleros (6): CA: 13. DG: ½ (1d4). PV: 3, 1, 3, 4, 2, 2. Rango de

Movimiento: 9 Ataque: 1 ataque +1 con Pistola láser ligera, daño: 1d4 y alcance 25/50/75. Tirada de Salvación como: AE1. Habilidades: Delito 2, Percepción 1, Sigilo 1. Moral: 6. PX: 5. Tesoro: 2, 3, 5, 8 Chips.

Kobolds guerreros (2): CA: 13. DG: ½ (1d4). PG: 3, 2. Rango de movimiento: 9. Ataque: 1 ataque +1 con espada corta, daño: 1d6-1. Tirada de Salvación como: AE1. Habilidades: Percepción 1, Sigilo 1, Vigor 2. Moral: 6. PX: 5. Tesoro: 12, 15, 15, 9 Chips.

Numac Ttar:

Psíquico humano de nivel 3

CA: 11 (13 con Empatía Defensiva de Combate).

DG: 3 PV: 12 (+4PV/turno por Brazalette de Fuerza)

Rango de movimiento: 9

Ataque: 1 ataque con Pistola-Espada Láser +1 o poder psiónico

Daño: 1d6+1 (alcance 20/40/60).

TS: PS3

Habilidades Generales: Acrobacias 1, Escalar 1, Nadar 1, Percepción 1

Habilidades de Clase: Medicina 2, Usar Aparatos Alienígenas 2.

Moral: 9.

PX: 175.

PSI: 15 (NPP +2, 13 Puntos de Poder)

Poderes: Empatía Defensiva de Combate, Imajen Reflejada, Percepción Extrasensorial, Rayo Radiactivo.

Equipo: Brazalette de Fuerza, Pistola-Espada Láser, Ordenador Portátil (con una tirada de Computadora se averiguará que el ordenador contiene datos que dejan claro que venía a buscar algo concreto en esta mina, y que el Odium que han sacado es un beneficio circunstancial, aunque los archivos no dicen de

que se trata) y 2 Biogeles Estabilizados de Potencia 2 *Animar a los Muertos*.

Aparte del equipo que llevan encima en las distintas cajas que están transportando los kobolds (o que están en la nave si los jugadores bajan más tarde), hay 5.000 Cr en Odium.

26- SALA DE MAQUINARIA Y SOPORTE VITAL

Esta sala contiene toda la maquinaria de soporte vital del asteroide. Apenas es funcional, así que cualquier disparo que se produzca en esta sala, cualquier combate o cualquier conmoción provocará que el sistema deje de funcionar en 1d3 horas.

Por lo demás, cuando entren puedes leer el siguiente párrafo:

La sala se encuentra llena de anti-cuada maquinaria de origen Imperial, pero su estado es tan deplorable que os creeríais que es de antes del Imperio. Es imposible que el sistema funcione, pero está funcionando, y prueba de ello es el oxígeno que estáis respirando. Aunque nadie puede predecir por cuanto tiempo seguirá funcionando, ya que es un milagro que haya durado hasta hoy.

En esta sala no hay nada de valor, pero los jugadores no lo saben, así que probablemente buscarán por la sala. Cualquier resultado de 6 en la tirada de Percepción causará que el personaje se apoye en algo inestable, que se le caerá encima causándole 1d6 de daño (sin TS posible para apartarse), pero además, eso hará que en 1d3 horas deje de funcionar el sistema de soporte vital del asteroide.

27- SALA DE SISTEMAS Y CONTROL CENTRAL

Esta sala contiene anticuados sistemas informáticos que controlan el Asteroide Minero 44 y en el se encuentra, cobárdemente oculto, el robot mecánico (que hace las veces de piloto) de Numac Tar. Si los jugadores no tienen piloto esté robot está pensado para convertirse en el personaje del grupo que se encargue de pilotar la nave (si es que tampoco tienen nave), pero en caso de que no lo necesiten puedes eliminarlo de la escena (para eso introducimos su descripción en el segundo párrafo), o hacer que les ataque (y muera inmediatamente):

La sala, de unos 2 por 4 metros, está llena de obsoletos sistemas informáticos que os retrotraen a las holopelículas de vuestra niñez. Sorprendentemente la maquinaria está en funcionamiento y se pueden ver en ellas que la mayor parte del asteroide está correctamente conectado con el sistema. Desde aquí han podido ver vuestros movimientos mientras explorabais el asteroide.

Y de repente un ruido metálico os hace ver que en un lado de la habitación, oculto tras una mesa, hay un moderno robot mecánico que se oculta temerosamente de vosotros, y que cuando ve que le habéis descubierto emite un pitido de preocupación..

T2P3 - Robot Mecánico: CA: 10. DG: 1 (1d8). PV: 5. Rango de Movimiento: 5. Ataque: 1 ataque +1. Daño: 1d3. Tirada de Salvación como: CT1. Habilidades: Computadora 2, Pilotar 2, Reparar 2. Moral: 2. PX: 5.

Además, en estos ordenadores se puede averiguar la información que en distintos puntos del módulo hemos indicado que si alguien se conecta al sistema se podría averiguar. No es que les sea de demasiada utilidad a ellos, salvo que ideen un plan para aprovecharse de ellos, cosa que solo será factible (y necesario) si vienen a este nivel antes de visitar el segundo y tercer nivel.

APÉNDICE 1: CONVERSIONES

Las reglas físicas que rigen los mundos de la Marca del Este y la Marca Estelar no son exactamente las mismas, y toda criatura que cruza de un universo a otro debe sufrir un ajuste inicial antes de poder actuar libremente en la nueva realidad. A continuación encontraremos las reglas con las que realizar dichos ajustes.

Sea una conversión del sistema que sea, los pasos vienen a ser los mismos:

- ▶ Ajustar las *características*.
- ▶ Convertir el *ataque base*.
- ▶ Convertir las de *tiradas de salvación*.
- ▶ Convertir la *clase de armadura*.
- ▶ Convertir las *habilidades*.
- ▶ Otros ajustes diversos.

AJUSTAR LAS CARACTERÍSTICAS

Las características de la Marca del Este no necesitan ajuste al pasar un personaje a la Marca Estelar. Sin embargo, al transformar un personaje de la Marca Estelar a la Marca del Este los atributos de PSI y MUT pueden plantear un problema, que dependerá de que el Narrador quiera permitir o no los poderes psiónicos y mutaciones en la Marca del Este.

Si no quisiera, estos atributos se perderían y el personaje dejaría de tener poderes psiónicos y dejaría también de tener mutaciones, volviendo a ser un humano normal. Esto es más recomendable en partidas cortas en la que los personajes vayan a volver a la Marca Estelar.

Si el Narrador quiere mantener a los personajes en la Marca del Este durante mucho tiempo, recomendamos que las características de PSI y MUT no se pierdan y se sigan usando dichas reglas (al fin y al cabo son relativamente cortas y sencillas), pero sustituyendo, cuando sea necesario, las tiradas de salvación por las equivalentes.

CONVIERTIENDO ATAQUES

Y Y Y Y Y Y Y Y Y Y Y Y Y Y Y Y Y Y

El segundo bloque de ajustes a realizar consiste en ajustar los ataques base, y como cada ambientación tiene reglas distintas para atacar se usarán unos ataques u otros. Así pues, al adaptar personajes, simplemente se cogerá el ataque que se indique para cada clase de personaje, según la tabla que proponemos abajo, comprobando las equivalencias entre las diferentes clases de personaje.

Usa el Ataque de la clase indicada según ambientación

1 Punto de Habilidad por nivel de Profesión	La Marca del Este	La Marca Estelar
Asesino	Ladrón	Mutante
Bárbaro	Guerrero	Aventurero Espacial
Bardo	Clérigo	Mutante
Clérigo	Clérigo	Mutante
Druida	Clérigo	Mutante
Elfo	Elfo	Piloto
Elfo Oscuro	Elfo	Piloto
Enano	Enano	Aventurero Espacial
Explorador	Explorador	Explorador
Gnomo	Halfling	Científico
Guerrero	Guerrero	Aventurero Espacial
Halfling	Halfling	Científico
Ladrón	Ladrón	Mutante
Mago	Mago	Psíquico
Místico	Guerrero	Piloto
Ninja	Guerrero	Piloto
Paladín	Paladín	Marine Espacial
Samurai	Paladín	Marine Espacial
Semi-elfo	Explorador	Explorador
Semi-orco	Enano	Aventurero Espacial
Aventurero Espacial	Guerrero	Aventurero Espacial
Cantante de Rock	Guerrero	Cantante de Rock
Científico	Mago	Científico
Explorador	Guerrero	Explorador
Marine Espacial	Guerrero	Marine Espacial
Médico	Mago	Médico
Macarra Espacial	Guerrero	Macarra Espacial
Mutante	Ladrón	Mutante
Piloto	Guerrero	Piloto
Pirata Espacial	Guerrero	Pirata Espacial
Psíquico	Mago	Psíquico
Robot	Guerrero	Robot

ADAPTANDO LAS TIRADAS DE SALVACIÓN

Las tiradas de salvación no necesitan conversión alguna, cada clase de personaje puede usar las tiradas de salvación correspondientes según su clase y nivel, teniendo en cuenta las siguientes relaciones:

- ▶ Las tiradas de salvación contra venenos existen en ambos juegos.
- ▶ Para sustituir las tiradas de salvación contra varitas mágicas usaremos las tiradas de salvación contra aparatos alienígenas, y viceversa; según sea necesario en cada ambientación.
- ▶ Para sustituir las tiradas de salvación contra petrificación o parálisis usaremos las tiradas de salvación contra radiación, y viceversa; según sea necesario en cada ambientación.
- ▶ Las tiradas de salvación contra armas de aliento existen en ambos juegos.
- ▶ Para sustituir las tiradas de salvación contra conjuros y armas mágicas usaremos las tiradas de salvación contra psiónica, y viceversa; según sea necesario en cada ambientación.

CONVIERTIENDO CLASES DE ARMADURA

Para convertir la CA de criaturas de Aventuras en la Marca del Este o de otros retroclones que usen el sistema clásico de clases de armaduras (en el que cuando más baja es la armadura, mejor es) al sistema usado en el Aventuras de la Marca Estelar (en el que cuando más alta mejor) hay que aplicar la siguiente fórmula:

CA Aventuras en la Marca Estelar = 19 - CA Aventuras en la Marca del Este

Asimismo, para convertir algún monstruo de este manual al sistema de Aventuras en la Marca del Este sólo tendremos que restar 19 a la CA que proporcionamos en este libro para obtener la CA de una criatura aquí presentada adaptada a la Marca del Este.

CA Aventuras en la Marca del Este = CA Aventuras en la Marca Estelar - 19

CONVIERTIENDO HABILIDADES

Las habilidades son probablemente el sistema que más problemas de conversión plantea, entre otras cosas porque diversos efectos que en la Marca del Este se obtienen gracias a capacidades especiales de varias profesiones son realizados en parte por las habilidades generales o las habilidades de clase. Es cierto que algunas de las capacidades de clase de la Marca del Este usan un sistema muy similar a las habilidades de la Marca Estelar (sacar menos de una cantidad determinada en 1d6), pero otras habilidades de la Marca del Este usan percentiles, y por otro lado, la Marca del Este introduce en la caja verde (reglas avanzadas) su propio sistema de habilidades, distinto a los otros dos y que usa 1d20.

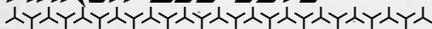
Así pues, si introducimos personajes de la Marca Estelar en la Marca del Este podremos seguir usando el sistema de habilidades de la Marca Estelar, pues resulta tan parecido al que ya viene en este que nadie tendrá problema, y existiendo ya otros tres sistemas, nadie notará otro más.

Por otro lado, para adaptar personajes de la Marca del Este a la Marca Estelar es mejor usar el sistema de habilida-

Profesión en La Marca del Este	Profesión de La Marca Estelar a usar para calcular las Habilidades según en Nivel
Asesino	1 Punto de Habilidad por nivel
Bárbaro	1 Punto de Habilidad cada 4 niveles
Bardo	1 Punto de Habilidad por nivel
Clérigo	1 Punto de Habilidad cada 3 niveles
Druida	1 Punto de Habilidad cada 3 niveles
Elfo	1 Punto de Habilidad cada 3 niveles
Elfo Oscuro	1 Punto de Habilidad cada 3 niveles
Enano	1 Punto de Habilidad cada 3 niveles
Explorador	1 Punto de Habilidad por nivel
Gnomo	1 Punto de Habilidad por nivel
Guerrero	1 Punto de Habilidad cada 4 niveles
Halfling	1 Punto de Habilidad por nivel
Ladrón	2 Puntos de Habilidad por nivel
Mago	1 Punto de Habilidad cada 3 niveles
Místico	1 Punto de Habilidad cada 3 niveles
Ninja	1 Punto de Habilidad cada 3 niveles
Paladín	1 Punto de Habilidad cada 4 niveles
Samurai	1 Punto de Habilidad cada 4 niveles
Semi-elfo	1 Punto de Habilidad cada 3 niveles
Semi-orco	1 Punto de Habilidad cada 4 niveles

des de la Marca Estelar, que sólo precisa un único sistema de tiradas para todo. La clave reside en calcular las habilidades que tendrá el personaje según sus características, y luego usar la cantidad de puntos de habilidad de los que dispondremos según la INT y la profesión del personaje usando las siguientes equivalencias:

ADAPTANDO CRIATURAS DE LA MARCA DEL ESTE



Cuando se quieran adaptar criaturas de la Marca del Este o de otros retroclones con similares valores, realizar los

cambios necesarios para ajustarlos a la Marca Estelar apenas requiere esfuerzo.

CA: se convierte tal como se ha indicado ya. *CA Armaduras en la Marca Estelar = 19 - CA Aventuras en la Marca del Este*. Si se están convirtiendo criaturas de AD&D en lugar de 19 se resta el valor de la CA de la criatura de AD&D a 20.

DG: Funcionan exactamente igual, con la salvedad de que, en todas las criaturas que tenían un sumando a sus dados de golpe, hemos sustituido el mismo por un bono al ataque adicional. Podemos hacerlo así, o mantenerlo como bono a los dados de golpe, el juego mantiene las dos posibilidades.

Movimiento: El valor indicado en metros (o transformado a metros) es idéntico al rango de movimiento.

Ataque: El bono de ataque es igual a los dados de golpe. Si estos tienen un sumando a los dados de golpe, se puede cambiar por un bono al ataque, cosa que hemos hecho en todas las conversiones de este manual.

Daño: Podemos mantener el daño, o aumentarlo un grado si nos sentimos especialmente crueles.

Tiradas de Salvación: Las tiradas de salvación se calcularán según corresponda para la clase y nivel indicado.

Habilidades generales y de clase: El Narrador escogerá las habilidades de clase que crea conveniente, sobre todo tras revisar y ver si la criatura en cuestión tiene algún poder o capacidad que ofrezca algo ya cubierto por una habilidad (que será raro, pero posible). Como norma general se tienen tantos niveles de habilidad a repartir entre habilidades generales y de clase como la suma de los dados de golpe y del valor numérico que acompaña a la salvación. Aunque no todos los monstruos obedecen esta norma, la mayoría se han hecho con ella en mente, así que cualquier conversión que la utilice mantendrá un cierto equilibrio.

Moral: Exactamente igual.

Valor del Tesoro: Hay que adaptar las monedas según la tabla de conversión que se proporciona a tal efecto en este mismo capítulo.

Valor PX: Exactamente igual. Aunque dependiendo de los cambios que hagamos adicionales podremos querer reducirlo o aumentarlo.

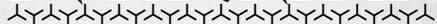
Lo más complejo de todo este asunto radica en las capacidades adicionales

que algunas criaturas tienen. Muchas de ellas describen una mecánica que funciona con una característica, o incluso que se puede asociar fácilmente a una habilidad. Otras directamente funcionan con una tirada de salvación, por lo que un cambio según las conversiones que se indican en este mismo capítulo puede ser suficiente.

Y por último, algunas usan poderes mágicos o religiosos. Algunos de estos poderes pueden tener equivalencia en mutaciones, poderes psiónicos o incluso biogeles. En el primer caso daremos un valor de MUT y las mutaciones que correspondan o queramos. En el segundo caso daremos un valor de PSI y un nivel de psiónico (los dados de golpe que tenga, o la mitad, según veamos conveniente), pudiendo describir incluso los poderes que tiene con exactitud, o cambiándolos para cada criatura similar. Y por último, sus poderes pueden ser como biogeles.

Si el poder tiene algún efecto que no responda a nada de lo indicado, tendremos que improvisar. Para el caso recomendamos intentar adaptar el poder a alguna de las opciones indicadas, o idear algo que nos guste o creamos que refleja ese poder correctamente.

OTRAS CONVERSIONES



Aparte de estas conversiones genéricas, serán necesarios otros ajustes. El principal dependerá si el Narrador quiere que los jugadores conserven poderes psíquicos y mutaciones al entrar en la Marca del Este, o al revés, que conserven la magia arcana y divina al entrar en la Marca Estelar. La realidad es que con las conversiones de tiradas de salvación

y demás que ofrecemos es posible que psiónica, mutaciones, magia y poderes divinos coexistan, pero eso dependerá del Narrador y de las particularidades de su campaña.

Si se trata de algo a largo plazo, sugerimos que sean todos los poderes compatibles en ambos universos, pero si la partida va a ser corta será más conveniente quitarles los poderes a esos personajes, aunque sólo sea para que experimenten qué tal resulta valerse sin ellos durante un par de sesiones, mientras intentan volver a su mundo de origen.

THIS LICENSE IS APPROVED FOR GENERAL USE. PERMISSION TO DISTRIBUTE THIS LICENSE IS MADE BY WIZARDS OF THE COAST!

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a
Designation and Product Identity

The names *Aventuras en la Marca del Este*, *La Marca del Este*, *Aventuras en la Marca Estelar* and *La Marca Estelar*, when used in any context, are Product Identity. All logos, artwork, presentation and layout are product identity.

Designation Open Game Content

All text not identified as Product Identity is Open Game Content

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.

System Reference Document Copyright 2003. Wizards of the Coast Inc. Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rick Baker, Andy Collins, Dave Noonan, Rick Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thoma Reid, James Wyatt, based on original material from Ernest Gary Gygax and Dave Arneson. *Aventuras en la Marca del Este* 2010 Copyright Pedro Gil. *Mutant Omega* Playtest Document 1.1 Copyright Dyson Logos *Aventuras en la Marca Estelar* 2016 Copyright Holocubiarta Ediciones.

Authors Pablo Jaime "Zonk-PJ" Conill, Pedro "Steinkl" Gil and Cristobal "Khristo" Sánchez.

LA MARCA ESTELAR



Bienvenidos a la Marca Estelar, un universo rebotante de aventuras espaciales, personajes cósmicos, monstruos alienígenas, oscuros templos en planetas ignotos, inexpugnables fortalezas espaciales, aberrantes mutaciones, inteligentes formas de vida artificial y temibles poderes mentales.

Inspirado en el mejor juego de rol de fantasía jamás creado, La Marca Estelar te da una vuelta de tuerca llevándolo al espacio, a una galaxia inspirada directamente por la ciencia-ficción de los 80 y en juegos de esa época.

Este manual es una poderosa herramienta que con la ayuda de vuestra imaginación os permitirá vivir innumerables aventuras. La Marca Estelar es un juego de rol a la vieja usanza, simple, divertido y algo macarra. Así que ya sabes, aventurero espacial, recarga tu vibroespada, limpia y comprueba tu arma láser, revisa que tienes todo lo que necesitas para sobrevivir en el espacio y prepárate, pues un universo entero de aventuras aguarda tu llegada dentro de este libro...

¿A qué esperas para explorarlo?