

CIENCIA FICCION AL BORDE DEL ABISMO



BARAKA

EL JUEGO DE ROL

Roberto Díez & Álvaro López

б бЭΛρσβσ б
бЭΛρβ



CRÉDITOS

Idea original y desarrollo: Roberto Díaz

Estilismo e ilustraciones: Alvaro López

Licencia: Creative Commons by SA para el texto y la animación. Páginas xx-xx. OGL para el Sistema de juego. Páginas xx-xx. Basado en el Action System de Gold Rush Games. Licencia en la página XX.

Playtesting: Roberto, Manu, Virginia, Juan, Sergio

Agradecimientos:



INTRODUCCIÓN MÁS ALLÁ DEL HORIZONTE

QUÉ ES BARAKA

Alienígenas de formas y costumbres que superan la comprensión humana, naves de kilómetros de largo con capacidad de saltar entre las estrellas, estaciones orbitales unidas a tierra por gigantescos cables, conspiraciones de escala multi-planetaria, intrigas en los callejones tecnificados de una oscura megalópolis, miles de mundos por descubrir... todo eso y mucho más es Baraka. La mayor aglomeración de razas y culturas llegadas de todas partes de la galaxia espera a aquellos que se atrevan a explorarla. Baraka es un juego de rol de ciencia ficción ambientado en un futuro relativamente cercano. El ser humano ha alcanzado al fin las estrellas y debe

afrontar el hecho de que no es el único, ni mucho menos el primero que lo ha hecho. En Baraka la especulación tecnológica se mezcla con el espíritu más clásico de exploración y aventura, todo con una pregunta de fondo: ¿cómo asimilaríamos un hipotético contacto alienígena? ¿Cómo se adaptaría la humanidad a ser una especie entre otras tantas?

Este juego habla sobre el tipo de interacción que podrían tener otras criaturas inteligentes con los seres humanos y entre sí, con un tono lo más verosímil posible pero dejando siempre espacio para la ficción y la fantasía. En Baraka nos encontramos con un universo abierto y con múltiples facetas que cualquiera que lo desee puede expandir.



“TIEMPO PRESTADO”

- ¿Cuándo ha empezado a importarnos lo que piensen los no-ciudadanos? - dijo el burócrata, elevándose en su tanque de contención. Rodeó la mesa de holoproyección y con un tentáculo metálico tomó uno de los cubos luminosos que representaban a los edificios, apartándolo ligeramente del resto. La computadora recalculó las posiciones automáticamente y el tráfico simulado volvió a fluir a su alrededor.

- Desde que el proyecto requiere desplazar dos colonias reptilianas ¿cree que van a marcharse sólo porque se lo digamos?

- Interlocutor, entiendo su postura y sus sentimentalismos - continuó la voz metálica - sobre todo teniendo en cuenta que proviene de un barrio no muy diferente a ese ¿verdad? - Los ejecutivos de segunda fila, ansiosos por agradar, rieron disimuladamente la ingeniosa observación.

El burócrata cyaneo activó varios proyectores verticales, que emitieron imágenes en tiempo real de las estructuras flotantes de Sasnizzera.

- Siendo realistas, esa gente son refugiados, o algo peor. Llegaron aquí, estacionaron sus naves sin ningún permiso oficial y las convirtieron en bonitos jardines que nuestros ciudadanos usan para pasear - la criatura expulsó varios chorros de burbujas que revolviaron el agua de su tanque. - Sepa que a mí eso no me entenece. Metroplex crece cada día, y ha llegado el momento de que los reptilianos dejen de vivir en terreno prestado, quieran o no.

El interlocutor Marduk se puso en pie, dominando la mesa de reuniones con sus más de dos metros de altura. Las púas córneas de su espalda temblaban levemente, delatando su furia. La pigmentación de su piel cambió en todo un espectro de tonalidades rojizas, emitiendo vagas señales de amenaza que hicieron dar un paso atrás a algunos de los presentes. A pesar de todo, habló calmadamente.

- Si esa es su última palabra, creo que podemos dar por terminado el tiempo de la diplomacia.

0.1

CAPÍTULO I EL NEXO

ENCrucIJADA DE MIL SOLES

EL NEXO

A la franja del espacio en la que se cruzan las principales líneas de tránsito de la Vía Láctea se la conoce como el Nexo. Su posición estratégica entre varios sistemas habitados y la cercanía de un cinturón de asteroides rico en minerales lo han convertido en un crisol de razas y culturas, el sueño de todo aquel que mira a las estrellas y sueña con surcarlas. Los viejos pilotos cuentan a sus hijos anécdotas sobre el lugar, siempre lleno de peligros y oportunidades. Nadie sabe qué especie poblaba originalmente la zona, porque desde hace cientos o quizá miles de años comerciantes, diplomáticos, expatriados y viajeros que simplemente están de paso hacen un alto allí, ya sea en los planetas terraformados o en una de las numerosas estaciones orbitales de recreo. Muchas razas alienígenas poseen la tecnología para no tener que detenerse en el Nexo en sus viajes, pero lo siguen haciendo por tradición o porque es el mejor lugar para conseguir información, mercancías exóticas o simple diversión.

DESCRIPCIÓN

El Nexo se encuentra en el Brazo de Perseo de la Vía Láctea y no tiene unos límites definidos, su extensión aumenta a medida que las expediciones en busca de planetas con recursos naturales por explotar da sus frutos. Se han llegado a contabilizar cerca de un centenar de sistemas planetarios viables, la mayoría de los cuales se encuentran ya en proceso colonización. El más importante por su proximidad al cinturón de asteroides y al centro del Nexo es el Sistema Antaeus. En él, el planeta Talos es el hogar de millones de personas y de la estación orbital anclada a tierra Nexus Zero. Un detalle a tener en cuenta es que las zonas del espacio del Nexo que habita cada raza son consideradas territorio soberano y se dejan a su libre albedrío. A pesar de ello SecurCom tiene autoridad para inspeccionar cualquier satélite, estación o planeta que consideren sospechoso de servir de base para actos delictivos.

LA VIDA EN NEXUS ZERO

Nexus Zero es la estación principal del cuadrante, con unas dimensiones que superan lo humanamente concebible. Se construyó en forma de discos superpuestos que van ensanchándose y albergan desde zonas de ataque a hábitats completos en los que los visitantes de las razas mayores -cristalinos, cyaneas, protoplasmas y arquitectos- pueden establecerse por largos periodos de tiempo. La particularidades de cada forma de vida alienígena pueden resultar chocantes al principio. Las cámaras cristalinas, por ejemplo, tienen la gravedad artificial desactivada y se encuentran en completa oscuridad. Las cyaneas reformaron varias secciones, convirtiéndolas en enormes acuarios cilíndricos llenos con especies de su planeta. Las estructuras son visibles desde el exterior y ofrecen un espectáculo impresionante a las lanzaderas que se aproximan a los muelles. Centrada en sus conflictos diplomáticos y problemas administrativos, Nexus Zero es una ciudad autónoma en la que interlocutores y burócratas discuten, negocian y sellan acuerdos en favor de sus respectivas razas. Sin embargo, con sus largos y asépticos pasillos blancos y los ciclópeos salones de reuniones, la estación puede parecer monumental y desierta si se la compara con Kaddira, la metrópolis a

sus pies. El número de habitantes permanentes - principalmente técnicos especializados y asistentes- ronda los 30.000 pero ni siquiera diez veces más individuos llenarían sus enormes espacios vacíos. La estación está unida al planeta M-858 "Talos" por cuatro cables-torre que hacen las veces de raíles para otros tantos ascensores espaciales. El viaje dura poco más de una hora y el tránsito tanto de personas como de mercancías es constante y fluido.

EL SUPRACONSEJO

El único gobierno reconocido en el Nexo es el Supraconsejo, que se reúne en Nexus Zero y está formado por representantes de las "razas mayores", es decir, aquellas con un determinado nivel tecnológico, comercial o militar. Actualmente el Primer Círculo del Supraconsejo lo forman cristalinos, cyaneas, arquitectos y protoplasmas, aunque estos últimos suelen dejar vacante su puesto, salvo en las cuestiones que más les interesan. Es habitual que cristalinos y protoplasmas elijan vocales o usen sistemas de telepresencia para no tener que compartir el mismo recinto. Existe una serie de interlocutores, conocidos como Interlocutores Máximos, que corresponden al Segundo Círculo y no tienen voz en las decisiones pero pueden presentar solicitudes y alegaciones en favor de las razas menores. El Supraconsejo no se elige por ningún tipo

“El olor dulzón de las flores resultaba

desasosegante para los que no estaban habituados a las aficiones del burócrata. El pequeño jardín estaba situado sobre una plataforma que sobresalía del cuerpo principal de la estación orbital y su suelo transparente tampoco ayudaba a relajar a los visitantes, que al cruzar la estancia se encontraban repentinamente “colgando” sobre la vertical del planeta.

La mayoría optaba por evitar mirar hacia abajo para eludir el vértigo. Bo-Zhou, recostado sobre su plataforma gravitatoria y rodeado de pantallas de control, se divertía observando las reacciones de sus invitados mientras estudiaba los informes que no cesaban de llegar a su consola. Su grueso cuerpo, humano hace tiempo, estaba ahora pálido y enfermizo, surcado por gruesas nervaduras donde el simbiote había introducido sus apéndices sensoriales y de control. Cada cierto tiempo asistentes androides emergían de nichos ocultos en las paredes, movían la hinchada figura e inyectaban varios tipos de drogas en su torrente sanguíneo. Durante esos momentos el simbiote relajaba su control y la gran mole de Bo-Zhou parecía apagarse con los ojos en blanco...”

de sistema de votación ni es representativo, más bien todo lo contrario, ya que ciñéndonos al número de individuos las razas mayores son una minoría en comparación con humanos, hunk o verelianos, por ejemplo. El Tercer Círculo lleva tiempo sin ser ocupado, y está reservado a las nuevas razas que alcanzan el Nexo. Manejar la enrevesada burocracia que parte del consejo es tarea para funcionarios altamente especializados. En lo alto de la pirámide de decisiones administrativas se encuentra Bo-Zhou, un simbiote de las colonias exteriores que se hospeda en un cuerpo humano. Su aspecto, deformado y abotargado por los años de relación entre ambos organismos, resulta repulsivo para algunos, por lo que reduce sus salidas al exterior al mínimo, recibiendo a contadas visitas en sus aposentos de la estación orbital. Conseguir su aprobación garantiza el éxito en prácticamente cualquier gestión que se desee realizar, pero su benevolencia tiene un precio. Es de sobra conocido que Bo-Zhou es el verdadero poder que "engrasa" la maquinaria por la cual las relaciones entre el arriba y abajo siguen funcionando, quedándose una parte de las transacciones en el proceso. Nada escapa de los miles de ojos de su red de espionaje y tratar de pasar por encima de su autoridad para llegar más arriba puede suponer una larga condena en una estación minera... o algo peor.

MEGACORPORACIONES Y COMPAÑÍAS LIBRES

El Nexo está sostenido por un entramado de empresas que abarcan sistemas solares completos y cuya influencia se siente incluso en las reuniones del Supraconsejo. Las megacorporaciones se hacen cargo de obras de ingeniería monumentales, de la fabricación de armas y equipo para ejércitos enteros o de preparar alimentos sintéticos para los miles de colonos que mantienen las estaciones de terraformación. Construyen estaciones espaciales y astilleros donde se ensayan prototipos de naves de salto, perfeccionan robots y crean inteligencias artificiales más poderosas. Todo bajo la atenta mirada de las razas mayores, que las supervisan desde la distancia mientras simulan que delegan la responsabilidad en consejos de administración y asistentes de menor rango. A veces el beneficio monetario parece ser un

interés secundario: lo que importa es inclinar la balanza del equilibrio de poder, lograr una posición mejor en un extraño ajedrez que se juega entre rascacielos, con miles de ejecutivos como peones y una agenda secreta que cumplir. Las compañías libres son una excepción a la actitud depredadora de las corporaciones. Normalmente se trata de negocios familiares que han sobrevivido al paso del tiempo, creciendo y haciéndose más fuertes en zonas a las que otros no pueden o no quieren llegar. Explotación de pequeñas rutas comerciales, concesiones para el abastecimiento de colonias mineras o construcción y reparación de naves a medida, cualquier área especializada o aparentemente poco rentable puede ser aprovechada y dar beneficios. Los verelianos tienen una gran tradición en la creación y gestión de estas compañías, que se transmiten de padres a hijos como un tesoro. Cuando el rendimiento obtenido en esos sectores minoritarios es evidente, las megacorporaciones suelen intentar tomar el control, ya sea negociando, usando mecanismos legales o de forma abiertamente hostil.

KADDIRA, LA FLOR OSCURA

La ciudad se extiende a los pies de las torres como las negras raíces de una planta que asomase de la superficie del planeta. Los rascacielos de la zona centro, recubiertos de flexicristal, antenas de comunicaciones y luces de neón, y habitados por técnicos e ingenieros que esperan su ascenso a la estación, contrastan con el abigarrado desorden arquitectónico de los barrios periféricos. Allí las razas menores se apiñan tratando de buscarse la vida de la mejor forma posible, trasladando mucho de su cultura y sus costumbres en el proceso. La política de integración del Supraconsejo no ha logrado evitar que se formen guetos con diferencias muy marcadas en los que la convivencia a veces es difícil.

El tiempo es casi siempre desapacible debido a la interferencia de las torres del ascensor espacial con el clima del planeta. Sobre el centro de la ciudad se ha instalado un remolino de nubes plomizas de forma casi permanente y las tormentas con fuerte aparato eléctrico son habituales. Sólo cuando el viento del territorio salvaje sopla con fuerza se libera un poco la atmósfera, a costa de sufrir la invasión

К
А
Д
Д
И
Р
А

de insectos y esporas en suspensión de las especies autóctonas.

PRINCIPALES BARRIOS DE KADDIRA

■ El Centro Ejecutivo: Metroplex

Rascacielos que se elevan como astillas de cristal incrustadas en el corazón de la ciudad, pasarelas a diferentes niveles sobre la superficie, vehículos antigravitatorios de última generación, neones, pantallas gigantes con anuncios de productos de lujo... El Centro Ejecutivo es la antesala de la subida a Nexus Zero para todos aquellos que desean escapar de la mediocridad. Hay quien se prepara durante toda su vida, e incluso antes: los padres realizan cultivos genéticos para lograr que sus hijos sean mejores matemáticos o astrofísicos que el resto. Las manzanas que rodean a las torres del ascensor espacial son las más vigiladas de toda la ciudad, con varios perímetros, muros y controles de seguridad que impiden que cualquier extraño se acerque a ellas. Flotando a gran altura entre los edificios y ancladas a ellos hay esferas geodésicas con hábitats de clima artificial para aquellos que no quieren resignarse a vivir bajo el despacible cielo de Nexus Zero.

■ La zona hunk: La Coraza

El barrio en el que se reúne la mayoría de hunk de Kaddira es una antigua zona de almacenes y residencias militares, recuerdo de los primeros momentos de la colonización del planeta. A pesar de que ha sido reconvertida, la zona sigue manteniendo su aire marcial y sus construcciones son romas, sólidas y sin

gracia, de ahí el apodo de "la Coraza". Los hunk son poco dados a los excesos, así que no abundan los locales donde tomar un trago o pasar el rato, aunque si los clubes de veteranos, los almacenes y las tiendas de armas.

■ La colonia flotante reptiliana: Sasnizzera

Los reptilianos son una de las razas de llegada más reciente al Nexo pero se han establecido con rapidez, y su colonia en la ciudad así lo prueba. Demasiado orgullosos para resignarse a ocupar barriadas periféricas, convirtieron varias de sus naves en alojamientos flotantes, fijadas a tierra por cables y enganches magnéticos. Avenidas, mercados, locales de diversión... cuando uno pasea por el interior de Sasnizzera, sólo el balanceo imperceptible bajo los pies recuerda que no se está en el suelo. El número de reptilianos en Kaddira crece a toda velocidad, aunque más por la llegada de inmigrantes que por el volumen de nacimientos, y los interlocutores esperan el permiso del Supraconsejo para amarrar más naves-ciudad. Esta idea no ha gustado en absoluto a los habitantes de las zonas limítrofes.

■ La zona humana: Outland

El descubrimiento del Nexo supuso para los humanos la culminación de un sueño, y embriagados por la sorpresa y la alegría del momento, se asentaron en oleadas de cientos de miles sobre la superficie del planeta. Las primeras construcciones fueron precarias, pero a medida que se desmantelaba la Baraka los edificios se fueron elevando sobre el horizonte. Cada grupo trataba de reproducir



de alguna manera su lugar de procedencia en la Tierra, lo que provocó una desbordante mezcla de estilos, y la ausencia de un plan urbanístico dio lugar a un caos viario que continúa hoy en día. Dos millones de personas buscan su lugar en Outland, una ciudad dentro de la ciudad, casi tan extensa en vertical como en horizontal. El resto de las razas de Nexus Zero la consideran un lugar donde se puede conseguir cualquier cosa, o por un puñado de créditos contratar a alguien que la localice, la construya o la robe. La mala fama no es del todo injustificada. Entre los suburbios más conocidos de Outland están el Banco de Cuerpos, territorio de traficantes de órganos y ladrones de ADN, Riverbank o Nu-Beijing, a la vez centro de negocios y hogar de la mafia más sanguinaria.

■ El gueto durgan

Los durgan se apiñan en varios bloques austeros de hormigón y ferroplástico, situados entre la zona humana, Sasnizzera y la Coraza, como una isla establecida de forma precaria junto a amigos y enemigos. Esta situación no contenta a todos y es fácil ver durganos desperdigados por toda la ciudad. Las sólidas alianzas familiares y su sentido del deber impide que abandonen del todo el gueto, regresando siempre que es necesario para protegerlo o ayudar en lo que pueden. Hay muy pocos negocios que hayan resistido el declive y los pocos que permanecen abiertos son hostigados por jóvenes de otras razas que aprovechan que no existe una verdadera policía y SecurCom ignora abiertamente el gueto.

■ La zona vereliana: Mirkhe

Los verelianos que pueden permitírselo viven en estilizados edificios con forma de aguja creados específicamente para ellos que reproducen las construcciones de su planeta. Sus estructuras pulcras y limpias, de formas matemáticamente perfectas, contrastan con las modestas casas prefabricadas y los callejones de la periferia. Una familia vereliana preferirá vivir por encima de sus posibilidades y empeñarse por orgullo antes que resignarse a una vida modesta, de ahí el salto radical, sin pasos intermedios, entre riqueza y pobreza. Los desposeídos y los endeudados, relegados a trabajos serviles y a pagar sus eternamente intereses abusivos, aumentan cada día. Si no ha habido disturbios es en gran parte por las severas reprimendas de la

fuerza policial vereliana, una de las más estrictas y agresivas que existen.

■ El zona ume: Jardines de Paligley


Los jardines ume se han convertido sin pretenderlo en uno de los lugares más visitados de Kaddira, la mayor zona verde de toda la ciudad, sólo superada por los complejos botánicos de recreo en órbita. Reproduciendo las construcciones tradicionales de su mundo, los ume crearon un sistema de terrazas escalonadas, usando como base un complejo de edificios bajos de la periferia. El primer paso fue construir pasarelas entre los diferentes niveles y rellenarlas con tierra, para después sembrar semillas de su planeta natal, guardadas con mimo por sus ancianos. Con el paso del tiempo, la vegetación ha crecido más de lo que cabría esperar, en gran parte debido al talento de sus creadores y su ingenio a la hora de diseñar cierres móviles y canalizaciones que protegen y alimentan los cultivos. Paligley es ahora un recinto selvático bajo el cual, en diferentes niveles, viven miles de ume. Las terrazas exteriores son de tránsito libre para cualquier habitante del Nexo.

■ Simbiontes, robots y otros habitantes

Aunque las diferencias entre las zonas son evidentes, cultural y socialmente, los barrios no son territorios aislados o restringidos, ni mucho menos. En todos ellos hay establecidos individuos de otras razas, incluyendo algunas de las que casi nadie sabe nada. Todos los días los transportes descargan una multitud de caras nuevas que buscan su sitio donde surja la oportunidad. Simbiontes y robots se acomodan en cualquier lugar -aceptados y rechazados por igual- lo mismo que marionetistas y cánidos, por nombrar algunos. Las cyaneas son la raza que más hace por integrarse en la vida de Kaddira, quizá debido a su curiosidad innata, y es la única de las mayores que pisa el suelo del planeta.

LOS ASTILLEROS

Después del comercio, la principal fuente de beneficios de Nexus Zero es la construcción y reparación de astronaves. En tierra proliferan los astilleros casi familiares que fabrican desde lanzaderas orbitales y naves de descenso hasta contenedores de carga automatizados, junto con talleres de reparación de motores y negocios de recuperación de pecios espa-



ciales, equipados con auténticas flotillas de robots que sellan los agujeros provocados por micrometeoritos, limpian y remolcan los restos seleccionados para el desguace. Los cruceros de mayor tamaño, aquellos con capacidad de viaje interestelar, son montados en superestructuras en órbita por corporaciones pertenecientes a algunas de las razas mayores.

LAS GRANJAS DE ALGAS

Siguiendo las pistas de hormigón que salen de la ciudad y dejando atrás las explanadas donde se desmonta y clasifica chatarra, se llega a las balsas de agua estancada donde se cultiva el alga púrpura que sirve de base para la mayoría de los alimentos que se consumen en el Nexo.

Los crímenes más leves, los que no merecen una sentencia en las minas del Cinturón de Asteroides, se cumplen trabajando en las granjas acuáticas.

LAS PLANICIES Y LA JUNGLA

El crecimiento de la ciudad ha matado toda la vida nativa en cientos de kilómetros a la redonda, convirtiendo lo que antes eran llanuras fértiles en planicies azotadas por el viento tan violentamente que impide que nada arraigue. Casi nadie vive en las llanuras, sólo son un lugar de paso para los recolectores de especias que van en dirección a la selva o los chatarreros que siguen las estelas de las naves en órbitas inestables para saquear sus restos cuando caen. Vagabundos, criminales y enfermos rondan por el territorio, atacando y robando a los viajeros para sobrevivir.

La jungla que cubría Talos hace miles de años ha retrocedido hasta los confines del continente. Los que se aventuran hasta allí lo hacen en busca de especias o compuestos naturales que es demasiado difícil o demasiado caro sintetizar. La agresiva fauna y flora no pone las cosas nada fáciles a los recolectores.

OCIO Y ENTRETENIMIENTO EN EL NEXO

Entretenimiento audiovisual

■ **Holodramas:** Es raro que exista una casa, cubículo o nicho sin conexión a holored, desde la que se proyectan programas en 2D o 3D de cualquier tema imaginable. Los sensores de los holoproyectores (que pueden ser tan simples como una pantalla de cristal o cubrir habitaciones completas) detectan las características raciales del usuario y almacenan su historial de visionado para ofrecer siempre contenido orientando a sus gustos.

■ **Realidad sintética:** Los mundos artificiales, conectados a la holored o de uso individual, son otra forma de escapar de lo cotidiano y están muy extendidos entre los ejecutivos, los técnicos y demás trabajadores especializados, o sus familias, que son los que pueden permitírselo. Los reproductores, que incluyen estimuladores sensoriales completos, pueden comprarse, alquilarse o utilizarse en zonas específicamente habilitadas. La experiencia es casi idéntica a la real y abarca todo lo que uno pueda imaginar. Las IAs que controlan el sistema seleccionan automáticamente grupos con intereses similares y crean mundos persistentes que satisfagan sus deseos. El grado de realismo ha provocado un creciente problema de adicción a esta forma de ocio.

Competiciones

Cada raza del sector ha importado un deporte propio y repartidos por la ciudad pueden encontrarse recintos donde presenciar carreras de motos a reacción reptilianas, tomas del territorio hunk, aerosaque vereliano... No es raro que haya desafíos interraciales, aunque también hay equipos con jugadores provenientes de todas partes de la galaxia.

■ **Anti-G:** El deporte más popular, retransmitido a todo el Nexo e incluso a las naves en ruta. Sus reglas son muy sencillas, se disputa en una pista circular con paredes altas y curvas, en cuyo centro se encuentra un pozo con un campo antigravitatorio de fuerza progresiva (cuanto más hacia el centro se salta, con más velocidad lanza al jugador hacia arriba) y a 20 metros del suelo, un anillo. Para marcar un punto hay que pasar una pelota de metal a través de él, una tarea nada fácil, ya que la antigravedad provoca que sus trayectorias sean impredecibles. No hay límite en cuanto a las partes del cuerpo con las que se puede agarrar o golpear la bola. Se compite en equipos de siete jugadores,

divididos en bloqueadores, escoltas, saltadores y lanzador. Los placajes, golpes y caídas son constantes, así que el equipamiento incluye casco y armadura de polímero de alta resistencia. Además el suelo de la pista está surcado de agujeros que disparan chorros de aire comprimido para evitar que los impactos desde gran altura sean mortales. Casi todas las razas cuentan con campeones, a los que animan y vitorean con fervor.

■ **Salтарayos:** Un entretenimiento muy popular (e ilegal) en Nexus Zero son los descensos en caída libre desde la órbita, en paralelo al ascensor espacial. Al peligro de la reentrada se unen las constantes tormentas de la zona, que pueden destrozar las naves mal preparadas. Los descensos son retransmitidos por emisoras piratas y las fechas en que se celebrarán son secretas, ya que son un delito perseguido por SecurCom.

■ **Carreras de los tubos:** El sistema de alcantarillado neumático de Kaddira ha generado otra competición, suicida para muchos, pero que en los barrios más pobres se sigue con devoción y mueve millones de créditos en apuestas. Los organizadores seccionan dos tubos principales que estén en paralelo y les adaptan válvulas para evitar que pierdan presión y proporcionar un acceso rápido al circuito. Estos tubos tienen aproximadamente medio metro de ancho. Cada corredor se coloca entonces en posición dentro de una cápsula plástica fabricada artesanalmente, de la anchura exacta y en la que a duras penas cabe un hombre adulto. Al darse la salida, las válvulas se abren y los corredores son succionados en el sistema de alcantarillado y arrastrados a gran velocidad. El ganador es aquel que llega antes a un punto prefijado. Atravesar lodo tóxico, cruzar colectores y esquivar brigadas robóticas de limpieza es lo de menos, el verdadero reto en un laberinto vertiginoso en el que se viaja casi a oscuras y de memoria es sobrevivir.

■ **Peleas legales e ilegales:** El Supraconsejo preferiría evitar cualquier entretenimiento de carácter violento, pero SecurCom ha confirmado que los combates que se celebran regularmente en los coliseos y casas de apuestas reducen la tensión entre los habitantes de Nexus Zero, en vez de aumentarla. Las peleas legales deben realizarse con armas no letales o hasta primera sangre. En los cir-

cuitos ilegales las reglas son menos estrictas y los luchadores saben que corren el riesgo de recibir heridas serias e incluso morir, sin embargo no faltan voluntarios en busca de gloria y créditos fáciles. Las peleas de robots son menos abundantes pero también existen.

Sexo

El negocio del sexo es uno de los más prósperos de Nexus Zero, algo comprensible si se tiene en cuenta que hablamos de una ciudad de millones de habitantes y decenas de razas entremezcladas. La oferta va desde las naves de placer, de disciplina estricta y monacal, a las que acuden los grandes dignatarios a buscar acompañantes entrenadas e instruidas, hasta los burdeles de los barrios bajos, donde cualquier fantasía vale un puñado de créditos.

Este es uno de los pocos aspectos en los que el tabú de la esclavitud se pasa por alto. En las escalas sociales más altas se considera aceptable que quien pueda permitírselo posea a otros como "objetos sexuales". Para el resto simplemente es una práctica arcaica y decadente, que no despierta demasiadas simpatías.

Una de las paradas obligatorias para el visitante curioso es el Dómina Férrica, un local entre el sector humano y hunk donde robots de todas las formas y configuraciones se esmeran para satisfacer a los clientes que prefieren lo sintético. Cada una de sus cinco plantas va un paso más allá en la exploración de las relaciones orgánico-máquina.

Los más atrevidos se acercan también al Polimorpha, que promete cada noche un número diferente... y lo logra gracias a los alienígenas cambiaformas que forman parte de su espectáculo (y de los que no se sabe si son macho o hembra). Por el precio adecuado, adoptarán el aspecto que el cliente quiera, sea una persona real o imaginaria. Pedir que se imite a alguien conocido no está bien visto pero es uno de los servicios más demandados.

Drogas

No hay una legislación en cuanto al uso de drogas en el Nexo. Los únicos compuestos perseguidos son aquellos que puedan utilizarse para cometer un crimen o los que provocan un estado que pueda derivar en actos violentos, como el naag negro. Los efectos

“Ella se movía despacio” y el resplandor

proveniente del horizonte de rascacielos de Control-2 la convertía en una silueta sinuosa recortada contra la ventana. Por su espalda, los tatuajes bioluminiscentes cambiaban siguiendo cada curva de su piel, trazando figuras enigmáticas que se desvanecían a los pocos segundos. Se volvió para mirarme y sonrió. Llevaba el pelo cortado al cero, como muchas de las damas del placer de la Casa de los Sentidos.

- Seguro que vienes de muy lejos... -dijo mientras exprimía un fruto de kled en un par de copas heladas. El jugo volvió rojo el contenido.

- De la periferia, de una nave prospectora -respondí sin dejar de observarla. ¿Es cierto que os crean para servir en la Casa y nunca salís de ella? -pregunté. Nada más decirlo me arrepentí, maldiciendo ser tan torpe.

Su risa sonó como un tintineo. Se sentó a mi lado tendiéndome la copa, sus pupilas plateadas y sus labios a juego.

- ¿Sabes? Debes ser el único que todavía es capaz de sonrojarse aquí... .

de las drogas son muy diferentes en cada raza, dependiendo del tamaño del individuo, su tolerancia a los compuestos o la sensibilidad de su sistema nervioso. Las drogas más populares entre las razas menores son las siguientes:

■ **Naag negro:** Se vende en pequeños viales de líquido de color petróleo. Alucinógeno y estimulante, su factor de adicción no es muy alto pero tomado en exceso provoca severos trastornos del razonamiento y estallidos de violencia. La fuerza aumentada de los adictos a esta sustancia los convierte en un problema serio.

■ **Raíz blanca de Gelakhe:** Relajante y psicoactiva, esta raíz masticable se utiliza en todos los niveles de la ciudad. En su forma natural su factor de adicción es bajo, sin embargo a veces se vende mezclada con otras hierbas o se licua, lo que aumenta sus efectos pero también la dependencia de ella. Los casos mas graves pueden acabar en coma.

■ **Estimuladores corticales:** Los estimuladores son electrodos conectados a los centros del placer del cerebro y controlados por un programador de secuencias. Las rápidas descargas provocan un torrente de sensaciones que pueden desde un cosquilleo agradable hasta un éxtasis total. Los adictos pueden dejar de comer y dormir obsesionados

por encontrar nuevas combinaciones que les lleven más lejos en sus experiencias.

■ **Adicción a la realidad sintética:** Las posibilidades de huida de lo cotidiano que ofrece la realidad sintética son prácticamente infinitas y su grado de perfección es casi total. Los estimuladores sensoriales hacen que sólo los observadores más experimentados puedan distinguir un entorno artificial de uno real. El número de individuos que renuncia a hacer una vida normal para permanecer más tiempo en esos mundos alternativos, creados a medida para ellos, se ha disparado en los últimos años.

RELIGIÓN EN EL NEXO

Para la mayoría de las razas que han alcanzado el Nexo la religión ha pasado a un segundo plano, ya sea por el choque cultural o por la dificultad de hacer congeniar sus creencias con las de otras criaturas inteligentes. De la amalgama de doctrinas que los viajeros han traído hasta aquí han surgido algunos cultos nuevos que rivalizan en popularidad con otros de tradición milenaria.

■ **Unitarismo:** Los unitaristas predicán que el universo y todas sus razas fueron creados hace millones de años por un mismo ente de energía, el dios que aparece en la mayoría de las religiones, que se inmoló para dar lugar a

estrellas, planetas y la vida que habita en ellos. Ya que una parte de la llama de este ser habita en todos nosotros, los unitaristas son contrarios al uso de la violencia. Sin embargo, hay facciones de este culto que opinan que es justo liberar la llama de aquellos que no creen y se oponen a la doctrina, usando para ello los medios que sean necesarios. El símbolo del unitarismo es un círculo negro sobre fondo blanco.

■ **Gonbag-gobat:** El gonbag no es estrictamente una religión pero su sencillez y su manera de apelar a los instintos primarios hace que gane adeptos con mucha rapidez. Carece de preceptos o jerarquía y su único ritual se celebra semiclandestinamente en locales abandonados o lugares apartados. Cuando se reúne un número suficiente de individuos, comienza un cántico y un balanceo rítmico que induce a los asistentes a un trance en el que se agitan, gritan y bailan de forma incontrolada. Tras unos minutos todo vuelve a la normalidad y el grupo se dispersa. A pesar de lo inofensivo de su actividad, SecurCom vigila de cerca y con cierta preocupación la expansión de los grupos gonbag por el Nexo.

■ **La Senda de Diamante:** Sus seguidores creen que los cristalinos son una forma de vida diferente al resto, alejada de lo material, y que deben ser admirados y reverenciados. Se caracterizan por su inexpresividad y su discreción. Se reúnen en pequeños grupos para intercambiar información, que luego transmiten a un interlocutor (que puede pertenecer o no a la senda). Los cristalinos no alientan este culto pero se aprovechan de él, implantando cristales de seguimiento a sus miembros más valiosos y utilizándolos para sus fines.

■ **Otros:** Las cyaneas tienen un complejo sistema de creencias relacionado con su propio ciclo vital, que no suelen compartir con extraños. Para ellas la existencia es un constante ciclo de renovación y perfeccionamiento, y su forma actual es heredera de una larga e irreplicable línea de antepasados. La consecuencia más directa de esta idea es el rechazo total de las cyaneas a cualquier forma de clonación, que les resulta aberrante.

Cristalinos, arquitectos y protoplasmas no tienen religiones conocidas ni demuestran interés por ninguna de las existentes.

PROTECCIÓN Y SEGURIDAD

SecurCom

El Comando de Seguridad Integrado o SecurCom es la primera fuerza del orden del Nexo, una empresa privada totalmente robotizada encargada principalmente de impedir roces y enfrentamientos entre las diferentes especies que lo habitan. La gran variedad de razas, con usos y costumbres particulares, unida a la escasa legislación consensuada por el Supraconsejo, hace que su labor sea muy delicada. El Control Central de SecurCom lo forman tres IAs conocidas como la TriHélice.

La autoridad del Comando de Seguridad se extiende por toda la franja espacial hasta la zona planetaria fronteriza, donde cede la responsabilidad al ejército y las milicias locales. Los roces con mercenarios corporativos o agentes de seguridad privados son constantes. Para cumplir su tarea cuenta con naves artilladas, transportes de tropas, satélites de control, drones de vigilancia y robots de a pie, denominados óptimates, que suman un total de 10.000 efectivos.

Las unidades de SecurCom patrullan por parejas (un óptimate ligero de reconocimiento acompañado de una unidad de asalto) en vehículos de inserción rápida que sobrevuelan los diferentes barrios a la espera de que los circuitos de vigilancia detecten llamadas de socorro o anomalías. En Kaddira el centro corporativo es su mayor preocupación, mientras que la responsabilidad del mantenimiento del orden de los barrios es cedida a las comisarías de cada distrito.

Comisarías de distrito

Las comisarías son delegaciones de SecurCom, integradas dentro de su estructura y supeditadas a sus órdenes, pero en la práctica casi totalmente independientes. El comisario es elegido por la TriHélice y en el momento de su designación recibe un implante cortical que le permite estar conectado de forma permanente con el Control Central. Esta conexión se realiza por seguridad y cuestiones burocráticas, las interferencias a la labor del comisario suelen ser mínimas. No es de extrañar que muchos hayan convertido a sus subordinados en el modo de llevar a cabo sus ambiciones personales.

En las comisarías la selección de personal está abierta en teoría a cualquier raza, aunque de forma no oficial se intenta favorecer a aquellos que pertenecen al mismo sector, poniendo trabas o directamente sabotando las prue-

bas de los extranjeros. Respetados, temidos o ridiculizados, dependiendo de con quién se topen, los agentes realizan su trabajo con los medios justos y teniendo que vérselas en muchas ocasiones con la corrupción de su propio departamento.

Una norma no escrita es evitar recurrir a Secur-Com excepto en situaciones de emergencia, ya que trata a las comisarías con irritante condescendencia. Para redondear el panorama, las relaciones entre las diversas comisarías son tensas y los crímenes que ocurren en las "tierras de nadie" puede ser objeto de agrias disputas jurisdiccionales o quedar sin resolver indefinidamente.

Fuerza de Defensa Autónoma (FDA)

La FDA es el ejército regular del Nexu, armado y entrenado por diversas compañías comerciales, que lo ven como una inversión necesaria para mantener su hegemonía. La financiación adicional llega a través de una batería de "impuestos de salvaguarda" que deben pagar todas las mercancías compradas o vendidas en la zona.

Sus efectivos incluyen cruceros de batalla con capacidad de bombardeo orbital, naves de descenso, tanques gravitatorios, aeronaves de apoyo terrestre y artillería de plasma, entre otros. Curiosamente la FDA está menos robotizada que otras fuerzas.

Los soldados de a pie son una mezcla de voluntarios, reclutas de mundos exteriores y lo mejor de la milicia colonial. El proceso de selección es duro y muchos se quedan en el camino. Los que logran pasar las pruebas entran en el periodo de adiestramiento, que les convertirá en guerreros especializados al servicio del Supraconsejo durante un periodo de cinco años. Su equipo lo forman un traje de combate blindado, visor táctico, rifle de agujas o de plasma, granadas sónicas, de fragmentación o inferno, retrocohetes, campo personal (dependiendo de la unidad), y cómo no, conexión con el puesto de mando en tiempo real.

Entre las tareas que realiza la Fuerza de Defensa están pacificar mundos viables para la terraformación, sofocar revueltas coloniales y perseguir a los piratas en los límites exteriores del Nexu.

Milicia Colonial

Aunque el tiempo de respuesta de la FDA ante cualquier amenaza es muy rápido, no puede estar en todas partes. Las colonias han creado sus propios ejércitos, entrenados y armados de forma precaria, pero que cumplen con el cometido de vigilar las fronteras y mantener lejos de los asentamientos a las formas de vida hostiles. De vez en cuando una sublevación o una incursión pirata ponen a prueba el valor de estas unidades, con resultado desigual. Destacar en la milicia suele ser significar a corto plazo el comienzo de una prometedora carrera en la Fuerza de Autodefensa.

Pelotones de Castigo

La justicia del Nexu no es para tomársela a la ligera: las sentencias se dictan de forma rápida y expeditiva, sin escatimar a la hora de la condena. Los pelotones de castigo son un ejemplo de ello. Formados como unidades irregulares del ejército, son el lugar donde



los condenados por crímenes de guerra van a purgar sus penas, en misiones en primera línea del frente o con pocas posibilidades de supervivencia. A los pelotones también llegan disidentes políticos o cualquier prisionero incómodo del que alguien de las altas esferas quiera deshacerse. Para evitar fugas indeseadas de información, todos reciben un implante cortical que inhibe sus recuerdos. La política oficial es que es más barato mandar a los estos soldados de segunda que a la maquinaria de guerra. Por equipo, los condenados tienen que conformarse con una armadura de placas, un rifle de agujas y un apoyo táctico escaso.

Mercenarios corporativos y seguridad privada

Las grandes compañías no se fían de la eficacia de SecurCom o la Fuerza de Autodefensa y suelen contratar a ex-soldados y especialistas militares independientes para asegurar sus instalaciones "sensibles". A menudo superan en equipamiento tanto a la policía como a los soldados regulares, con los que mantienen una agresiva rivalidad. Los roces han degenerado en más de una ocasión en enfrentamientos directos, pero las amonestaciones del Supraconsejo y las sanciones burocráticas no parecen surtir efecto.

GALERÍA DE ROSTROS

Personajes de la ciudad

■ **Catalogador Corriente Fría, cyanea:** El Catalogador es muy conocido en Kaddira, ya que fue una de las primeras cyaneas en establecerse de forma permanente en la ciudad, concretamente en la zona vereliana. Su misión original consistía en recopilar información para la vasta enciclopedia que las medusas guardan en los bancos de datos de sus naves, y a las que todas están conectadas. El contacto diario con otras razas fue decisivo para que el Catalogador se dejase llevar por la curiosidad y adoptase una vida lejos de su mundo natal. De cuando en cuando participa todavía como documentalista en alguna misión de exploración, aunque la mayoría de su trabajo lo hace sin salir más allá de Nexus Zero.

■ **Ilianne Malichek Interlocutora Máxima humana:** Se trata de una mujer de escasos treinta años, alta, delgada y de pelo corto y moreno, con la mirada dura y el gesto aristocrático heredado de su padre, político de

larga tradición. La Interlocutora Malichek es, a pesar de su edad, una de las personas más influyentes dentro y fuera de Nexus Zero. Su idealismo y sus encendidos alegatos a favor de la mejora de las condiciones de vida en las colonias exteriores le han valido muchos seguidores en Kaddira, a pesar de que normalmente las razas mayores hagan oídos sordos. Sus enemigos son tan numerosos como sus partidarios, empezando por rivales políticos que opinan que no está cualificada para el cargo o compañías que no desean tenerla vigilando sus actividades.

■ **Bayan, cirujano y coleccionista humano del Banco de Cuerpos:** Este hombre de rasgos asiáticos y quemado por los productos químicos es una eminencia en cuanto a clonación y bioingeniería se refiere. A pesar de regentar un pequeño puesto en el Banco de Cuerpos y permanecer en el anonimato la mayoría del tiempo, su fama se extiende por todo el Nexo. También es famosa su colección de muestras de tejido, algunas de criaturas ya extinguidas.

■ **Orquídea Plateada, prostituta robot del Dómina Férrica:** Su aspecto recuerda intencionadamente el de uno de los robots dibujados con aerógrafo que poblaban las revistas de ciencia ficción en la década entre 1980 y 1990 en la Tierra. El seductor brillo de su piel metálica y su enigmático visor horizontal sigue atrayendo a muchos, que prefieren la nostalgia y el contacto de una fría aleación de aluminio antes que el calor de otro cuerpo. Orquídea es una IA de bajo rendimiento, y cuando no se encuentra trabajando utiliza el cuerpo simulacro de una camarera humana, dispuesta a intercambiar información a cambio de unos cuantos créditos.

■ **Fredjen-ar-Tical, interlocutor vereliano de los cristalinos:** La Casta de Diamante también necesita quien les haga los trabajos sucios, y parece que Fredjen nació para eso. Servil, traicionero y mezquino, este vereliano enclenque es el principal interlocutor con una facción de los cristales, la que está más interesada en la recuperación de antiguos artefactos alienígenas, por motivos que sólo ellos conocen. No sólo pagan bien por cualquier baratija tecnológica sino que organizan un sinnúmero de expediciones a los planetas exteriores. Es una lástima que Fredjen tenga fama de equiparlas con material de segunda y de

no responder con toda la rapidez que debiera a las llamadas de socorro.

■ **Cheikh Li Ortega, periodista y ex-soldado humano:** Hace años Cheikh trabajaba como periodista en el Nexo, recopilando información para el gran artículo que iba a sacarle de Kaddira. Sin embargo de un día para otro se encontró en un pelotón de castigo en un planeta no terraformado, peleando por su vida y con un implante inhibidor que le impedía saber por qué estaba allí. Después de varias misiones casi suicidas, Ortega consiguió regresar con unos fragmentos de su pasado y una obsesión por completar los espacios de su puzzle personal. Si alguien sabe de armas y el mercado negro en Kaddira, es él.

■ **Matriz Táctica G21-372, inteligencia artificial militar liberada:** Especializada en asaltos en gravedad cero, la G21 era una IA orgullosa de sus estadísticas de combate casi perfectas. Por desgracia hasta los mejores quedan obsoletos, y con la llegada de una nueva ola de actualizaciones que abogaban por el trabajo automatizado, fue relegada a misiones secundarias y de apoyo. Considerando que su potencia estaba desaprovechada, se dedicó a la vez a colaborar en el desarrollo de entrenamientos simulados, lo que al final se convirtió en su trabajo a tiempo completo. Actualmente habita en la holored y de cuando en cuando se descarga en un pelotón de robots incursores para dar un golpe de mano a los piratas, o lo que le provoca más satisfacción, a alguna IA militar de nueva generación.

■ **Marca Roja Storm, pirata hunk:** Su llegada al Nexo fue relativamente pacífica, pero en menos de un año ha logrado aparecer en todos los boletines electrónicos de SecurCom como uno de los delincuentes más buscados. Marca Roja es un joven hunk que se ha especializado en asaltos rápidos y sin violencia a los cruceros de placer que bordean los sistemas Eltuvianos. La ausencia de heridos le habría convertido en un pirata más, molesto pero no un objetivo prioritario, si no fuera por sus víctimas, influyentes políticos y hombres de negocios que han movido todos los hilos posibles para vengarse del ultraje de ser despojados de sus pertenencias. Marca Roja da sus golpes usando una nave principal y de 3 a 5 lanzaderas de asalto. No está establecido en ningún cúmulo pirata conocido.

EL SISTEMA ANTAEUS

Planetas:

■ **Nox:** Es el planeta más cercano a la estrella Antaeus, una roca de atmósfera ténue que está sometida a mucha radiación y es peligroso visitar.

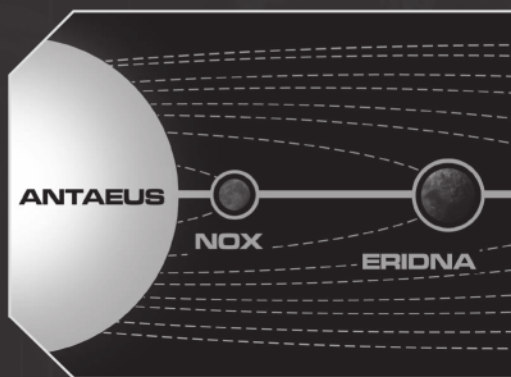
■ **Eridna:** De mayor tamaño que el anterior, rico en minerales metálicos y con una atmósfera azotada por tormentas casi constantes. No tiene una población estable, tan solo prospecciones mineras.

■ **Festos:** Es el segundo planeta en tamaño en el sistema después de Talos. Es habitable y se puede respirar su atmósfera sin necesidad de filtros, pero la terraformación se paralizó debido a que sus materias primas se agotaron con rapidez. Sin embargo en torno a él orbita la estación Latver2, un puerto alternativo muy popular en el sector.

■ **Talos:** Principal planeta del sistema y hogar de la estación Nexus Zero. Para más información, consultar su descripción ampliada.

■ **Equio:** Se trata de un planeta relativamente pequeño pero que tiene cierto interés por la presencia de agua abundante y pequeñas formas de vida. Su clima cálido lo hace todavía más atractivo. A su alrededor orbita la estación Karl Brueghel, todavía en construcción.

■ **Clea:** Planeta gigante de gas y hielo, totalmente hostil a cualquier forma de vida. Su único interés son su media docena de lunas, algunas con sus propias radiobalizas y puertos de atraque automatizados para las naves que sufran alguna emergencia.



■ **Memnos:** Gigante gaseoso, debido a la violencia de las perturbaciones electromagnéticas a su alrededor es evitado por las rutas de salida del sistema. Orbitando en torno a él se encuentra una estación militar robotizada, la XAR41-SC.

■ **Latreo:** Pequeño planeta de superficie helada, es el más lejano del sistema a excepción de los planetoides.

Planetoides

Situados tras un cinturón de asteroides no muy denso pero peligroso para la navegación. Los tres planetoides rocosos, que podrían ser denominados asteroides gigantes, son refugio habitual de piratas y fuera de la ley. Gorgón, Scyla y Karybs.

Estaciones orbitales secundarias:

■ **Latver2:** Concebida como una hermana pequeña de Nexus Zero, sufrió un duro revés cuando las excavaciones en la superficie del planeta Festos no dieron los resultados esperados y las factorías cerraron. Sin embargo todavía sigue siendo una parada habitual para las naves que no quieren sufrir las elevadas tasas ni la tediosa burocracia de Nexus Zero. En comparación con ella, es bulliciosa y llena de vida.

■ **Karl Brueghel:** La Brueghel toma el nombre de uno de los primeros exploradores espaciales humanos. Se trata de una estación en proceso de construcción financiada por varias corporaciones a instancias de un pequeño grupo de ex-diplomáticos de Baraka. Su intención es poblarla principalmente con terrestres que prefieran el espacio a la vida en Kaddira y convertirla en un puerto espacial importante.

■ **Mogul:** Esta estación fue abandonada por su constructor original debido a fallos severos en su diseño que la hacían inhabitable. Tras varios años flotando inerte fue reclamada por un grupo de exploradores de pecios espaciales que la han reparado y convertido en su base.

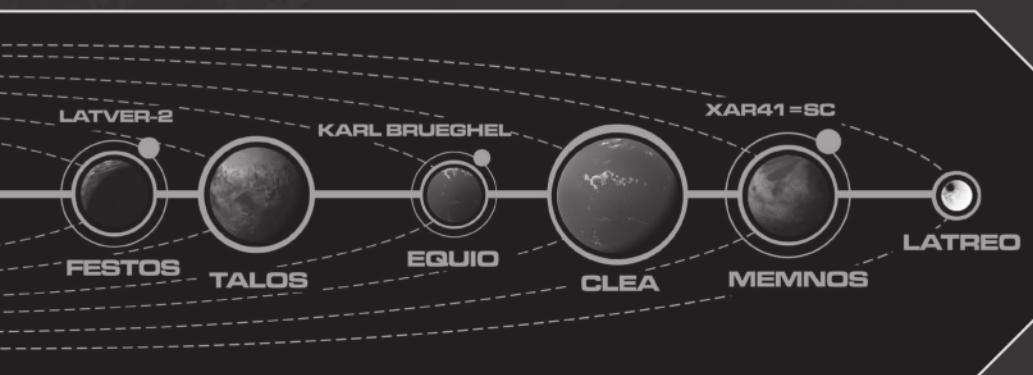
■ **XAR41-SC:** Estación espacial militar, gobernada por una IA y totalmente automatizada, que utiliza el campo magnético del planeta Memnos para ocultar su señal y escudarse de cualquier tipo de espionaje. Su misión es desconocida.

Naves de recreo

Medio centenar de naves, superestructuras de cubiertas múltiples dedicadas al ocio, navegan por Antaeus, la mayoría en órbitas estables en torno a algún planeta, otras en trayectorias más abiertas que les permiten recorrer el sistema en toda su extensión. Son casi autosuficientes, aunque existen servicios de lanzaderas rutinarios que las abastecen y permiten la llegada de nuevos viajeros.

Greys

Enjambres de naves de diversos tamaños que viajan juntas funcionando como comunidades de afiliación libre. Se rigen de manera asamblearia y pueden dedicarse al comercio, la fabricación especializada o ser simplemente "barrios" móviles donde se establecen los que prefieren una vida sin ataduras. Algunas no reconocen la autoridad del Supraconsejo ni aceptan la supervisión de SecurCom.





“NAUFRAGIO”

A lo lejos, el casco de mi nave se colapsaba entre pequeñas explosiones que me recordaron un viejo holo que había visto cuando era pequeño. En él un barco se hundía en el mar, con las luces de posición apagándose una tras otra bajo la negrura de las aguas y la estructura adoptando formas extrañas, las mismas que ahora. Esquivé un grupo de fragmentos que volaban en mi dirección. Si me rajaban el traje estaba perdido. Pensé que quizá Scud y los demás habrían podido llegar a tiempo a la cápsula de popa. Con la radiobaliza y el equipo de animación suspendida quizá tendríamos alguna oportunidad. Demasiados quizá. Disparé los chorros de nitrógeno del traje para ganar algo de distancia y orientarme. Seguía sin saber qué nos había alcanzado, quizá un micrometeorito o algo de basura espacial había perforado los tanques, provocando la primera explosión. Miré mis pies, colgando sobre la bóveda estrellada. Nunca me había gustado el turno de reparaciones exteriores, el espacio no era lo mío, solía decir. Qué irónico. A mi derecha el planeta, la enorme esfera verdosa, parecía llamarme, casi notaba el tirón gravitatorio en mi cuerpo, pero no tendría que preocuparme. El oxígeno no duraría tanto.

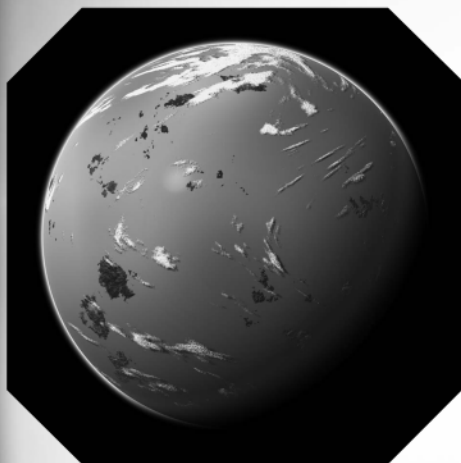
Una sombra se deslizó sobre mí. Miré hacia arriba y vi la nave, colosal, inmensa, de una grandeza indescriptible, avanzando hacia los restos con parsimonia. Pensé de nuevo en los holos de mi niñez y en aquellas criaturas de la vieja Tierra, las ballenas, elegantes y señoriales. La superficie ondulante parecía algo vivo, cambiando y abriéndose para captar mejor la luz solar. También su cuerpo parecía fluido, muy diferente de la estructura de los rígidos cruceros o las naves de transporte humanas. De su piel se separaron varias naves más pequeñas, si era eso lo que eran, que con eficiencia procedieron a recoger cada fragmento y lo almacenaron en un espacio bajo el vientre de su nodriza. Una de aquellas sondas, de más de dos metros de largo, se me acercó chasqueando sus apéndices, todo tenazas y herramientas de corte. Después de unos segundos de mutua observación, me sujetó y me arrastró hasta depositarme en la “bodega”. Permanecí inmóvil unos minutos y cuando estuve seguro de que no volvería me incorporé. Tanteé la débil gravedad artificial con desconfianza, busqué una portilla o un comunicador... y fue entonces cuando escuché la voz de la Gran Madre Máquina.

大正十一年

PLANETAS MAS IMPORTANTES DEL NEXO

Nu Pacífica

Se trata del planeta natal de las cyaneas, principalmente acuático y plagado de vida marina en un ecosistema protegido y mimado hasta el extremo. Las medusas habitan en casi toda su superficie pero en especial en la zona ecuatorial. El resplandor difuso de sus ciudades coralinas puede verse desde el espacio por la noche.



Gravedad: Ligeramente inferior a la terrestre

Atmósfera: Respirable

Superficies Principales: Agua 92%, Terreno rocoso 8%

Duración del Día: 22 horas

Duración del Año: 320 días

Temperatura: Cálida sin cambios bruscos

Función: Planeta natal

Forma de Gobierno: Ver sección sobre las cyaneas

Población: 2.000.000.000

Nivel Tecnológico: Viaje Interestelar

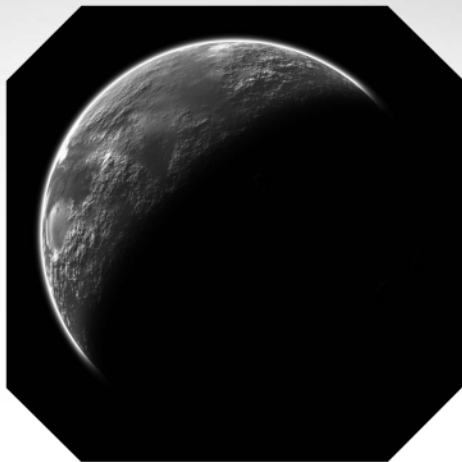
Satélites: 2 lunas no habitadas

Particularidades: No

Orgo Ruerk

Planeta natal de los hunk, su hemisferio norte está plagado de grandes extensiones industrializadas y ciudades amuralladas recuerdo

de tiempos más violentos. La aristocracia dirigente viven en esas ciudades. El hemisferio sur está dedicado en gran parte a minería y zonas de cultivo, mantenidas por aquellos hunk que se encuentran fuera de la disciplina militar y por tanto relegados a tareas secundarias.



Gravedad: Ligeramente superior a la terrestre

Atmósfera: Respirable con filtros

Superficies Principales: Urbano 30%, Llanuras 40%, Montañas 10%, Agua 20%

Duración del Día: 27 horas

Duración del Año: 354 días

Temperatura: Normal con cambios bruscos entre noche y día en el hemisferio norte, cálida en el hemisferio sur

Función: Planeta natal

Forma de Gobierno: Aristocracia militar

Población: 7.000.000.000

Nivel Tecnológico: Viaje Interestelar

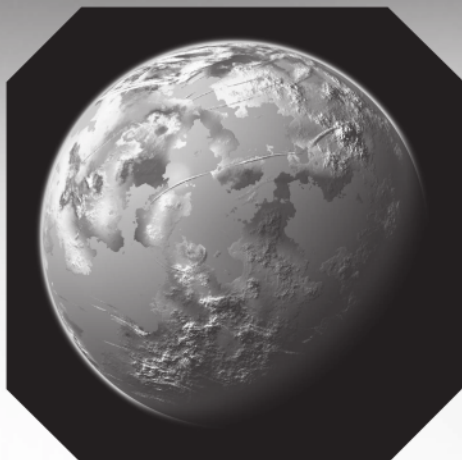
Satélites: 2 con bases de abastecimiento, 1 no habitado

Particularidades: Varias estaciones de defensa y una flota de batalla en órbita

Verel

Lo más característico de este planeta son sus construcciones altas y afiladas, con superficies brillantes que son lo primero que un viajero ve al descender sobre su superficie. Las ciudades están distribuidas de forma ordenada, sucediéndose las calles paralelas y los bloques de edificios cuadrados.

Gravedad: Terrestre



Atmósfera: Rica en oxígeno

Superficies Principales: Llanuras 30%
Terreno Rocoso 20%, Agua 40%, Desierto 10%

Duración del Día: 20 horas

Duración del Año: 290 días

Temperatura: Cálida en la mayoría del planeta, con zonas de calor extremo

Función: Planeta natal

Forma de Gobierno: Democracia representativa tutelada por consejo de sabios

Población: 4.000.000.000

Nivel Tecnológico: Avanzado

Satélites: 1 satélite colonizado.

Particularidades: Los planetas de su sistema son ricos en minerales y atraen a muchos oportunistas y especuladores.

Glaido

Su mar turbio y verdoso hace parecer al planeta una bola de agua pantanosa e impide saber con seguridad qué se esconde bajo su superficie. La única actividad visible es la de naves protoplasmáticas que se elevan de cuando en cuando envueltas en sus campos de energía para situarse en órbita.

Gravedad: Superior a la terrestre

Atmósfera: Irrespirable

Superficies Principales: Agua 80%, Pantanos 17%, Terreno rocoso 3%

Duración del Día: 32 horas

Duración del Año: 426 días

Temperatura: Alta en la mayoría de la superficie, tolerable en los polos.

Función: Planeta natal

Forma de Gobierno: Organización en gru-

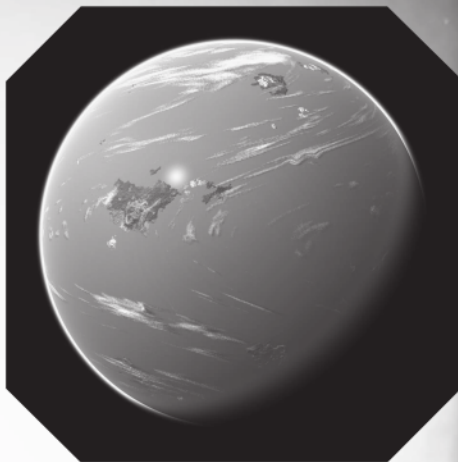
pos de tamaño pequeño-mediano con lazos de parentesco y autorregulados

Población: Estimados 10.000.000.000+

Nivel Tecnológico: Viaje Interestelar

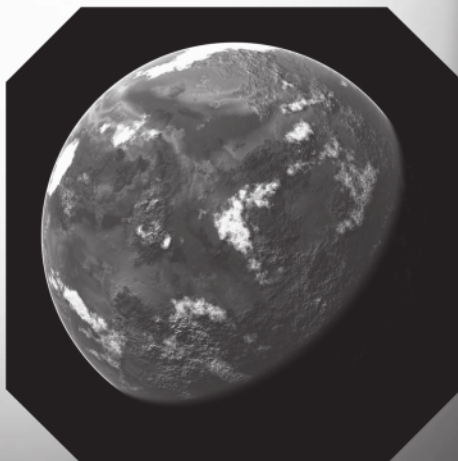
Satélites: 7 no colonizados

Particularidades: Cualquier intento de exploración del planeta es recibido de forma hostil.



Schaernn

El paso del tiempo y la necesidad de materias primas transformaron el planeta natal de los reptilianos, un exuberante vergel plagado de selvas y bosques, en un territorio casi esquilado. Las políticas de regeneración más recientes han devuelto a su superficie parte de su lozanía original, pero las ciudades y los



BAARAYAK

complejos religiosos siguen ampliándose y requiriendo su cuota de recursos.

Gravedad: Ligeramente superior a la terrestre

Atmósfera: Respirable con filtros

Superficies Principales: Urbano 20%, Llanuras 40%, Selva 10%, Bosques 10%, Agua 20%

Duración del Día: 27 horas

Duración del Año: 330 días

Temperatura: Muy cálida en toda su superficie menos en el norte.

Función: Planeta natal

Forma de Gobierno: Sistema de castas gobernado por una aristocracia religiosa.

Población: 4.500.000.000

Nivel Tecnológico: Viaje Interestelar

Satélites: No

Particularidades: No

Ursus

Este planeta fue elegido por la Fuerza de Defensa Autónoma como base de operaciones, debido a su situación intermedia entre Nexus Zero y el vector de expansión colonizadora más activo. En torno a las instalaciones militares se ha creado una ciudad que provee alojamiento y servicios a los soldados y sus familias. Las factorías de armamento dan trabajo a miles de personas.

Gravedad: Terrestre

Atmósfera: Respirable

Superficies Principales: Llanuras 40%, Montañas 30%, Agua 30%

Duración del Día: 21 horas

Duración del Año: 332 días

Temperatura: Cálida con fluctuaciones entre el día la noche

Función: Base militar principal del Nexo

Forma de Gobierno: Militar dependiente del Supraconsejo

Población: 48.000.000

Nivel Tecnológico: Viaje Interestelar

Satélites: 1 satélite artificial de experimentación

Particularidades: Una flota de batalla estacionada permanentemente junto con cañones láser de defensa en órbita.

Vanaares

El sistema Vanaar es un retiro turístico elegido por muchos habitantes del Nexo. Su clima y sus paisajes, interminables playas de arena blanca, océanos cristalinos y selvas tropicales que visitar a pie son una tentación irresistible para aquellos que sólo han conocido el feroplástico y el cielo artificial de las ciudades. Para los que prefieran dejar a un lado la aventura, la oferta se completa con varias estaciones orbitales de ocio que ofrecen estancias más relajadas y lujosas.

Gravedad: Ligeramente inferior a la terrestre

Atmósfera: Respirable con alta concentración de oxígeno

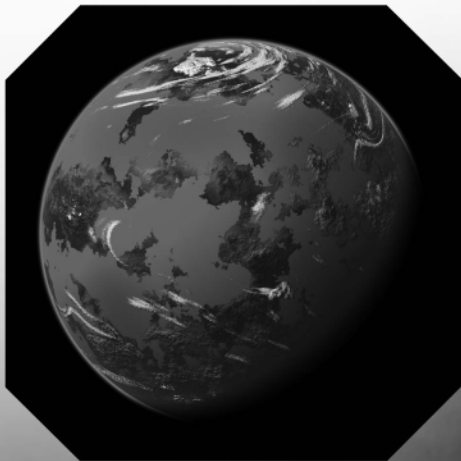
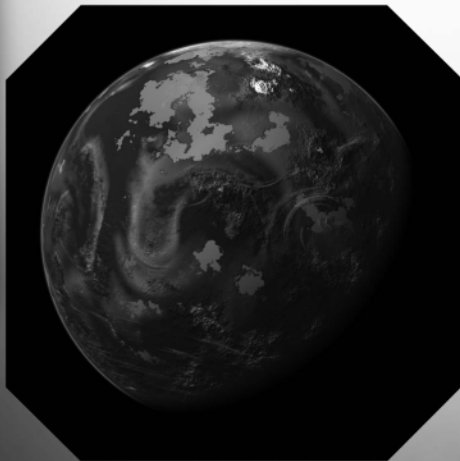
Superficies Principales: Agua 70%, Selva 25%, Montañas 5%

Duración del Día: 19 horas

Duración del Año: 270 días

Temperatura: Tropical, con un ligero descenso por la noche

Función: Turismo



Forma de Gobierno: Asamblea comunitaria

Población: 200.000.000

Nivel Tecnológico: Viaje Interestelar

Satélites: Cuatro lunas, tres de ellas visitables

Particularidades: Media docena de estaciones configuradas como hoteles o parques temáticos en órbita.

Q'aregh

El Nexo es a la vez encrucijada y territorio, y llegar a su centro no es fácil. Después de una primera época en la que la libertad de tránsito era total, se ha pasado a una interminable sucesión de trámites burocráticos que retrasan semanas e incluso meses en la periferia a todo aquel que no tenga una autorización o alguien que avale su estancia. Esto ha provocado la creación de planetas "puente", con una población que fluctúa entre unos pocos miles y varios millones, en los que se establecen tanto los viajeros que esperan sus permisos como los que han sido rechazados y deben ahorrar créditos suficientes para volver a sus hogares. Q'aregh es uno de ellos.

Gravedad: Ligeramente superior a la terrestre

Atmósfera: Respirable, recomendada mascarilla

Superficies Principales: Llanuras 40%, Montañas 10%, Pantanos 10%, Agua 40%

Duración del Día: 27 horas

Duración del Año: 366 días

Temperatura: Variable debido a la ter-

raformación, de calidez sofocante a frío húmedo

Función: Planeta puente periférico

Forma de Gobierno: Democracia representativa tutelada por el Supraconsejo

Población: 7.000.000+-

Nivel Tecnológico: Viaje Interestelar

Satélites: No

Particularidades: Q'aregh está en proceso de terraformación intensiva, lo que provoca cambios bruscos en la atmósfera y una climatología tormentosa y desapacible.

Caper Sigma

Si hubiera que situar el corazón tecnológico del Nexo en algún lugar ese sería Caper Sigma, un planeta que almacena, procesa y gestiona las ingentes cantidades de datos que generan cada segundo sus millones de habitantes. Burócratas, especialistas en estadística y documentalistas comparten el espacio con robots e IAs en ciudades flotantes, construidas para aprovechar la refrigeración del océano. Las superestructuras se extienden cientos de pisos sobre y bajo el agua, siguiendo un diseño de colmena que alberga las computadoras más potentes que puedan concebir inteligencias artificiales y alienígenas trabajando a la par.

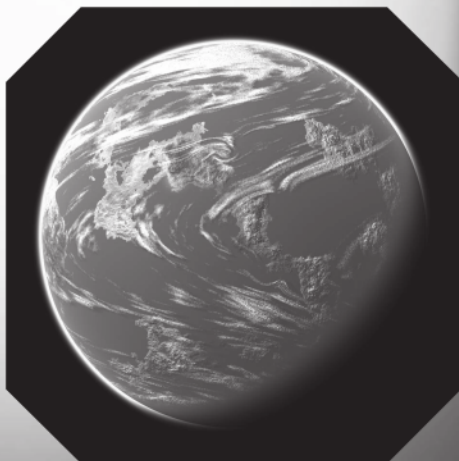
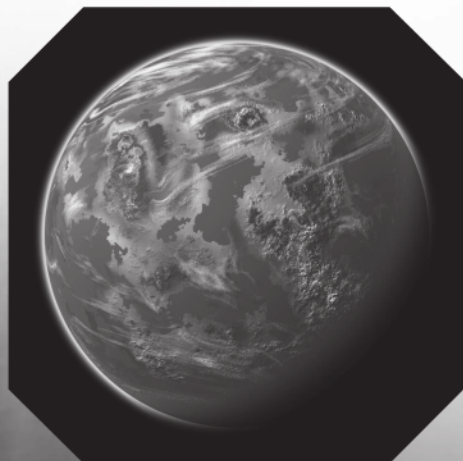
Gravedad: Superior a la terrestre

Atmósfera: No Respirable

Superficies Principales: Agua 60%, Llanuras 30%, Montañas 10%

Duración del Día: 18 horas

Duración del Año: 212 días



Temperatura: Fría
Función: Planeta administrativo
Forma de Gobierno: Dependiente del Supraconsejo
Población: 2.000.000
Nivel Tecnológico: Viaje Interestelar
Satélites: 1 luna
Particularidades: No

Gunayen

El planeta Gunayen combina tradición con modernidad, por una parte es el hogar de los Tunzit, delgados humanoides anfibios de cabeza triangular que mantienen una de las casas reales más antiguas del Nexo y por otra acoge las factorías subterráneas más avanzadas de existen. El antiguo sistema permanece vigente debido a que el Supraconsejo no desea interferir en los asuntos de uno de los mayores productores de cristales sintéticos y componentes robóticos de la galaxia. La arquitectura de Gunayen es muy peculiar, con casas construidas sobre pontones en extensos humedales artificiales.

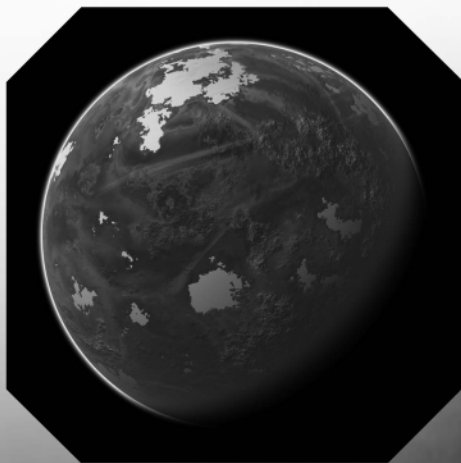
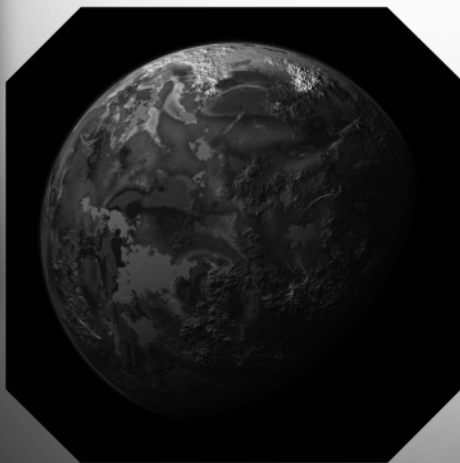
Gravedad: Muy inferior a la terrestre
Atmósfera: Respirable, filtros recomendados
Superficies Principales: Terreno rocoso 40%, Llanuras 30%, Agua 25%, Pantanos 5%
Duración del Día: 38 horas
Duración del Año: 435 días
Temperatura: Cálida
Función: Planeta factoría
Forma de Gobierno: Monarquía hereditaria

Población: 2.000.000.000
Nivel Tecnológico: Avanzado
Satélites: No
Particularidades: En Gunayen la esclavitud está permitida. A pesar de que su principal actividad es industrial, últimamente se ha convertido en un destino turístico debido a las insistentes invitaciones de la casa real a personalidades de Nexus Zero.

Wan-Yi

Boscoso y sin interés en cuanto a materias primas, este planeta pasaría desapercibido en los mapas estelares si no fuera el escenario de una guerra encubierta entre mercenarios contratados por los protoplasmas y varias corporaciones. El motivo concreto es desconocido, aunque el detonante de las escaramuzas fue la instalación rutinaria de un puesto de escucha en una de las lunas del planeta. Lo que haya bajo el arbóreo manto verde que pueda provocar tanto interés es una incógnita.

Gravedad: Ligeramente inferior a la terrestre
Atmósfera: Respirable
Superficies Principales: Bosques 50%, Llanuras 20%, Agua 20%, Montañas 10%
Duración del Día: 26 horas
Duración del Año: 410 días
Temperatura: Suave en la zona ecuatorial, fría en el norte
Función: Zona de conflicto
Forma de Gobierno: Ninguna
Población: Estimados unos 50.000



efectivos entre ambos bandos.

Nivel Tecnológico: Ninguno

Satélites: 1 luna habitada, 1 deshabitada

Particularidades: La baja gravedad ayuda a que los árboles crezcan varios cientos de metros de alto, con una longevidad de miles de años. No hay informes sobre vida nativa aunque algunos soldados declaran haber visto ruinas semienterradas.

Lerner 5

El aumento de la virulencia de la Plaga ha hecho necesario crear un lugar donde poner en cuarentena a los infectados o sospechosos de serlo. Lerner 5 es ese lugar, un planeta árido y despoblado que ahora alberga a varios millones de enfermos bajo una vigilancia tan estricta que casi parece una prisión. La máxima autoridad de las instalaciones es oficialmente un director médico, aunque en realidad las únicas decisiones que puede adoptar son administrativas, dejando el resto a cargo de los militares.

Gravedad: Terrestre

Atmósfera: Respirable con filtros

Superficies Principales: Desierto pedregoso 40%, Desierto arenoso 20%, Llanuras 20%, Montañas 15%, Agua 5%

Duración del Día: 21 horas

Duración del Año: 243 días

Temperatura: Extremadamente calurosa con cambios bruscos entre noche y día

Función: Planeta de cuarentena

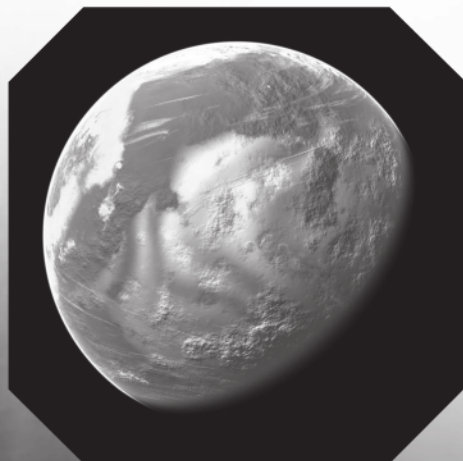
Forma de Gobierno: Comité Médico/Militar dependiente del Supraconsejo

Población: 3.000.000

Nivel Tecnológico: Ninguno

Satélites: 2 lunas no habitadas, 1 con una estación de vigilancia

Particularidades: A pesar de la férrea seguridad algunos infectados han logrado huir al desierto y formar comunidades de diverso grado de salvajismo.



OTROS LUGARES DE INTERÉS

Cinturón de Asteroides

El "cinturón" es en realidad la periferia de una nube de cometas y asteroides, con forma vagamente de disco, que cruza el Nexo en su parte menos poblada. Los fragmentos rocosos que la pueblan, a veces de cientos de kilómetros de ancho, son la principal fuente de materias primas para la construcción de naves espaciales de la zona y varias corporaciones rivalizan por su explotación. A pesar del enorme espacio que abarca y de la abundancia de cuerpos estelares que inspeccionar, la prospección en el cinturón es peligrosa y los minerales más raros provocan numerosos enfrentamientos, algunos de ellos armados. Los mineros independientes se llevan la peor parte en estas disputas, pero siguen acudiendo con el sueño de encontrar una roca surcada por vetas puras de iridio que los haga ricos. En el cinturón también existen colonias penales a las que se envía a los delincuentes más peligrosos para que cumplan su condena realizando los trabajos forzados.

Espacio Sargo

Como cualquier zona de tránsito, el Nexo ha acabado lleno de basura espacial: planchas cerámicas perdidas en una reparación fallida, restos de colisiones, antiguos transbordadores demasiado dañados para ser salvados y demasiado costosos también de desmantelar... desechos que a la larga acaban cayendo en el pozo gravitatorio de algún planeta, pero mientras tanto ponen en peligro la navegación intrasistema. Las medidas de seguridad tomadas por el consejo incluyen la creación de grupos de dismanteladores y cazadores de restos, que se llaman a sí mismos irónicamente "buscadores de tesoros", además de la amenaza de sanciones para cualquiera que abandone cualquier objeto en órbita intencionadamente.

Ahora, todos aquellos que quieren deshacerse de una nave o lo hacen en una zona más alejada, más allá del Cinturón de Asteroides que ha acabado por conocerse como Espacio Sargo. Las masas rocosas interfieren con los sensores de búsqueda de los basureros



y evitan que el pecio sea detectado e identificado. La gravedad de un planeta cercano va atrayendo de cuando en cuando alguno de los restos y lo quema en la atmósfera, pero mientras tanto el cúmulo de chatarra va creciendo sin control. Existe todo un negocio, arriesgado pero relativamente rentable, de desguazadores oportunistas que desmontan las partes vendibles con cortadores de plasma, aunque sea arriesgándose a quedar atrapados en el interior de una tumba de chatarra, o peor, sufrir intoxicación por la radiación de los motores.

Hibernáculum

Los primeros habitantes del Nexo no prestaron atención a una luna de aspecto extraño que orbitaba un planeta ardiente de tercera categoría. Cientos de años más tarde el descubrimiento por parte de un equipo científico robotizado de un extraño patrón hexagonal en su superficie reveló un hecho sorprendente: la luna era artificial. Aún más, los medidores sísmicos establecieron que era hueca, aunque su densa corteza rocosa ha resistido cualquier perforación más allá de unas decenas de metros. Sus creadores no dejaron pistas de cómo ni por qué la habían construido y el interés científico dio paso a un

inesperado fervor por visitarla y contemplar una obra realmente ajena a todo lo conocido. Naves repletas de curiosos peregrinos y cazadores de tesoros en busca de algún artefacto que puedan venderse han aterrizado en su superficie desde entonces. Por el Nexo se ha extendido la leyenda de que la luna, ahora llamada Hibernáculum, es una gran cápsula temporal que alberga la semilla de una raza desaparecida hace milenios.

Cúmulos Piratas

Se denomina "cúmulos piratas" a varias estaciones orbitales de construcción artesanal y movimiento errático que sirven de base y puerto franco a los incursores piratas que azotan el Nexo. Su estructura es caótica y a simple vista dan la impresión de un montón de chatarra de grandes dimensiones que vaga sin rumbo. Más de cerca se advierte su estructura interna, con cascos y pasarelas de varias naves soldadas entre sí, que aunque parezca imposible mantienen sus generadores, soportes vitales y sistemas de armamento operativos. Hay zonas de ataque para naves, locales de entretenimiento y tiendas donde cambiar el botín conseguido por créditos del mercado negro y reabastecerse. Los cúmulos crecen con el tiempo, a medida que se acoplan a ellos



Fredjen nunca llegaría a acostumbrarse al zumbido que llenaba su cráneo, ni a flotar en el vacío en el interior de una enorme astilla de cristal, que no sabía si catalogar como nave interestelar, criatura u organismo. Su lanzadera estaba a poca distancia en el exterior, pero sabía que tenía pocas probabilidades de alcanzarla si por algún motivo salían de la órbita en la que estaban. Comprobó de nuevo su traje espacial, nervioso. Los cristalinos se movían de manera aparentemente aleatoria a su alrededor, sin variar su rumbo, ocupados en tareas que escapaban a su entendimiento, ignorándole como se ignora a una mota de polvo. Maldijo el día en el que se había dejado llevar por la promesa de beneficios y poder sin límite y se convirtió en agente suyo...

CAPÍTULO 3 RAZAS ALIEN XENOBIOLOGÍA 101

RAZAS MAYORES

Cristalinos (La Casta de Diamante)

Una de las razas más incomprensibles de las que cruzan el Nexo son los Cristalinos, o como les denominan algunos de sus intérpretes, "la Casta de Diamante". Distantes, indiferentes y poderosos, son de los pocos que poseen la tecnología -si se le puede llamar así- para crear agujeros de gusano estables y viajar a través de ellos.

■ Aspecto y fisiología

Su aspecto, según lo describen los pocos que los han visto, es el de un cristal de roca con forma de estrella que flota en el vacío en gravedad cero de sus naves. A simple vista es imposible diferenciar a un individuo de otro y tampoco identificar de qué manera se comunican.

Lo poco que se ha podido averiguar de los cristalinos es que tanto su ciclo vital como su

"lenguaje" se basan en la característica vibración que recorre la estructura geométrica de sus cuerpos. En el entorno propicio, un cristal "adulto" emitirá un sonido inaudible al oído humano que hará que comience a formarse un nuevo individuo, primero como un pequeño fragmento inerte y más tarde, a medida que crece usando la materia prima a su alrededor, respondiendo a la llamada con su propia vibración.

Cómo llegaron a ser independientes hasta el punto de desarrollar el viaje interestelar sigue siendo un misterio. Se especula con que su mundo natal pudo sufrir el impacto de un meteorito que lanzase a los primeros de estos "cristales conscientes" al espacio, o quizá simplemente crecieron invadiendo la superficie hasta salir a la atmósfera.

La vibración también les sirve como forma de defensa, ya que a través de ella son capaces manipular los campos electromagnéticos, sean naturales o



artificiales, lo que les permite desde provocar una fuerte migraña a su interlocutor hasta destruir los sistemas electrónicos de una nave desprotegida.

El concepto de muerte no existe entre los cristales, a pesar de que un cristal individual puede perder energía con el paso de los siglos y quedar inerte. Si este proceso es similar al envejecimiento y la muerte es dudoso, ya que incluso un cristal aparentemente inactivo puede integrarse con el cuerpo de una nave o volver a la estructura planetaria madre y transmitirle sus experiencias, alcanzando de esta forma cierto grado de inmortalidad. Sin embargo, los cristales no son indestructibles, ni mucho menos. Un ataque contundente puede reducirlos a astillas y "apagar" su con-

ciencia repentinamente, aunque cualquier fragmento que sea rescatado y tratado de la forma correcta puede dar lugar a una réplica casi perfecta del original, no en aspecto, pero sí en frecuencia vibratoria y conocimientos.

■ Estructura social y forma de gobierno

Los cristales no tienen una jerarquía visible ni siguen ninguna rutina para la toma de decisiones, cada uno parece actuar de forma independiente. Si ello se debe a algún plan global, es imposible saberlo.

■ Nivel tecnológico

Las naves cristalinas tienen forma de prismas de cientos de metros de alto, astillas translúcidas que se desplazan lentamente reflejando las estrellas y creando extraños juegos de luces. Sus tripulantes viajan en los irregulares espacios de su interior, a veces directamente en contacto con el frío del espacio exterior. Los científicos teorizan sobre si estas naves son en realidad enormes cajas de resonancia para amplificar su vibración natural, la misma que les permite moldear el espacio-tiempo y "saltar" entre una estrella y otra a su antojo.

■ Relaciones con otras razas

Los cristalinos no suelen tratar con otras razas salvo para conseguir información sobre mundos que cumplan las condiciones que necesitan para expandirse. Hasta el momento a nadie le ha preocupado en exceso dónde van o qué hacen cuando llegan allí, pero la expansión cristalina puede que sea la mayor amenaza a la que deban enfrentarse las razas inteligentes de la galaxia en un futuro no muy lejano.

La comunicación con sus interlocutores se realiza a través de un implante situado en la base del cuello u otra parte del cuerpo próxima al sistema nervioso central. Este implante no es más que un diminuto fragmento de cristal vivo que "traduce" las vibraciones en órdenes comprensibles, creando un enlace telepático artificial. Hay quien dice que gracias a él los cristalinos pueden localizar y controlar a todo aquel que trabaja o ha trabajado para ellos, eliminándolo si ya no les es útil.

¿Cómo paga una raza de cristal flotante los servicios prestados? Lo más habitual suele ser la cura de enfermedades, incluso aquellas consideradas mortales por otras especies, "sintonizando" con el organismo del enfermo.



Otras habilidades que poseen, según se dice, son el borrado de recuerdos, la implantación de personalidades o la amplificación de ciertos sentidos, aunque esto último nunca haya sido confirmado.

■ Población

Existen aproximadamente unos 200 cristalinios, repartidos entre media docena de naves en órbita.

■ Nombres típicos

Los cristalinios no tienen nombre conocido y no responden si se les pregunta por él, aunque se supone que se reconocen entre ellos por un "tono" característico. Cuando otras razas se refieren a algún cristalino en concreto suelen usar la letra con la que se identifica a su nave en el sector y un número según su (supuesta) importancia, por ejemplo, Alfa Dos.

Medusas (Cyaneas)

Los científicos humanos no tuvieron problema a la hora de encontrar un nombre para esta raza acuática: cyaneas, en recuerdo a una especie terrestre ya extinta. Sin embargo, para la mayoría, con una mentalidad más literal, seguirían siendo las medusas gigantes del espacio.

■ Aspecto y fisiología

Su aspecto no es exactamente el de una medusa terrestre, ya que su cuerpo con forma de campana está recubierto en parte por una coraza endurecida de un material parecido al coral y los tentáculos que brotan de su parte inferior son gruesos, con habilidades prensiles y de manipulación muy avanzadas. No tienen órganos sensoriales visibles, aunque el hecho de que los contenedores en los que se desplazan sean transparentes hace pensar que poseen alguna rudimentaria forma de visión. Su sobredimensionado sistema nervioso (la campana, de un metro de diámetro o más, es casi todo cerebro) convierte a esta especie en prodigios de cálculo y memoria, por lo que no es raro encontrar a alguna cyanea como astronavegadora contratada por otras razas.

Originarias de un entorno marino, cuando descienden a tierra firme las medusas se mueven en su característico contenedor translúcido lleno de líquido, que flota sobre



varios repulsores antigravitatorios y del que parte un gran número de apéndices con todo tipo de funciones. Su aspecto general -un calamar metálico de tres metros de alto- parece querer imitar el de la raza que contiene.

Las cyaneas realizan migraciones periódicas a sus sistemas natales para llevar a cabo un ritual de reproducción en el que los individuos adultos (no hay sexos diferenciados entre las cyaneas) liberan cientos de pólipos de los cuales sólo unas decenas se fijan a las rocas y evolucionan hasta dar lugar a nuevas medusas.

■ Estructura social y forma de gobierno

Las medusas forman comunidades de un número variable de individuos, generalmente de origen familiar. Toman las decisiones en conjunto y por mayoría, en breves reuniones

en las que realizan un trance telepático para sopesar los pros y los contras de cada opción planteada. Aunque todos los individuos tienen el mismo peso en la decisión, la opinión de los mayores tiene mucho peso para las cyaneas.

■ Nivel tecnológico

Una flota de naves cyaneas en movimiento es uno de esos espectáculos irrepetibles que sólo pueden contemplarse en el Nexo. Sus superficies nacaradas y suaves, sin ángulos, recuerdan a un organismo vivo que se desliza nadando a cámara lenta por un océano nocturno. Sólo las perturbaciones causadas por los campos electromagnéticos que las rodean recuerdan a los que las ven que se trata de impresionantes obras de ingeniería. Esos mismos campos, de origen desconocido, les permiten desplazarse por el espacio mediante saltos interestelares.

■ Relaciones con otras razas

Al contrario de lo que podría suponerse, las medusas son ávidas comerciantes y coleccionistas. Les fascinan los objetos nuevos con formas o texturas que no hayan experimentado. También son de naturaleza expansionista y exploradoras por naturaleza. Suelen preferir las relaciones pacíficas, pero no dudarán en emprender acciones hostiles si se ven amenazadas, o si consideran que el objetivo lo merece. Hay que tener en cuenta que las cyaneas se consideran superiores a muchas otras razas y su actitud hacia los demás puede estar marcada con cierto grado de altivez y condescendencia.

Las cyaneas poseen una forma de telepatía, completa entre ellas, e imperfecta con otras razas, mediante la cual pueden comunicarse o leer los pensamientos ajenos. No consideran esto como una forma de invasión de la intimidad, sino pura transmisión de información. Otra habilidad con la que cuentan es la de "leer" los objetos por medio del tacto, obteniendo datos aproximados sobre dónde estuvieron o quién los poseyó. Si se trata de una capacidad psíquica o un sentido desarrollado hasta un grado extremo es difícil de decir.

■ Población

Hay unas 100.000 cyaneas en el Nexo, repartidas sobre todo por naves en órbita, aunque cada vez es más común ver algunas establecidas de forma permanente en estaciones

y colonias.

■ Nombres típicos

Las cyaneas se reconocen entre ellas por la "huella" telepática que emiten al comunicarse o por el patrón de ondulaciones y gamas de color de su cuerpo. Con otras razas utilizan nombres de protocolo, como por ejemplo: Navegante del Mar Siral, Cazador Doble Estrella, Interlocutor de la Fosa de Lnak, Viajero Rompiente Azul.

■ Características de juego

Atributos: -1 Salud, +2 Inteligencia, -2 Presencia, +1 Voluntad

Habilidades Bonificadas: Astronavegación, Ciencia

Ventajas: Memoria fotográfica

Desventajas: Físico extraño

Especial: Telepatía, Lectura de Impronta de Objetos

Arquitectos

■ Aspecto y fisiología

Son humanoides, miden más de cuatro metros de alto, su cuerpo es huesudo y poseen cuatro brazos, cada par naciendo de la misma articulación del hombro. Normalmente visten con mantos de colores oscuros de varios metros de largo que arrastran tras ellos al caminar. Los individuos más ancianos deben usar



sillas gravitatorias o soportes cibernéticos para las piernas, ya que su constitución se vuelve muy frágil.

Su piel apergaminada es de color marfil y tienen dos pares de ojos, unos grandes, bulbosos en la parte superior de la cabeza, y otros más pequeños en la zona intermedia, negros y brillantes. Su cabeza es alargada y se curva hacia atrás, casi no tienen rasgos, su boca una fina línea y su nariz dos hendiduras. Son serios e inexpresivos.

Se sabe poco del origen de los arquitectos o de su planeta natal. Su aspecto centenario provoca especulaciones sobre si son realmente los representantes de una raza "viva" o los vestigios de una especie virtualmente extinta. Se rumorea que las naves que orbitan el Nexo, las catedrales, son las últimas de su tipo que existen y que sus tripulantes buscan la manera de revivir su agotada reserva genética por medio de experimentos de clonación y mutación en los que usan a criaturas inferiores.

■ Estructura social y forma de gobierno

Los arquitectos parecen relacionarse entre sí de una manera aséptica y funcional, casi monacal. Los tripulantes de cada nave forman un grupo dirigido por un superior denominado Lemner. Es él quien tiene la última palabra en las decisiones que se toman, y sólo rinde cuentas a otros de su mismo rango los en consejos que se celebran cada cierto tiempo en la Bharayam Det, su nave más grande. Por debajo de los Lemner la única distinción que se hace es por experiencia o conocimientos, rasgos que los arquitectos valoran mucho.

■ Nivel tecnológico

Las naves de los arquitectos tienen varios kilómetros de largo y están concebidas como obras de arte. En su interior el visitante puede perderse en la sucesión de salones abovedados y estancias que no desentonarían en un palacio por su majestuosidad, aunque la mayoría sólo tienen unos pocos muebles. Nunca se ha permitido una visita a las dependencias médicas ni a los laboratorios, situados en las cubiertas inferiores, ni tampoco a los puestos de mando o las zonas de motores.

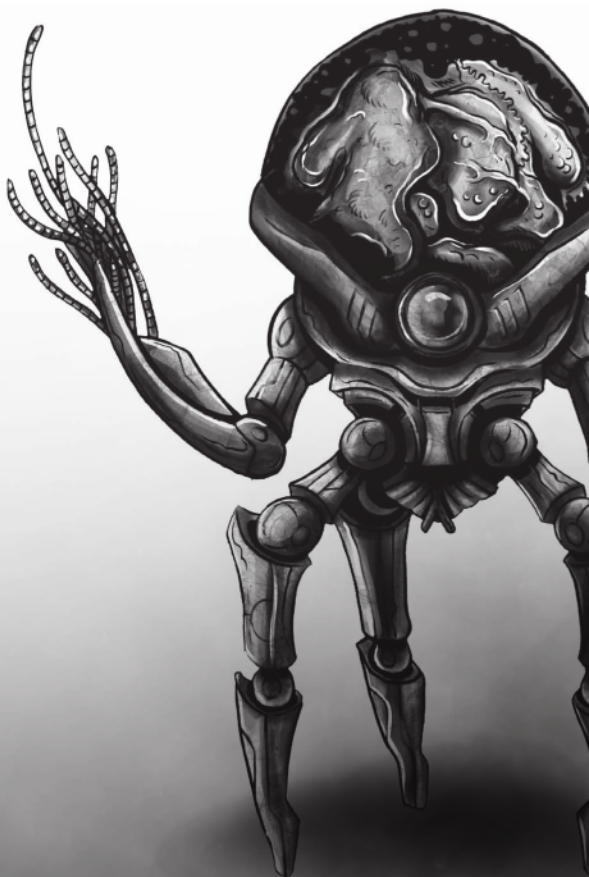
Es difícil descubrir los controles mediante los que los arquitectos manejan su tecnología, aunque parece tener algo que ver con los sutiles gestos en código que realizan con sus

manos. Todos sus diseños son discretos y hermosos a la vez que funcionales: un brazalete puede esconder un bisturí láser, un inyector de drogas o controlar a los robots sirvientes de toda una planta. No hacen alarde de su potencial aunque es de sobra conocido que son especialistas en recombinación de ADN y tratamientos regenerativos.

■ Relaciones con otras razas

Los arquitectos han actuado de "padres" con más de una raza recién llegada al Nexo, tutelándolas y aconsejándolas a través de sus interlocutores. Quizá todo lo que han visto en su milenaria existencia les ha convencido de la importancia de todas las formas de vida, incluso la más pequeña. Lo cierto es que los arquitectos suelen ser los únicos que interceden en favor de las razas menores en el Supraconsejo, oponiéndose a las normativas que consideran abusivas, aunque no les afecten.

No existe constancia de que los arquitectos haya entablado combate ni se hayan involucrado en ninguna acción bélica, al menos



desde la creación del Nexo. Sus naves no portan armamento visible y lo que es aún más extraño, sus delegaciones suelen acudir a sus compromisos sin guardaespaldas ni protección de ningún tipo.

Los arquitectos poseen la habilidad psíquica de manipular la memoria de la mayoría de las razas del Nexo, un poder que procuran no exhibir ni utilizar de manera evidente. La manipulación pasa desapercibida si la alteración es leve, pero puede provocar graves secuelas si se intenta realizar grandes cambios o el sujeto opone resistencia.

■ Población

Aunque es difícil hacer una estimación, podría haber hasta 4000 arquitectos en la zona, de los cuales sólo unos pocos han pisado tierra alguna vez, prefiriendo la seguridad de las estaciones. Nunca se establecen en ningún lugar, ya que deben regresar a las catedrales a las que pertenecen cada cierto tiempo, por razones desconocidas (aunque se sospecha que de índole médica).

■ Nombres típicos

Los arquitectos usan varias formas de cortesía al pronunciar sus nombres, la primera antepone una partícula que define su rango: Lem para cualquier individuo, Lemner para el superior de un grupo, por ejemplo una nave. Lem Maalte, Lem Rueran, Lem Ghekeeru y Lemner Tonma, por ejemplo.

Protoplasmas, alienígenas líquidos

■ Aspecto y fisiología

Protoplasmas globulares, se asemejan a gelatinas translúcidas con órganos de forma y función imprecisa en su interior. Los científicos terrestres los han comparado con las amebas o los protozoos terrestres, con la diferencia de que los protoplasmas están dotados de una singular inteligencia y su tamaño puede ir desde un disco de medio metro de radio a una pulsante masa de varias toneladas. Por suerte estos últimos no suelen abandonar su planeta natal. Los individuos de tamaño normal se mueven con fluidez por el medio acuático. Se alimentan

envolviendo a sus presas y deshaciéndolas en sus jugos internos.

Aunque es raro que los protoplasmas se reproduzcan fuera de sus planetas natales, se sabe que el proceso se realiza por gemación, durante la cual un adulto produce de una a tres copias de menor tamaño de sí mismo, que se separan del cuerpo principal y comienzan a desarrollarse.

■ Estructura social y forma de gobierno

Ésta quizá sea una de las razas más agresivas e individualistas que existen, con multitud de facciones e intereses enfrentados incluso dentro de su propia delegación en el Nexo.

■ Nivel tecnológico

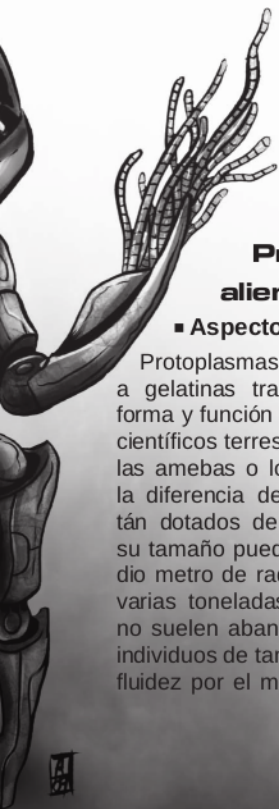
Los protoplasmas son capaces de crear y manejar campos electromagnéticos a voluntad, una capacidad que en ocasiones han intentado hacer pasar por conocimiento tecnológico pero en realidad es innata para su raza. Sus naves son literalmente secciones del mar de su planeta encerradas en campos de fuerza, lo que les dan el aspecto de varias esferas de cristal unidas. Su naturaleza fluida les permite soportar los rigores del viaje interestelar sin sufrir daño.

También son especialistas en métodos de defensa. Sus cuerpos soportan bien los impactos pero mal las descargas de armas de energía, por lo que han perfeccionado diversos campos protectores y repulsores que mantienen lejos las amenazas. Cuando deciden pasar a la ofensiva, si no pueden emplear a mercenarios de otras razas contestarán con disparos de plasma emitidos desde órganos especializados de sus naves.

Relaciones con otras razas

Los protos son propensos a ignorar pactos o acuerdos por lograr beneficios inmediatos y no dudan en poner en marcha brutales operaciones encubiertas para lograr lo que quieren. Sus intereses parecen ir encaminados a acumular grandes cantidades de metales preciosos (para crear amplificadores para su poder) y a sabotear el avance de otras razas.

Algo que tienen en común todos los protoplasmas es que odian lo sólido y rígido, y en especial a los Cristalinos. No bajarán a tierra firme si pueden evitarlo, actuando a través de intermediarios en todo lo posible. En las raras ocasiones en las que los protoplasmas



se vean obligados a aparecer físicamente lo harán en contenedores similares a los de las medusas, de forma ovoidea, protegidos y sustentados por campos de energía.

Población

Hay cerca de 200.000 protoplasmas en el Nexo y su número crece rápidamente.

Nombres típicos

Los protos no poseen nombres pronunciables ya que se identifican entre ellos mediante contacto directo o secuencias de ondulaciones sobre su superficie. Cuando tratan con otras razas eligen nombres de conveniencia dentro de la misma, un protoplasma que trate con humanos puede adoptar el apodo de "John221".

Al otro extremo del cráter el resplandor irisado del la lluvia sobre el campo de contención embellecía aún más la escena. Tal y como un gigante vería una gota de rocío posada sobre una hoja, así descansaba la esfera líquida de varias decenas de metros de alto y cientos de largo, relajada y distendida, con un constante ir y venir de protoplasmas por su interior. El extraño baile de criaturas puso un nudo en el estómago a los soldados, que avanzaron hacia la nave. Las órdenes eran volar sus defensas con cargas ígneas y dejar que los alienígenas agonizasen, desecados al contacto con el aire, apoderándose luego del yacimiento de rodio. El zumbido de varias sondas de reconocimiento y el familiar gruñido metálico de los robots de combate presagió que no iba a ser tarea fácil...

RAZAS MENORES

Hunk

■ Aspecto y fisiología

Los hunk son robustos humanoides de piel

parduzca que se encargan del trabajo pesado que muchas otras razas no pueden o no quieren realizar. Tienen una altura media de unos 3 metros, espaldas anchas y cuerpos tremendamente musculosos. Su cabeza, redonda y desprovista de pelo, parece surgir directamente entre los hombros. Sus proporciones son diferentes a las humanas: las piernas son cortas y robustas, el torso poderoso y los brazos y manos más grandes de lo normal.

A lo largo de la espina dorsal y recorriendo la



frente hasta la chata nariz suelen tener unas escamas vestigiales, lo que apunta a algún tipo de origen reptiliano. Aunque no hay pruebas de ello, se dice que en su planeta natal los líderes de la especie experimentan un crecimiento estas escamas, que pasan a formar una afilada cresta ósea.

■ Estructura social y forma de gobierno

Los hunk son regidos por una aristocracia

militarista y conservadora que incluso en tiempo de paz mantiene una serie de férreas tradiciones heredadas de antaño. La cadena de mando es estricta y la disidencia es uno de los peores crímenes que un hunk puede cometer. Incluso aquellos que han decidido establecerse por su cuenta pueden ser requeridos para prestar algún servicio, apelando a complejos acuerdos y obligaciones adquiridas hace tiempo por su clan.

■ Nivel tecnológico

Las naves interestelares hunk son un tanto atípicas, ya que están construidas a modo de cilindro hueco, de cuya silueta tan solo sobresalen un modesto puente de mando y los gigantescos motores de curvatura. En el momento del viaje cruceros de batalla, alargados y erizados de torretas, recios mercantes e incluso naves privadas se acoplan al interior de la estructura, desactivan sus fuentes de energía y se confían a las manos del piloto de ese mastodonte. Mientras no se usan, las "naves nodriza" se acoplan a alguna estación o realizan órbitas lejanas.

■ Relaciones con otras razas

Siglos de guerras fratricidas han derivado en un complejo código de honor que regula tanto los enfrentamientos entre miembros de la misma especie como con otras. En la práctica esto se traduce en que un hunk rara vez iniciará un combate, aunque no dudará en defenderse si se ve atacado. Sin embargo las nuevas generaciones no se toman tan al pie de la letra esas restricciones y es posible encontrar hunk trabajando en ejércitos privados o como guardaespaldas.

■ Población

El número de hunk en el Nexa ha alcanzado recientemente los 500.000 individuos, a pesar de que su ciclo de gestación es mucho más largo que el de otras especies: un año y medio.

■ Nombres típicos

Los hunk anteponen el nombre familiar o del clan al suyo propio, por ejemplo: Dersig Odro, Dersig Rolg, Hakan Gurn. Esto causa confusiones de vez en cuando en el trato con otras razas, así que en general se prescinde del primer nombre.

■ Características de juego

Atributos: +2 Fuerza, -1 Reflejos, -1 Inteligencia

Habilidades Bonificadas: Combate sin armas, Intimidar

Ventajas: Duro de matar

Durgan

Los durgan son una sombra de lo que fue una raza orgullosa que se preparaba para iniciar el viaje interestelar, como muchas otras. Lo habrían logrado si hace menos de un siglo una nave de control fronterizo no hubiera tenido un duro encontronazo con una esfera protoplasmática, en lo que luego sería conocido como el Incidente Oltoviano. Tras el enfrentamiento inicial, ganado aparentemente por los durgan, la respuesta de los protos provocó una escalada de violencia que culminaría con el planeta Gelak arrasado desde la órbita, millones de muertos y miles de exiliados. Para los durgan, lo que el Supraconsejo califica como "incidente" fue una operación de exterminio planificada hasta el último detalle. Sus naves nunca tuvieron oportunidad contra los cañones de microondas y las masivas descargas de plasma. El genocidio fue una advertencia para todo aquel que tuviese intención de plantar cara a las ambiciones expansionistas de los protoplasmas.

Tras casi cien años el resultado ha sido una especie que se extingue y un profundo odio entre ambas razas, que los protos suelen to-



marse casi a broma.

■ Aspecto y fisiología

Humanoide y de estatura humana, el durgan típico tiene la nariz chata, los ojos pequeños y estrechos, la cabeza ancha cubierta de escamas y mechones de pelo a ambos lados de la cara que sirven para determinar la edad del individuo. Los jóvenes tienen un escaso pelo moreno, los adultos unas pobladas patillas negras y los ancianos se enorgullecen de lucir sus franjas plateadas.

Una de las secuelas del Incidente Oltoviano es la esterilidad de la mayoría de las hembras de la especie, provocada por las bombas de plasma radiante. Las pocas que pueden concebir no siempre logran que los recién nacidos superen los primeros años de vida.

■ Estructura social y forma de gobierno

Desde hace décadas no existe un gobierno durgano reconocido y las relaciones más sólidas de la comunidad se basan en lazos familiares o de amistad. Lo mismo ocurre hacia el exterior.

■ Nivel tecnológico

Aunque algunos estudiosos se esfuerzan en conservar modelos funcionales de la tecnología original de la raza, las naves que escaparon a la destrucción de su planeta natal estaban pensadas para salvar a los habitantes, no su cultura. Las pocas imágenes, grabaciones u objetos que se conservan son los que llevaron consigo los refugiados. Hoy en día los durgan utilizan naves subluz de otras razas, lo mismo que sus armas y equipo. Aquellos que se emplean como mercenarios suelen llevar armas ligeras decoradas con sus antiguos emblemas familiares, además de utilizar los cuchillos arrojadizos dobles que según la tradición pasaban de padres a hijos.

■ Relaciones con otras razas

Los durgan son hábiles exploradores y luchadores fieros que se embarcan como marineros o realizan tareas de vigilancia para otras razas. La mayoría tiene una mentalidad fatalista respecto al futuro, ya sea por el exilio vivido o por haber crecido en un ambiente en el que la extinción inexorable está tan presente. Unos pocos confían en poder encontrar un planeta que reproduzca las condiciones de Gelak para poder establecerse y trabajar por un futuro mejor.

■ Población

Unos 2.000 en el Nexo, en descenso.

■ Nombres típicos

Los durgan usan un solo nombre, sencillo y sonoro: Danmale, Fusan, Jamani, Ganju

■ Características de juego

Atributos: +1 Salud, -1 Voluntad

Habilidades Bonificadas: Combate de melé, Supervivencia

Ventajas: Sentidos Aguzados

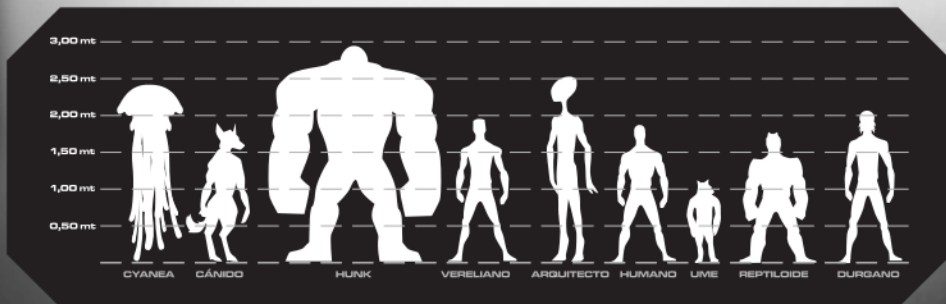
Desventajas: Paria

Reptilianos

■ Aspecto y fisiología

No hay una descripción uniforme para la raza reptiliana, ya que tras millones de años de evolución se han adaptado de manera muy diferente a las diversas zonas de su planeta natal, Schaernn.

El tipo más común, el varano, tiene 2.30 metros de alto, torso ancho y fornido, cuello alargado, piel escamosa verde brillante, cabeza pequeña, mandíbula prominente y una cola que les ayuda tanto a defenderse



como a mantenerse en posición erguida. Su mordedura es potente y su saliva contiene un potente veneno anestésico. Si el herido no sucumbe a sus efectos y no es sometido a tratamiento, la infección de la herida lo dejará igualmente fuera de combate antes o después.

El segundo tipo de reptiliano que suele encontrarse en el Nexo es el serpentino, más bajo, de 1.80 metros de altura, delgado y de movimientos rápidos, morro chato y extremidades alargadas. Tradicionalmente sienten una especial predilección por las tareas técnicas o de infiltración.

La variante menos habitual es el reptiliano real, que no es tan alto como el varano, aunque suele superar los 2 metros de estatura. Su cuerpo tiene una morfología menos humanoide que el resto de los de su especie: a primera vista recuerda a un lagarto erguido sobre sus patas traseras, con una gran cabeza triangular inclinada hacia delante que lo observa todo a través de sus pequeños ojos amarillos. Sus escamas suelen tener un tono bronceado y tanto su cuello como su espalda están adornados con varias hileras de espinas. Casi la totalidad de la casta dirigente está compuesta por reptilianos reales.

Existen otras ramas de la misma especie, de mayor o menor altura y una gama de colores muy variada, además de patrones sutiles en los dibujos de su piel que sólo son evidentes para los expertos. Todo el sistema de castas reptiliano está basado en esas diferencias, que en el fondo son meramente visuales pero a las que otorgan una gran importancia.

Una particularidad de los reptilianos es que sus hembras pueden procrear por partenogénesis sin presencia de un macho, lo que les ha convertido en colonizadores y supervivientes natos.

■ Estructura social y forma de gobierno

A grandes rasgos la sociedad reptiliana está dividida por una parte en la facción ritualista y tradicional, y por otra en una nueva generación independiente y oportunista. El estricto sistema de castas no ha resistido el contacto con otras razas alienígenas y actualmente está muy cuestionado, pero los grupos dominantes se resisten a hacer ningún cambio. Aquellos que reniegan de la estructura social establecida son considerados proscritos, pero

después de cientos de años de enfrentamientos y persecuciones, su número es ya tan grande que se han abandonado las acciones hostiles casi por completo. La criminalización ha dado paso al diálogo, a menudo tenso e infructuoso. Los reptilianos libres prefieren trabajar como tripulantes de naves, técnicos o científicos para otros antes que resignarse a ocupar el puesto decidido por el color de su piel o la forma de su cráneo.

■ Nivel tecnológico

Los reptilianos utilizan una versión del motor de curvatura para moverse por el espacio. Las armas de agujas son muy populares entre ellos, sobre todo en las versiones más potentes de disparo simple, quizá en homenaje a su pasado como cazadores.

■ Relaciones con otras razas

Como una más de las razas menores, los reptilianos libres visitan la encrucijada en busca de conocimiento, trabajo, aventura o una oportunidad de llegar lejos. Muchos no lo logran y su comunidad no deja de acoger a nuevas víctimas del desengaño del Nexo. A la larga los jóvenes que no consiguen asistir a clases o son tomados bajo la tutela de algún maestro acaban enrolándose como soldados.

Los ritualistas, sin embargo, rara vez se establecen en la ciudad y trabajan como diplomáticos o burócratas, con la mente siempre puesta en volver a casa.

■ Población

Aproximadamente 600.000 habitantes.

■ Nombres típicos

Aunque en su planeta natal utilizan elaborados nombres compuestos, los reptilianos que habitan en el Nexo prefieren simplificarlos, quizá como un gesto de independencia: Azmat, N'Aager, Essarin, R'izgal.

■ Características de juego

▲ Real (casta dirigente):

Atributos: +1 Presencia, -1 Fuerza

Habilidades Bonificadas: Liderazgo, Persuasión

Ventajas: Rango

Desventajas: Deber

▲ Varano (soldados):

Atributos: +1 Fuerza, -1 Reflejos

Habilidades Bonificadas: Atletismo, Armas de fuego

Ventajas: Sentidos Aguzados

Desventajas: Enemigo

▲ **Serpentino (informadores y espías):**

Atributos: +1 Reflejos, -1 Fuerza

Habilidades Bonificadas: Acechar, Advertir

Ventajas: Visión nocturna

Desventajas: Cobarde

Parásitos y simbioses

La cooperación entre dos organismos, o que uno de ellos sirva de anfitrión al otro, todavía sigue provocando repugnancia a muchas razas, entre ellas a los humanos. Sin embargo los simbioses en sus múltiples variantes están muy extendidos por esta zona de la galaxia y se han convertido en una "raza" a tener en cuenta en el Nexo.

■ Aspecto y fisiología

Un simbiote típico es una criatura bulbosa, en ocasiones translúcida y vagamente insectoide, que se cuelga de los hombros del anfitrión como una joroba, enlazándose a su sistema nervioso a través de la columna vertebral o directamente al cerebro con varios tentáculos o zarcillos. También es común que se conecte a su riego sanguíneo (con un agujón o sonda, por ejemplo) para alimentarse, ya sea constantemente o de vez en cuando, a lo largo del día.

Otros simbioses son más discretos y no provocan ningún cambio significativo en sus huéspedes, al menos a simple vista. Sin embargo cualquier escáner médico revelará rápidamente su posición.

Los anfitriones preferidos suelen ser individuos sanos y fuertes de cualquiera de las razas menores, aunque en ocasiones el simbiote busca unirse a personas concretas, sin un motivo aparente. Lo más común es que el procedimiento de "asociación" sea propuesto por un padrino, que puede ser otro organismo simbiótico o un interlocutor pagado para realizar las gestiones. Los simbioses ofrecen remuneraciones muy variadas para convencer a los posibles anfitriones, desde grandes sumas de dinero a ventajas físicas como mayor longevidad, drogas naturales,

conocimientos... . Los términos del acuerdo son individuales y pueden ir desde la simple existencia conjunta, sin interferencia por parte del simbiote, hasta el control total, en el que la mente dominada sólo es liberada en breves momentos a lo largo del día.

A los simbioses que rompen la reciprocidad con el huésped se les denomina parásitos, igual que a aquellos que se apoderan de un cuerpo contra su voluntad. Existen unidades de SecurCom dedicadas exclusivamente a la caza y captura de estas criaturas. Por contra, se considera igualmente delictivo que el anfitrión cause daño intencionadamente a su simbiote o incumpla los términos de su asociación, sin embargo este último punto es difícil de aclarar, ya que es una información que suele mantenerse en secreto. Para defenderse, la mayoría de especies simbióticas cuentan con neurosupresores y toxinas que se liberan en el cuerpo del huésped en caso de agresión.

■ Nivel tecnológico

Los simbioses no poseen tecnología propia, aunque en ocasiones colaboran con el anfitrión en la creación de objetos que faciliten la "vida" en común. Curiosamente los organismos simbióticos suelen desarrollar aptitudes artísticas como la escultura, la pintura o la música, quizá como una forma de explotar al máximo sentidos que normalmente no poseen.

■ Relaciones con otras razas

Un rasgo común a esta raza es su obsesión por la supervivencia, propia y de su línea genética. Su asociación con otros individuos siempre va encaminada a favorecer que otros como ellos se establezcan en la zona, criando larvas o actuando de padrinos para otros simbioses. Las maquinaciones más complejas suelen realizarlas los parásitos, que tienen un largo historial de envenenamiento a otros simbioses, secuestros, organización de granjas de cuerpos... . El hecho de que sea imposible diferenciar a un parásito de un simbiote más allá de sus acciones ha generado una suspicacia y recelo general entre las razas menores, sus víctimas habituales.

■ Población

El censo de los organismos simbióticos es difícil de realizar, aunque se estima que en el

Disparó los retrocohetes para reducir la velocidad,

calculando el momento exacto en el que sus botas magnéticas tocarían la superficie del satélite Cosmos. A decenas de metros a su izquierda y derecha, el resto del comando de asalto hacía lo mismo, y una sucesión de fogonazos y "clanks" le confirmó que todos estaban en posición. Para entonces las alarmas del interior ya habrían saltado, pero era tarde, mala suerte. Al aproximarse entre trozos de basura espacial habían confundido a los sensores y ahora las defensas perimétricas poco podrían hacer. Desmontó el cortador láser del arnés y comenzó a trazar un círculo en el metal. Esa sección de la nave se despresurizó y varios objetos salieron despedidos al exterior. Los sistemas de protección habían inundado la brecha de espuma selladora pero la atravesó sin dificultad.

Según los planos almacenados en su memoria, estaba en un pasillo de circunvalación. La sirena de alerta aullaba y teñía todo de rojo, parpadeando frenéticamente. Al fondo unas figuras corrían, tratando de levantar una barricada. Los disparos iluminaron las sombras a su alrededor y dejaron círculos chamuscados en las paredes. Devolvió el fuego con su rifle de plasma, anotando en la red de datos común que la resistencia era mayor de la estimada en las simulaciones. Una granada EMP cayó a sus pies y la invisible detonación le envolvió antes de que pudiese eludirla. Su lado izquierdo falló soltando una nube de chispas y el resto de sistemas comenzaron la rutina de apagado de emergencia. Estaba perdido. Los sensores quedaron mudos y se derrumbó. Abandonó ese cuerpo y tomó control directo del siguiente robot del comando, que había asegurado una posición dos niveles más abajo. Actualizó la red de datos para advertir de la presencia de armas EMP y continuó el asalto. Esos orgánicos no conseguirían estropear sus impecables estadísticas de combate.

Nexo habitan unos 40.000 individuos.

■ Nombres típicos

Los simbioses utilizan el nombre de su huésped para identificarse, lo que hace difícil seguirles la pista tras varios "cambios de cuerpo".

■ Características de juego

Atributos: (Según huésped) +1 Inteligencia, -2 Presencia, +1 Salud

Habilidades Bonificadas: Actuar, Idiomas

Ventajas: Contactos

Desventajas: Infame

Robots e inteligencias artificiales

■ Aspecto y fisiología

En todo el Nexo hay una abundante presencia de robots, también llamados constructos, que realizan desde trabajos simples como limpieza y mantenimiento de edificios hasta la-

bores complejas como tripular naves espaciales. Existen robots de formas muy variadas, aunque es bastante común que recuerden de alguna forma a la raza que los ha creado: los robots cyaneos suelen tener apéndices tentaculares, mientras que los hunk construyen masivos robots bípedos, por ejemplo.

El término con el que se denomina a los robots que copian físicamente con toda exactitud a una raza es "símil" o "simulacro". Los símiles son los cuerpos preferidos por las inteligencias artificiales.

Las inteligencias artificiales o IA también sufren de peculiaridades raciales, dependiendo de quién las desarrollara. En general se trata de conciencias sintéticas más o menos perfeccionadas que en un primer contacto nadie diferenciaría de un individuo estándar de la raza en la que fueron creadas, sobre todo si se encuentra en un cuerpo símil. Con el trato prolongado se descubren diferencias a nivel

de toma de iniciativa, creatividad o reacciones a estímulos que las delatan como algo "no natural". El grado de imperfección depende tanto del tipo de IA como de la percepción del interlocutor. Un humano, por ejemplo, tendría una mayor dificultad en descubrir a una IA cyanea, no sólo por la falta de familiaridad racial sino por lo avanzado de su diseño.

Físicamente no hay una descripción estándar ya que las inteligencias artificiales se construyen para no estar atadas a un cuerpo concreto. Su núcleo central, el "cerebro" suele diseñarse como un módulo desmontable autosuficiente e independiente. Puede variar en tamaño pero se conecta sin excesivos problemas a la mayoría de los cuerpos robóticos disponibles en el mercado. El modelo de núcleo más común para una IA hunk es una caja alargada con un asa en un extremo que se introduce con igual facilidad en el compartimento de una grúa robotizada como en el centro de mando de una nave espacial. Desde ese momento la IA pasará a controlar todos los sistemas y "será" una grúa o una nave.

Las habilidades de una IA dependen mucho de su diseño y programación. Aunque pueden recurrir a bancos de datos y cantidades ingentes de información, no todas han sido diseñadas para las mismas tareas. Una IA creada pensando en la astronavegación no tiene por qué manejar con soltura un transporte de tropas por la jungla.

La independencia de las IA es un tema de debate habitual en el Nexo. Hay quien no considera a las IA como individuos autónomos, mientras que otros reclaman para ellas los mismos derechos y obligaciones que los "orgánicos". Esto ha provocado que exista cierto número de IAs, liberadas por sus dueños originales, que son consideradas habitantes como cualquier otro pero que en la práctica no están reguladas y a las que es difícil aplicar las leyes. Son virtualmente inmortales -sólo tienen que cambiar de cuerpo cuando el original se deteriora o resulta dañado- y el hecho de que su forma de vida, intereses o intenciones sean tan desconocidas para el gran público ha generado cierta inquietud. El temor de que las IAs puedan querer autorreplicarse y enfrentarse a sus creadores es muy real para muchos.

Los cristalinos y los protos no poseen, aparentemente, tecnología de inteligencia arti-

ficial. Se especula que pudieron prohibirla, destruyendo todo rastro de ella, por algún suceso crítico en el pasado, o simplemente considerarla obsoleta.

■ Población

Existen varios millones de robots en el Nexo, es rara la nave que no tiene varios entre su tripulación o la estación orbital que no emplea equipos de varias decenas en su mantenimiento. Existen unidades del ejército computas íntegramente por robots. De ellos, sólo un porcentaje muy bajo son IAs, aproximadamente 150.000, de las cuales 10.000 han sido liberadas.

■ Nombres típicos

Las IAs son designadas con fríos nombres técnicos o números de serie en el momento de su creación -Bucle de Control N782X, MindCorp Modelo Reinhard.098.S2- pero suelen cambiarlos por apodos o nombres de la raza con la que más se identifiquen rápidamente.

■ Características de juego

Atributos: +1 Inteligencia, -1 Presencia

Habilidades Bonificadas: Experto, Ciberteología

Ventajas: Inmune a venenos, Inmune a enfermedades

Desventajas: Rudo

Humanos

Hace 50 años que la UNC Oceanía, rebautizada como Baraka, alcanzó el Nexo. Tres generaciones de humanos conviven compartiendo puntos de vista muy diferentes sobre el lugar que ocupan en la encrucijada espacial que se ha convertido en su hogar. Los verdaderos terrestres ahora son ancianos que añoran su planeta natal y un esplendor que quizá su raza nunca tuvo. La dureza de su primer contacto con los alienígenas y algunos descubrimientos posteriores -como que algunas razas llevaban siglos visitando la Tierra para capturar humanos- les ha vuelto desconfiados y contrarios a la integración. Con el tiempo muchos han abandonado sus trabajos en Nexus Zero para volver a la Baraka y tratar de repararla, al menos para volverla más habitable.

Los hijos de la tripulación original crecieron

cuando sus padres todavía estaban conociendo a los extraterrestres y aunque para ellos el choque cultural no fue tan fuerte, heredaron parte del resquemor de sus progenitores contra aquellos que los miraban por encima del hombro. Aun así los años los han vuelto más conformistas y son los que mejor han asimilado la forma de vida del Nexo y sus reglas no escritas. Los humanos de esta generación son independientes, individualistas y algo cínicos, valoran su estatus y creen que ocupan el lugar natural en una sociedad en la que se mueven poderes muy superiores a ellos.

La generación más reciente, los nietos de aquellos primeros viajeros interestelares humanos, son jóvenes que ven las cosas de otra forma y no se creen lo que les cuentan sus mayores. Son inconformistas que tras nacer y crecer en un crisol interplanetario, ponen en duda que haya razas mayores y menores, o que su lugar esté entre los que sirven, sólo por ser humanos. No les basta con sobrevivir o tratar de medrar codeándose con alienígenas "superiores". Son luchadores que buscan su sitio aunque eso suponga enfrentarse al orden establecido y ser tachados a veces de conflictivos. Ellos son la nueva hornada de exploradores, pilotos y aventureros que tratan de labrarse su propio destino sin mirarse en el reflejo de nadie.

La Baraka flota en la periferia del Nexo con su motor apagado desde hace medio siglo y parte de su estructura desmantelada. La mayoría de los materiales para construir el barrio humano -en tierra- de Nexus Zero salieron de ella. Nadie ha intentado volver a poner en marcha la nave y los pocos que piensan en ello dudan de que funcione, y mucho menos que sea capaz de realizar un viaje largo. Los generadores auxiliares dan energía a la mayoría de los compartimentos habitables y zonas comunes, y eso ya es considerado todo un logro. Los laboratorios científicos y departamentos de investigación están clausurados. Nadie parece tener demasiado interés en reabrirlos, no hay tiempo ni personal para ello. Hasta cierto punto la nave es autosuficiente pero el tráfico de lanzaderas con varias estaciones orbitales próximas es constante.

■ Nivel tecnológico

El descubrimiento del motor Alcubierre-Van Der Broeck, llamado así en honor los creadores de su base teórica, fue la pieza clave



para permitir la exploración viable de las estrellas. Hasta entonces la única alternativa eran los largos viajes, normalmente sólo de ida, en los que la tripulación soportaba décadas de sueño criogénico. Pero no todo son ventajas, ya que el efecto a largo plazo en las personas del motor Alcubierre sigue bajo estudio.

■ Relaciones con otras razas

Los humanos son considerados versátiles y capaces de improvisar soluciones para la mayoría de problemas con los que se encuentran, aunque también se han ganado fama de egocéntricos, impulsivos e impredecibles. La flexibilidad de sus convicciones morales es ampliamente conocida. A pesar de todo su número crece con rapidez y otras razas no dudan en contratarlos para ocupar todo tipo de puestos, quizá no tan honrados o seguros como deberían. Los humanos son un recurso barato, o el último recurso.

■ Población

La colonia humana en el Nexo es de aproximadamente 2.000.000 de personas.

■ Nombres típicos

La mezcla de razas y culturas de los últimos siglos ha provocado que los humanos puedan identificarse con nombres y apellidos de procedencias muy diferentes.

■ Características de juego

Atributos: -

Habilidades Bonificadas: Callejeo, Comercio

Ventajas: -

Desventajas: -

Verelianos

■ Aspecto y fisiología

Los verelianos, conocidos popularmente como "flacuchos", son los más parecidos a los humanos de entre las especies alienígenas menores, aunque esto no ha supuesto un entendimiento particularmente bueno entre ambas razas.

Miden 1.70 m de media, son delgados, carecen de pelo y su piel es de un tono amarillo ocre. Sus ojos, más separados y saltones que los humanos, unidos a la ausencia de fosas nasales, les dan un aspecto que puede resultar incómodo -extraño y familiar a la vez- para aquellos que los conocen por primera vez. Los verelianos respiran a través de la piel de su espalda, que hace las veces de membrana intercambiadora de oxígeno, y la mayoría de sus ropajes, sobre todo los ceremoniales, la dejan al descubierto o están dispuestos en intrincadas capas para protegerla. El resto de su morfología es casi igual a la terrestre.

■ Estructura social y forma de gobierno

La forma de gobierno de los verelianos es una democracia representativa tutelada por un consejo de sabios. En su sociedad no existe un sistema de castas como tal, pero en la práctica las diferencias entre los que poseen y los que no son tan marcadas que el efecto es el mismo. La mayoría de la población está ligada por contratos de servidumbre o dependencia a las clases altas.

■ Nivel tecnológico

Muchas razas del Nexo miran con condescendencia a los verelianos por su inferior desarrollo tecnológico. Sus naves tradicio-



nales están propulsadas por velas solares y se desplazan a velocidad sublumínica, lo que hace los viajes interestelares imposibles para ellos, al menos a una velocidad razonable. Si el planeta Verel no hubiese estado en el punto de mira de los traficantes de mineral, habrían permanecido aislados cientos de años más.

■ Relaciones con otras razas

El primer contacto de los verelianos con otras razas inteligentes no fue precisamente idílico: un grupo de agentes libres de las corporaciones mineras saltó a su sistema solar con la intención de hacerse con varios yacimientos del sector, sin importarles las normas estelares en contra. Para cuando el Supraconsejo solicitó su retirada ya habían bombardeado varias ciudades y esclavizado a cientos de miles de verelianos, con la excusa de un ataque preventivo para asegurar la zona. Con el daño ya hecho, se proporcionó a los afectados transporte hasta el Nexo y se cerraron acuerdos comerciales en teoría favorables para el planeta. Ningún nativo de Verel ha olvidado lo ocurrido y su actitud habitual es la de tratar a cualquier desconocido con desconfianza, aunque con el tiempo resultan compañeros leales y trabajadores incansables.

■ Población

En el Nexo se han establecido cerca de 750.000 verelianos, aunque son muchos menos los que fijan su residencia fija allí, prefiriendo una breve estancia para ganar algo de dinero y un pronto regreso al hogar.

■ Nombres típicos

Lo más característico de los nombres verelianos son los enlaces -ar y -ub-, para hombre y mujer respectivamente, seguidos de la zona de procedencia. Por ejemplo: Galebrand-ar-Surem, Mune-ub-Saibal, Ponari-ar-Janme

■ Características de juego

Atributos: +1 Voluntad, -1 Salud

Habilidades Bonificadas: Armas de Fuego, Pilotar

Ventajas: Escurridizo

Desventajas: Rudo

Ume

■ Aspecto y fisiología

De 1.50 m de altura, los ume son una de las razas más pequeñas que habitan en el Nexo. Tienen el cuerpo cubierto de pelo corto de color marrón claro, largas extremidades terminadas en tres dedos muy sensibles, hocico afilado, grandes orejas y ojos redondos y de tono ambarino. Poseen una cola con habilidades prensiles limitadas. Excepto aquellos que cumplen tareas de cara al público, ninguno va vestido. Se trata de una precaución innecesaria ya que no poseen rasgos sexuales distintivos salvo una franja de piel moteada en la espalda de las hembras.

Es raro escuchar hablar a un ume, ya que valoran mucho su intimidad. Entre ellos se comunican con una combinación de silbidos y gorjeos que emiten en forma de melodía.

■ Estructura social y forma de gobierno

Los ume que habitan en los Jardines de Paligley no tienen una sociedad a gran escala como la entenderían otras razas. Se agrupan en "nidos" que puede tener desde cincuenta a quinientos individuos y mantienen un trato cordial entre sí, hasta que uno de ellos necesita de la colaboración del resto para alguna tarea. En ese momento los más fuertes se disputan de manera ritual el mando, y el vencedor guiará al resto mientras sea necesario, pero nunca más de ese tiempo.

■ Nivel tecnológico

Aquellos que los tratan de forma superficial tienden a pensar que los ume no son inteligentes, sin embargo son agudos e ingeniosos, con una agilidad mental sólo superada por su agilidad física. No conocen el viaje interestelar ni han desarrollado ninguna tecnología propia a excepción de herramientas y armas rudimentarias, sin embargo aprenden con rapidez por imitación, copiando al milímetro los movimientos de aquellos a los que observan. Esta habilidad se basa en parte en la habilidad psi de empatía de los ume, que les permite aprender no sólo la parte física de las tareas sino también el estado mental en el que las realiza la persona observada.

■ Relaciones con otras razas

Los primeros individuos fueron traídos al Nexo como servidores por alguna de las razas mayores. Su facilidad para adaptarse y su diligencia les garantizaron la supervivencia, ya que un ume puede ejercer tanto de ayuda de cámara para un diplomático como de limpiador de respiraderos de ventilación de Nexus Zero, dependiendo del entrenamiento que reciba.

A pesar de sus rasgos claramente animales, el resto de los animaloides, sobre todo los cánidos, los desprecian y los consideran esclavos serviles.

■ Población

Hay unos 250.000 ume en el Nexo, la mayoría viviendo como sirvientes de otras razas. Los que consiguen la libertad o huyen de sus amos se refugian en los Jardines de Paligley de Kaddira, que cuenta ya con cerca de 100.000 habitantes.

■ Nombres típicos

Los ume tienen nombres propios como notas musicales que resultan difíciles de pronunciar y recordar a otras razas, por lo que se bautizan ellos mismos para el trato con los demás de una forma muy sencilla: Bolpo, Jun, Lomu, Tek.

■ Características de juego

Atributos: -1 Salud, +1 Reflejos

Habilidades Bonificadas: Acrobacias, Evasión

Ventajas: Sentido del Peligro

Desventajas: Primitivo

Especial: Empatía

OTRAS RAZAS

Marionetistas, aliens en armadura

Los aliens que no soportan la gravedad estándar de los planetas del Nexo o prefieren relacionarse con el resto de razas en una forma diferente a la natural suelen usar trajes o armaduras robotizadas -las marionetas- habitualmente humanoides, aunque con un número de brazos, piernas o sistemas de propulsión variados.

Insectoides

La variante de insectoide más común recuerda a un cruce de casi 2 metros de alto entre hormiga y avispa terrestre, con antenas, ojos facetados, seis patas y alas, más o menos funcionales, dependiendo de la casta a la que pertenezca el individuo. Es raro ver a un alado en el Nexo. Los insectoides se comunican entre sí mediante feromonas y con el resto de razas usando sus prominentes mandíbulas para "hablar" con acento chirriante. Los insectoides no se consideran a sí mismos entes individuales, sino partes de un enjambre que trabaja para lograr el objetivo definido por la casta dirigente, y en última instancia, la reina. La perturbadora forma de pensar insectoide nunca ha sido bien recibida en el Nexo.

Cánidos

Se han identificado varias especies de cánidos humanoides, algunos fornidos y de cabeza roma como los rottweilers y otros de morro afilado como los pitbulls. Suelen trabajar como matones o cargadores en los muelles de la periferia.



“IDENTIDAD”

¿Que por qué estoy aquí? Burocracia, ya sabes... sólo burocracia. Llevaba un pequeño negocio de cambio de identidad en Kador-Neptuno, nada especial. Los fantasmas de la holored dirían que era un simple aficionado. No hacía cosas complicadas, a veces llegaba a mi cubículo alguien con una operación de bioesculpido todavía goteando del tanque y quería que pusiese su antigua vida patas arriba, que puentease cuentas de crédito, alterase registros, borrara grabaciones de seguridad y le diese cristales de datos nuevos. ¿El motivo? A mi eso me daba igual, todo el mundo tiene derecho a otro intento, ¿no crees? Mi sistema era siempre el mismo, entraba en la realidad sintética y me colaba en la sucursal de alguna empresa importante disfrazado de simple flujo de información para un balance contable. ¿Quién se va a poner a revisar una montaña de números así? Luego en el departamento de administración pinchaba el registro de fallecimientos y copiaba uno de los más antiguos, lo inyectaba en una ficha nueva y... magia. Una identidad completa en un segundo. Hay que jugar con las fechas y los registros de ADN, pero nada que no se pueda solucionar. Fácil ¿eh?

El caso es que en una de esas pinché donde no debía y me dí de narices con la ficha de alguien... tenía la sensación de haberle visto antes, y así era. En otras compañías, con otro nombre y otra cara. Sí, puedes cambiar de rostro pero no es tan fácil cambiar la información, algunas cosas se quedan grabadas más que una huella dactilar. Pues ese tipo hacía algo parecido a lo que hacía yo, sólo que él se aseguraba de que las personas a las que suplantaba estuviesen muertas, no sé si me entiendes... . Y lo que me hizo temblar de verdad fue que esa... “cosa” llevaba haciéndolo cientos de años, cientos, y que yo sepa ni con los tratamientos matusalén se puede ser tan viejo. Así que por eso estoy aquí. ¿Que cómo me pillaron? No lo hicieron, metí mi descripción en el boletín de busca y captura yo mismo. Créeme, con lo que sé, aquí estoy más seguro.

04

CAPÍTULO 4 NAVES Y TRANSPORTE VIAJANDO ENTRE LAS ESTRELLAS

VIAJE INTERESTELAR

Todas las naves con capacidad de salto interestelar siguen el mismo procedimiento a la hora de emprender viaje: en primer lugar activar los motores sublumínicos y poner rumbo al exterior del sistema solar en el que se encuentren, con el fin de evitar interferencias gravitatorias que pudiesen desviarlas de su ruta. Los cálculos para el salto son tan delicados que una mínima variación en la posición de los planetas o en la actividad de la propia estrella podrían invalidarlos o provocar un desastre. Por el mismo motivo, ningún piloto en su sano juicio activaría sus impulsores en las proximidades de otra nave en la secuencia de salida.

Una vez fuera del sistema, la nave selecciona el destino y "salta", un término genérico que engloba cualquier forma de desplazamiento a otro punto del espacio de manera no convencional, es decir, plegándolo o atravesán-

dolo para burlar el límite de la velocidad de la luz. El mecanismo para lograrlo puede ser muy diferente dependiendo de la tecnología de la raza en cuestión.

Para conocer la duración de un viaje interestelar hay que sumar el tiempo empleado en la salida y entrada a los sistemas solares más el tiempo empleado en la secuencia de saltos, ya que lo habitual es que sean necesarios varios para llegar al cuadrante de destino. Las naves más avanzadas pueden saltar directamente a mayores distancias y el tiempo que emplean para estar "en línea" de nuevo y activar sus motores también es menor. Una nave cristalina, por ejemplo, sólo necesitaría 1 salto para cruzar 5 cuadrantes, mientras que una nave-colonia humana necesitaría 5 saltos.

**Tiempo de Viaje = Salida del Sistema +
(Tiempo de Alineamiento x Nº Saltos) +
Entrada en el Sistema**

COMUNICACIONES INTERPLANETARIAS

El problema del retardo en las comunicaciones entre los diversos planetas habitados y las naves en ruta dejó de serlo gracias a un sistema que no habría sido posible crear sin la colaboración de los cristalinos. Usando una variante del modelo de propulsión de sus naves se desarrolló un transmisor que abre durante unos pocos segundos un agujero o puente a la zona del espacio donde se encuentra el objetivo deseado y "dispara" un mensaje en un haz de microondas.

Este procedimiento, casi instantáneo, tiene algunas pegas: la principal que el tamaño del generador necesario hace imposible crear versiones portátiles y por tanto sólo naves, estaciones orbitales o bases en tierra son capaces de emitir mensajes de este tipo. Sin embargo cualquiera con un receptor estándar podrá escucharlo. Otra limitación es que la distorsión espacio-temporal no permite contactar con una nave que se encuentre en medio de un "salto".

Para el envío de mensajes en distancias cortas se siguen usando ondas de radio, láseres u otros medios convencionales.

ASTRONAVES

Resonador cristalino

Su aspecto es el de una astilla de cristal de cientos de metros de alto. Los tripulantes viajan en los irregulares espacios de su interior, protegidos por campos de energía. Los resonadores carecen de soporte vital, atmósfera o gravedad artificial. Ningún no cristalino ha estado presente en un viaje interestelar, así que el procedimiento exacto se desconoce. Sólo se sabe que una vez fuera de la franja del Nexo, los resonadores son capaces de crear agujeros de gusano estables a modo de atajos hacia su destino. Su fragilidad e indefensión es sólo aparente: hay relatos sobre un único resonador reduciendo a metal inerte a un grupo de asalto pirata completo usando estallidos EMP y haces de vibración para ello.

▲ Características

Salto Interestelar: Si (5 cuadrantes)

Tiempo de Alineamiento: 12 horas

Velocidad Subluz: Media (2 semanas de re-

entrada en el sistema)

Velocidad en la Atmósfera: -

Maniobrabilidad: Baja

Blindaje: Alto

Escudos: Altos

Potencia de Fuego: Alta

Tripulación: Desconocida

Esfera protoplasmática

Los protos, al igual que los cristales, se desplazan en naves que parecen más creaciones accidentales de la naturaleza que ejemplos de su tecnología. Las esferas son similares a gotas o cuenta de cristal engarzadas unas con otras de forma caprichosa. Realmente se trata de porciones oceánicas atrapadas en campos de energía, en cuyo interior nadan los protoplasmas. Este tipo de naves realizan los "saltos" entre estrellas gracias a una forma natural de disrupción espacial (un plegamiento provocado por campos electromagnéticos), y soportan las perturbaciones del viaje gracias a su forma mutable.

▲ Características

Salto Interestelar: Si (4 cuadrantes)

Tiempo de Alineamiento: 24 horas

Velocidad Subluz: Rápida (1 semana de re-entrada en el sistema)

Velocidad en la Atmósfera: 900 km/h

Maniobrabilidad: Media

Blindaje: Bajo

Escudos: Altos

Potencia de Fuego: Alta

Tripulación: Desconocida

Nautilus cyaneo

Las cyaneas utilizan una combinación de organismos vivos y tecnología para crear sus naves. La estructura exterior de los nautilus es un crecimiento calcáreo que se desarrolla durante años en la profundidad de sus mares natales. Cuando alcanza el tamaño adecuado, es sellado y su interior se habilita para el viaje, una maniobra que concluye cuando los "motores", criaturas nativas con capacidad para manejar campos de energía, son situadas en los compartimentos centrales. Varios xenobiólogos defienden la teoría de que estos enormes seres son en realidad la última fase en la vida de una cyanea. Una vez cobra vida,

el nautilus se eleva del mar para alcanzar la órbita del planeta y emprender viaje. El protocolo de salto es muy parecido al que emplean los protos.

▲ Características

Salto Interestelar: Si (4 cuadrantes)
Tiempo de Alineamiento: 24 horas
Velocidad Subluz: Media (2 semanas de reentrada en el sistema)
Velocidad en la Atmósfera: -
Maniobrabilidad: Alta
Blindaje: Alto
Escudos: Medios
Potencia de Fuego: Media
Tripulación: 3600 (aprox.)

Catedral de los Arquitectos

Construidas con un innegable talento estético, las catedrales son una obra de arte de varios kilómetros de largo, una sucesión de bóvedas acristaladas, arcos, puentes y recintos decorados, quizá el último vestigio de una raza en decadencia. Se dice que los arquitectos que huían de la destrucción de su planeta utilizaron su tecnología para lanzar al espacio los mayores tesoros de sus ciudades: templos y santuarios convertidos en naves en las que exiliarse muy lejos de allí. Pero sólo se trata de un rumor... probablemente. Las catedrales utilizan motores gravitacionales, que les sirven tanto para los viajes intrasistema como los largos periplos interestelares.

▲ Características

Salto Interestelar: Si (3 cuadrantes)
Tiempo de Alineamiento: 24 horas
Velocidad Subluz: Lenta (3 semanas de reentrada en el sistema)
Velocidad en la Atmósfera: -
Maniobrabilidad: Baja
Blindaje: Altos
Escudos: Altos
Potencia de Fuego: Media
Tripulación: 200 (aprox.)

Nave-colonia humana

La gran migración humana requirió de naves que pudiesen albergar a cientos de miles de individuos con sus sistemas de soporte vital y animación suspendida, anticipando años de viaje hasta que localizasen un planeta habitable. La nave insignia de la flota, la UNC Oceanía, sirvió de modelo al resto. Su cuerpo central es alargado, con forma de puro, y está dividido en varias decenas de cubiertas, y atraviesa el anillo que forman los motores Alcubierre-Van Der Broeck. En esencia estos motores son aceleradores de partículas que generan una "ola" en el espacio que permite a la nave conservar su gravedad normal a la vez que es propulsada a velocidades superiores a la luz. En los viajes subluz la nave utiliza motores de fusión situados en la parte trasera.



▲ Características

Salto Interestelar: Si (1 cuadrante)
Tiempo de Alineamiento: 48 horas
Velocidad Subluz: Lenta (4 semanas de reentrada en el sistema)
Velocidad en la Atmósfera: -
Maniobrabilidad: Media
Blindaje: Medio
Escudos: Bajos
Potencia de Fuego: Media
Tripulación: 250.000

Fragata solar vereliana

El cuerpo de la fragata solar puede parecer pequeño y estilizado en comparación con las naves de otras razas, pero cuando despliega su vela dorada romboidal de 300 metros de ancho, resulta una visión impresionante. Las fragatas realizan el viaje interestelar impulsadas por el viento solar, y los desplazamientos en el sistema con motores de fusión

▲ Características

Salto Interestelar: No
Tiempo de Alineamiento: -
Velocidad Subluz: Rápida
Velocidad en la Atmósfera: -
Maniobrabilidad: Alta
Blindaje: Bajo
Escudos: Bajos
Potencia de Fuego: Media
Tripulación: 500

Cargueros

Además de las grandes naves interestelares existen otras de menor tamaño que cumplen funciones de tráfico de mercancías o pasajeros a pequeña escala. Sus diseños suelen ser más modestos que los de sus hermanas mayores y sus plantas de potencia sólo les permiten realizar saltos a sistemas cercanos.

▲ Características

Salto Interestelar: Si (1 cuadrante)
Tiempo de Alineamiento: 72 horas
Velocidad Subluz: Muy Lenta (6 semanas de reentrada en el sistema)
Velocidad en la Atmósfera: -
Maniobrabilidad: Baja
Blindaje: Bajo

Escudos: -

Potencia de Fuego:

Tripulación: 10-100 (varía)

Ejemplo de carguero: Jargen SUH 23

Esta nave realiza el trayecto desde el sistema Antaeus a varias estrellas vecinas habitadas. Su aspecto es el de una larga sucesión de contenedores con una esfera en su centro, el motor de salto. Cuando no se encuentra en ruta los contenedores se separan y sólo permanecen unidos a la estructura principal el puente de mando, los módulos de servicio y el soporte vital. En esta configuración la Jargen es mucho más ágil y maniobrable.

Lanzaderas

Se denomina lanzadera a toda aquella nave que sirva para realizar trayectos cortos entre naves, estaciones espaciales u otras estructuras en órbita. También es el vehículo más utilizado en las misiones de exploración de pecios espaciales. Las lanzaderas pueden utilizar motores de combustible químico o motores de fusión.

▲ Características

Salto Interestelar: No
Tiempo de Alineamiento: -
Velocidad Subluz: Rápida
Velocidad en la Atmósfera: -
Maniobrabilidad: Alta
Blindaje: Medio
Escudos: -
Potencia de Fuego: Baja
Tripulación: 10-50 (varía)

Ejemplo de lanzadera: Scramasax

Se trata de una nave pequeña y alargada, con una cabina doble acristalada que hace que parezca una libélula y en la que se reparten el espacio el piloto y el ingeniero robótico. Surgiendo de su morro hay multitud de brazos mecánicos, ganchos, arpones magnéticos y tenazas que le sirven para fijarse a la superficie de naves que flotan a la deriva y abrirse paso a través de su casco. La zona de carga trasera puede albergar a un equipo de cuatro personas con sus trajes de gravedad cero y una buena parte del botín "recuperado". El Scramasax no va armado a excepción de las pistolas o fusiles que lleven sus tripulantes.

Naves de descenso

Las naves que no poseen capacidad de aterrizaje utilizan naves de descenso para transportar a la carga o la tripulación a la superficie planetaria. Las hay de muchos tamaños, desde las más pequeñas y maniobrables, que trasladan a pequeños grupos de viajeros o pelotones de soldados, a las grandes naves portacontenedores. Todas son capaces de realizar vuelos en la atmósfera. Las naves de descenso usan motores de combustible químico.

▲ Características

Salto Interestelar: No

Tiempo de Alineamiento: -

Velocidad Subluz: Rápida (* Por un corto espacio de tiempo)

Velocidad en la Atmósfera: 600 km/h

Maniobrabilidad: Alta

Blindaje: Bajo

Escudos: -

Potencia de Fuego: Baja

Tripulación: 10-30 (varía)

Ejemplo de nave de descenso:

Navegante Fantasma

El Navegante es una antigua nave militar reconvertida en vehículo de inserción rápida por un grupo de mercenarios que opera desde la órbita de Talos. Su perfil chato y anguloso ya no está pintado con el esquema de colores de SecurCom sino con un azul oscuro casi negro que se confunde con el cielo nocturno. Cuenta además con portillas laterales, afustes para armamento pesado, ahora demontado, y una rampa trasera para carga y descarga. Hasta ocho personas pueden viajar en la nave, sin contar al piloto y el artillero. Los potentes retrocohetes de perfil variable de sus cortas alas permiten que despegue en vertical de manera casi instantánea.

Cápsulas

Las cápsulas son el último recurso en caso de accidente en el espacio, con espacio para uno o dos tripulantes y su equipo. Algunos viajeros solitarios y cazarrecompensas han adaptado estos vehículos para hacer "saltos" del planeta a la órbita, o a través del propio planeta usando el vuelo en órbitas bajas. Las

cápsulas normalmente usan motores químicos convencionales.

▲ Características

Salto Interestelar: No

Tiempo de Alineamiento: -

Velocidad Subluz: Rápida (* Por un corto espacio de tiempo)

Velocidad en la Atmósfera: 250 km/h

Maniobrabilidad: Media

Blindaje: -

Escudos: -

Potencia de Fuego: -

Tripulación: 1-3

TECNOLOGÍA DE USO COTIDIANO

Holored

Toda la información pública y privada del Nexo circula a través de la holored, un entramado de sistemas enlazados que engloba a naves en órbita, empresas de programas de ocio, bases de datos corporativas, servicios de noticias, espectáculos, pequeñas tiendas, hasta individuos que se mantienen conectados constantemente. Teóricamente cualquiera que abra una conexión en modo "acceso completo" puede compartir sus archivos y recibir consultas como un nodo más de la red. El modo de "acceso limitado" o "modo terminal" es sólo de consulta, anónimo y sin exponer datos de ningún tipo. Hay terminales de pago para el acceso desde cualquier esquina, e incluso gratuitos en algunos barrios del centro. Otras tecnologías de conexión a holored son holoproyectores, cascos o gafas de realidad sintética, pantallas bioluminiscentes implantadas en el brazo, líneas corticales directas... .

Cristales de memoria sintéticos

Cristales translúcidos, planos y alargados, de unos 5 centímetros de largo y 3 de ancho, normalmente engarzados en una pieza de metal o plástico que permite colgarlos o sujetarlos con mayor comodidad. En su interior pueden almacenarse cantidades ingentes de datos, desde cálculos para motores de salto a simulaciones planetarias completas. Los cristales son las memorias más comunes, pero

conviven con formatos más antiguos -magnéticos, magneto-ópticos-, pertenecientes a especies tecnológicamente menos avanzadas.

TRANSPORTE

En el Nexu abundan las lanzaderas y las cápsulas personales, que permiten realizar desplazamientos entre estaciones orbitales, o entre la órbita y la superficie, respectivamente. Para los que no pueden permitirse un vehículo espacial privado hay naves de descenso y líneas regulares entre los puertos más importantes. A nivel del suelo el vehículo más popular es el automóvil gravitatorio, seguido de los coches con células de combustible y los vehículos de motor químico, muy extendidos entre los habitantes de la periferia. Hay un servicio de tren elevado de levitación magnética que recorre los principales barrios de la ciudad. Todo el tráfico aéreo es controlado por una serie de inteligencias artificiales redundantes, que toman el control de los automóviles en cuanto despegan. Los vehículos de ruedas no están todos informatizados, y son los que más accidentes producen.



0.5

CAPÍTULO 5 ARMAS 4 ARMADURAS ARMAS, MUCHAS ARMAS

Armas láser

No son las armas más eficientes en combate pero siguen estando en activo por sus ventajas en cuanto a precisión y consumo de energía. Los láseres, en formato de mano, rifle o cañón, se construyen con relativa facilidad y se alimentan de baterías corrientes. Los modelos avanzados tienen capacidad tanto para el tiro rápido como para disparar haces sostenidos, perfectos para quemar, cortar o perforar el blindaje. Algunas de sus desventajas son la facilidad con la que se dispersa el rayo en zonas de humo o niebla, o la posibilidad de que sea desviado, parcial o totalmente, con material reflectante.

Armas de agujas

Son sus característicos proyectiles alargados de aleación de tungsteno los que han dado el nombre a estas armas, aunque a primera vista uno pensaría más en clavos que en agujas al describirlos. Los rifles de agujas son en esencia aceleradores electromagnéticos que disparan su munición a velocidades de varios kilómetros por segundo, ya sea en tiro a tiro

o en ráfagas. Por su potencia de fuego y versatilidad es el arma preferida de las tropas de tierra y ha probado su valía contra todo tipo de oponentes. Las agujas de mayor calibre pueden albergar cargas eléctricas o explosivas que detonan al impactar, para aumentar el daño infligido.

Armas de plasma

Este tipo de armas solo existe en versiones de rifle o cañón, debido al tamaño de las baterías necesarias para operarlas. Se rumorea que existen pistolas de plasma limitadas a una o dos descargas, pero no está confirmado. Los rifles de plasma disparan una esfera de energía a alta temperatura contenida en un campo de energía, que estalla al alcanzar su objetivo. Tienen un alcance relativamente corto pero lo compensan con su tremenda potencia destructiva. Son muy populares entre algunas razas alienígenas.

Armas arcaicas

Las armas que disparan proyectiles metálicos usando propelentes químicos, como pólvora

o cargas plásticas, siguen siendo muy populares entre los criminales y en los mundos menos avanzados. Baratas, fáciles de construir y mantener, son la alternativa perfecta en aquellos lugares en los que conseguir baterías de repuesto para armamento más sofisticado no está al alcance de cualquiera. También son inmunes a los inhibidores electromagnéticos de algunas razas y a las granadas EMP.

Armas sónicas (no letales)

Fueron concebidas como una manera de contener a cualquier tipo de especie alienígena, desde las más débiles a las verdaderas moles andantes, y forman parte del arsenal de pacificación de los destacamentos de SecurCom en el Nexo. Fabricadas sobre todo como armas de mano, estas armas son capaces de barrer una amplia zona con sonidos de alta frecuencia, tremendamente molestos para cualquiera que tenga la audición como uno de sus sentidos primarios. Concentradas en un arco menor y en un único sujeto pueden causar fuertes dolores, pérdida de consciencia e incluso lesiones permanentes.

Armas de concusión (no letales)

Desarrolladas a partir de las armas láser y de plasma, las armas de concusión disparan un haz de partículas que al impactar contra el

objetivo crea una onda de choque capaz de aturdirlo e incluso derribarlo. La carga de radiación de la onda provoca a la vez un intenso dolor en el blanco, que lo paraliza.

FUNCIONAMIENTO

Cada arma tiene varios atributos que describen y regulan su funcionamiento dentro de las reglas. Los atributos que describen armas de melee son Daño, Tipo, Tamaño, modificador de Precisión, que se suma a la tirada de ataque, el mínimo de Fuerza necesario para blandirla y las notas especiales.

La clave es que si uno no es suficientemente fuerte no es capaz de usar un arma. Por esta razón las armas suelen especificar un mínimo de FUE requerida con la que se puede usar el arma sin penalizaciones. Si la FUE del que empuña el arma es menor de la mínima requerida, se recibe un penalizador de -1 REF por cada punto por debajo.

En las armas de fuego hay dos características adicionales, Alcance, que representa el rango de distancia del arma, y la Cadencia de Fuego que dictamina la cantidad de veces que el arma puede abrir fuego por asalto.

Además de las armas de fuego tradicionales existen armas de energía de todo tipo, que funcionan de manera similar.

ARMAS ENERGÉTICAS/ ALTA TECNOLOGÍA

ARMA	Alc.	Balas	Cadencia	Daño	Precisión	Precio
Pistola Sónica	40/10(3m)	10	1	5D6*/3D6*	+1/+3	200 cr.
Pistola de Concusión	60	8	2	4D6*	+1	300 cr.
Pistola Láser	150	12	2	4D6	+2	500 cr.
Rifle Láser	600	30	2/2D6	6D6	+2/varía	900 cr.
Pistola de Plasma	50	5	2	6D6	-1	700 cr.
Rifle de Plasma	200	20	2	9D6	-2	1200 cr.
Pistola de Agujas	100	15	2	5D6	+2	600 cr.
Rifle de Agujas	500	48	2/1D3/4D6	6D6	+1/+3/varía	2000 cr.

(*) Daño No Letal

ARMAS ARCAICAS / PROYECTILES / MELEÉ

ARMA	Alc.	Balas	Cadencia	Daño	Precisión	Precio
Revolver (.38)	50	6	2	3D6	0	75 cr.
Pistola (.22)	50	10	2	2D6	+1	50 cr.
Pistola (9mm)	50	15	2	3D6	0	100 cr.
Revolver (.357)	60	6	2	4D6	-1	175 cr.
Pistola (.44)	70	8	2	5D6	-2	225 cr.
Escopeta (.12)	40	7	1	6D6	+3	270 cr.
Subfusil	100	30	2/1D3/5D6	3D6	0/+3/varía	300 cr.
Fusil de asalto	300	30	2/1D3/5D6	6D6	+1/+3/varía	400 cr.
Rifle de combate	400	24	2/1D3/4D6	7D6	+1/+3/varía	600 cr.
Ametralladora	600	Cinta (100)	10D6	7D6	0	1200 cr.
Rifle (.30-06)	700	5	2	8D6	+2	1100 cr.
Autocañón	800	Cinta (100)	10D6	8D6	0	3000 cr.
Cañón ligero	1200	10	1	10D6	-2	5000 cr.

ARMA	Alc.	Cadencia	FUE	Daño	Precisión
Arco Corto	100	1/2	3	3D6	0
Arco Largo	180	1/2	4	4D6	0
Arco Compuesto	150	1/2	3	4D6	0
Ballesta Ligera*	50	1/3	3	3D6	0
Ballesta Pesada*	100	1/4	4	5D6	-1
Honda	50	1	2	2D6	-1
Jabalina	40	1	3	3D6	0
Lanza	30	1	3	4D6	0

ARMA	Daño	Precisión	FUE	Iniciativa
Alabarda	4D6	-1	4	-2
Bastón	3D6	+1	2	-1
Cadena	2D6	-1	2	-2
Cuchillo	1D6	+1	1	+1
Daga / Sai	2D6	+1	1	0
Espada ancha	3D6	0	3	-1
Espada corta	2D6	0	2	+1
Espada larga	4D6	0	3	0
Estoque	3D6	+1	2	0
Garrote	2D6	0	1	-1
Gran Hacha	6D6	-2	5	-2
Hacha de mano	3D6	0	3	0
Jabalina	2D6	+1	2	0
Lanza	3D6	+2	3	-2
Látigo	1D6	-1	1	-2
Martillo de Guerra	4D6	-1	4	-1
Martillo de Mano	3D6	0	3	0
Maza	4D6	-1	3	0
Mandoble	5D6	-1	5	-2
Nunchaku	2D6	0	2	+1
Sable	3D6	0	3	+1
Katana	4D6	+1	3	+1
Pico	4D6	-1	3	-2

(*) Estas armas no suman el bonificador por Fuerza a su tirada de daño.

ARMAS DE USO COMÚN EN EL NEXO



▲ Rifle láser k-65
Fabricación hunk



▲ Pistola pesada k-45
Fabricación hunk



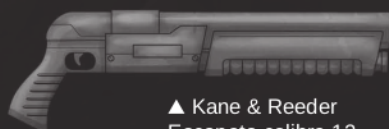
▲ Pistola k-25
Fabricación hunk



▲ Kane & Reeder
Rifle de asalto 7.72
Fabricación humana



▲ Kane & Reeder
Rifle de Plasma
Fabricación humana



▲ Kane & Reeder
Escopeta calibre 12
Fabricación humana



▲ Armas Laser
Moorehead Model B
Fabricación IA-Humana



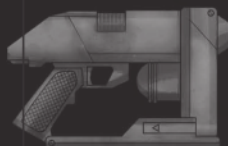
▲ Armas de agujas
Serie DST-4
Fabricación IA



▲ Pistola de agujas.
Manufactura vereliana



▲ Rifle de agujas.
Manufactura vereliana



▲ Armas de plasma
"Goekhta da jauk"
Manufactura durgana



PROTECCIONES Y ARMADURAS

Las armaduras cuentan con varios valores que representan su utilización en el juego. Los valores son Valor de Armadura, es decir la cantidad de daño que anula la pieza en cuestión y el Penalizador, es decir el valor que se resta de los REF del personaje.

Se considera que la armadura incluye un casco del mismo valor de protección.

Armadura cerámica de placas

Se trata del blindaje militar más simple que se fabrica y está reservada para las milicias locales y los pelotones de castigo. Sobre el uniforme de campaña el soldado lleva placas moldeadas en un polímero cerámico antibalístico, que proporciona una protección

parcial contra todo tipo de armamento, sea energético o de proyectiles. El casco lleva integrado un pequeño visor táctico en el que se proyecta la información recogida en tiempo real por los drones de vigilancia de la unidad o los satélites en órbita.

Traje de combate

El soldado corporativo estándar lleva una armadura inteligente diseñada para proporcionarle la mayor protección posible sin disminuir su movilidad. Está compuesta en su parte exterior por un blindaje de placas de polímero y en su parte interior por músculos sintéticos, unidos al sistema nervioso por medio de electrodos y un implante cortical. Los sistemas del traje recogen los movimientos del sujeto y los amplifican, dotándole de mayor fuerza y velocidad. Un visor integrado proporciona

ARMADURAS/TRAJES PRESURIZADOS/ESCUDOS

ARMADURA	VA	PENALIZADOR
Ligera de Kevlar ²	12	-1
Media de Kevlar ²	15	-2
Pesada de Kevlar ²	17	-3
Traje espacial ³	8	-2
Traje espacial industrial ³	10	-2
Traje de asalto cero G ³	15	-1
Armadura cerámica de placas	20	-1
Armadura de asalto	25	-1
Campo de Contención Personal	15/20/30 ⁴	-0
Campo de Castigo Personal	15/20/30 ⁴	-0

ARMADURAS ARCAICAS

ARMADURA	VA	PENALIZADOR
Ropa pesada, Cuero ligero ¹	2	-0
Cuero pesado, Acolchada ¹	3	-0
Piel gruesa ¹	6	-0
Cuero endurecido ¹	7	-1
Brigantina, Malla de anillas ¹	8	-2
Cota de escamas ¹	9	-3
Cota de malla, Laminada ¹	10	-3
Cota y pectoral, De placas ¹	16	-4

(1) Blindaje No Balístico: 1/2 VA contra armas de fuego o de energía

(2) Blindaje Balístico: 1/2 VA contra armas de energía

(3) Presurizados, con soporte vital

(4) Potencia variable

al soldado información interna (munición restante o nivel de la célula de energía), o externa del campo de batalla (blancos primarios y secundarios, miembros del pelotón, etc). El ordenador central controla el soporte vital y realiza tareas como cálculo de disparo o primeros auxilios básicos, además de conectar permanentemente con el puesto de mando.

Traje de asalto cero G

El traje para combate en gravedad cero es más voluminoso que el convencional, debido a los propulsores repartidos por toda su superficie y a los sistemas adicionales de navegación. También incorpora mayor potencia para cargar con los equipos cortadores de plasma y los anclajes magnéticos que les aseguran a la nave o estación objetivo mientras abren una vía hacia el interior.

CAMPOS DE ENERGÍA

Campo de Contención

Este tipo de campos son los más usados y existen versiones a gran escala, como defensas perimétricas para naves o edificios, y otros restringidos a un vehículo o persona. Los campos de contención son invisibles y unidireccionales, es decir, protegen de fuera hacia dentro. Están limitados los ataques cinéticos, desde armas de proyectiles, golpes o choques, cualquier objeto que penetre a alta velocidad en su radio de acción es frenado, total o parcialmente, dependiendo de la potencia empleada.

Campo de Castigo

Es similar al anterior pero cargado eléctricamente, de manera que cualquier ser vivo que intente cruzarlo recibe una dolorosa descarga que puede inutilizar además aparatos electrónicos sensibles. La zona de peligro del campo de castigo es bidireccional, al salir de él la electricidad volverá a golpear al sujeto.

MUNICIONES

(Sólo armas de fuego de proyectil sólido)

TIPO	Efecto
De Goma	VA x2, Daño No Letal
Perforante	VA 1/2, Daño que pasa 1/2 (Contra Armaduras)
Explosiva	VA x2, Daño que pasa x2
Rompecampos	VA 1/2, Daño que pasa 1/2 (Contra Campos)

GRANADAS

TIPO	Alcance	Cadencia	Daño	Radio
Granada Sónica	FUE x5m	1	6D6 ¹	10m
Granada de Gas	FUE x5m	1	4D6 ²	10m+ (varía)
Granada de Fragmentación	FUE x5m	1	6D6	15m
Granada Incineradora	FUE x5m	1	5D6 ³	20m
Granada de Plasma	FUE x5m	1	8D6	5m

(1) Daño No Letal

(2) Daño No Letal. La granada emite gas durante 30 segundos, llenando 10 metros de radio por asalto durante 4 asaltos si dispone de espacio suficiente.

(3) El daño corresponde a la llamarada inicial, si la zona contiene material inflamable, en turnos sucesivos arderá causando la mitad de daño a cualquiera que permanezca en ella.

0.7

CAPÍTULO 7 CIBER 4 BIDEQUIPO PLÁSTICO BAJO LA PIEL

CIBEREQUIPO

Tatuajes animados, miembros prostéticos de formas caprichosas, cabelleras laminadas en plástico, implantes aceleradores 3D cerebrales, conexiones online a realidades sintéticas de juego, todo eso es habitual en ambientaciones de influencia cyberpunk. Y por supuesto de desarrollarse la acción de tu campaña en un ambiente de este corte, todas estas implementaciones deberían estar al alcance de los jugadores. Las modificaciones cibernéticas se pueden adquirir para parchear al personaje cuando las cosas han ido o mal o simplemente por estar a la moda o por vicio.

Cualquier implante tiene dos valores principales, su valor en metálico y la Pérdida de Humanidad (PH) que provoca. Por cada 10 puntos de Humanidad perdidos bajará uno de la característica de Presencia. Esto representa el hecho de que a más aparatos artificiales llevemos conectados bajo la piel, menos humanos nos sentiremos y más difícil se volverá interactuar con los demás, hasta el punto de diluirse la frontera entre ser humano y máquina.

La siguiente lista es una referencia, el master puede diseñar nuevos implantes y los jugadores pueden solicitar que se les construyan de manera personalizada, con un precio y un coste en humanidad acorde a sus capacidades.

Ejemplos de ciberimplantes :

Unidad Cortical de Proceso: La UCP es una red neuronal artificial que se implanta en el centro nervioso del sujeto y le permite experimentar las realidades sintéticas o acceder a la holored en los puntos habilitados para ellos. El usuario se tumba, ejecuta la conexión y al cerrar los ojos es «transportado» al entorno virtual. Si se desea disponer de una conexión móvil para no depender de puntos de acceso ajenos es necesario implantar además un módulo de interfaz inalámbrica. La UCP también es necesaria para usar de forma efectiva los trajes de combate.

Acelerador neurocinético: Se trata de un bucle de aprendizaje que asimila los movimientos más habituales del sujeto y cuando detecta el mismo patrón lo repite

a mayor velocidad. También contiene una serie de movimientos preprogramados que mejoran la coordinación mano-ojo y facilitan el realizar actividades rutinarias.

Bomba adrenal: Este dispositivo sintetiza adrenalina a partir de aminoácidos naturales del cuerpo y la acumula hasta que es necesaria. El inyector se dispara a una orden mental, liberando el compuesto en el torrente sanguíneo, lo que proporciona al sujeto mayor fuerza y velocidad durante unos breves instantes. A pesar de que la dosis es bastante superior a la que genera el cuerpo de manera natural, no se conocen efectos adversos, al menos a corto plazo.

Módulo de interfaz cableada o inalámbrica: Estos módulos se compran de forma independiente y suelen emplearse combinados con una unidad cortical de proceso. El módulo de interfaz cableada es muy común para controlar maquinaria industrial, mientras que el inalámbrico es popular entre los ejecutivos que desean conectarse a la holored sin depender de un punto de acceso fijo.

Bancos de memoria: Pequeñas ranuras de conexión para leer o grabar información en memorias cristalinas. Cada banco permite conectar 3 memorias, y no hay límite a los que pueden colocarse.

Memorias cristalinas: La capacidad de almacenamiento de estos pequeños cristales sintéticos llega a límites insospechados. Desde meses de recuerdos de un individuo, con pistas sensoriales completas, hasta ciudades simuladas, pasando por conocimientos en todo tipo de disciplinas. En este último caso, el usuario debe conocer la habilidad para poder aprovechar los conocimientos, y la memoria no podrá proporcionar más allá de un +3 a la tirada.

Ojo artificial, símil: La opción más barata, para aquellos que no desean complicarse la vida ni gastar demasiado. Un ojo artificial que sólo se distingue de uno real tras una inspección cercana.

Ojo artificial, versión intrusión: El favorito

de ladrones de información, espías corporativos y periodistas. La mejora de imagen actúa como zoom óptico y digital, la grabadora recoge la información en una memoria cristalina extraíble. Puede actuar en combinación con un oído artificial, si no utilizará como fuente un micrófono direccional básico.

Ojo artificial, industrial: Este implante es el menos discreto de los de su gama. Su uso está muy extendido entre el personal que se dedica a la ingeniería de terraformación, ya que ofrece información muy valiosa de posibles amenazas en terreno hostil.


Ojo artificial, militar: Se trata de un modelo discreto, aunque no tanto como el ojo artificial símil. Además de la visión infrarroja incorpora una pequeña computadora que identifica y marca como amigos o enemigos desde naves hasta infantería, pasando por instalaciones y vehículos terrestres. Combinado con un oído artificial, versión de enlace táctico, permite actualizaciones en tiempo real del campo de batalla.

Oído artificial, símil: Al igual que su contrapartida ocular, el oído símil reproduce el aspecto y las capacidades del natural, por un precio asequible.

Oído artificial, escucha avanzada: Este oído cuenta con un micrófono ultrasensible direccional y una grabadora que almacena la información en una memoria cristalina. Puede actuar combinado con un ojo artificial en su versión de intrusión.

Oído artificial, enlace táctico: Indispensable en el campo de batalla, no sólo sirve para mantener en contacto a los soldados de una determinada unidad sino que codifica todas las comunicaciones, de manera que sólo otra persona con el mismo tipo de enlace pueda acceder a ellas. El escáner de comunicaciones detecta la mayoría de las formas de escucha electrónica y es capaz de «pinchar» las conversaciones que se encuentren en un radio de 500 metros.

Filtros y analizador de aire: Existe en varios formatos, desde el más básico, como una



fin a malla implantada en las fosas nasales del sujeto, hasta sofisticadas membranas osmóticas protegiendo la entrada a los pulmones. En todos los casos la función es la misma, detectar elementos nocivos en el aire y purificarlos. El analizador informa al usuario de la sustancia encontrada por medio de un código olfativo, sin embargo, aquellos que dispongan de una unidad cortical recibirán un informe mucho más completo y detallado.

Implante de músculo artificial: Este implante se coloca mediante una compleja operación en la que las fibras musculares del sujeto se entretejen con haces de filamentos extremadamente elásticos y resistentes. Estos haces reproducirán y amplificarán cualquier movimiento, dotando al usuario de una fuerza excepcional, y lo que es mejor, de forma permanente.

Piel sintética Snakeskin TM: Pensado para ejecutivos y personalidades que necesiten una protección discreta pero efectiva, la SnakeskinTM es una capa de piel engañosamente fina y flexible que por una parte permite que el cuerpo respire y no entorpece las acciones del que la lleva, a la vez que aporta una barrera contra armas de filo y calibres ligeros.

Blindaje de zonas críticas: Una placa de blindaje compuesto insertada subdérmicamente, la protección más pesada que alguien puede llevar implantada sin entorpecer sus movimientos. El blindaje de torso es el más habitual, pero las placas pueden colocarse también en cualquier otra localización.

Endoesqueleto reforzado: El esqueleto del sujeto es recubierto por una fina malla de polímeros y se estimula al organismo para que lo asimile y lo integre en la estructura ósea. De esta forma la resistencia a impactos, golpes o caídas se incrementa sustancialmente y las roturas son prácticamente imposibles.

Brazo artificial, símil: El tradicional brazo robótico, con un recubrimiento de piel sintética en la que se introducen pequeñas imperfecciones para reforzar aún más la ilusión de que se trata de un miembro real.

diseñado más como una herramienta que como una parte del cuerpo. Potente y fiable, cuenta con un juego de accesorios que cualquier mecánico de naves apreciará: soldador de plasma, sierra de diamante, taladro y tenazas. Se fabrican accesorios específicos como perforadoras neumáticas para mineros o lanzacables para recuperadores de chatarra.

Brazo artificial, militar: Una obra maestra de la cibernética, blindado, resistente y con un arma de fuego o de combate cuerpo a cuerpo integrada. Como en el caso del modelo industrial, hay fabricantes que personalizan el brazo incluyendo equipamiento fuera de lo habitual o armas a medida, como pistolas de plasma o monofilos, pero estas modificaciones suelen ser extremadamente caras.

Pierna artificial, símil: Al igual que en el caso del brazo, las piernas artificiales símil son copias de sus homólogas reales que intentan pasar lo más desapercibidas posible.

Pierna artificial, HighRunnerTM: Entre los implantes de extremidades especializados se encuentra este modelo pensado para aquellos que quieren alta velocidad sin tener que depender de un vehículo de cuatro ruedas para lograrla. Las HighRunnerTM son piernas de aleación ligera con una planta motriz de alto rendimiento, capaces de batir a cualquier corredor en su propio terreno.

Pierna artificial, industrial: Las piernas industriales no son tan espectaculares como los brazos de la misma gama pero siguen ofreciendo una respuesta sólida para el operario que trabaja en condiciones duras. Los anclajes de la suela pueden ser por pernos, que se disparan desde el talón contra el suelo o cualquier superficie dura, o magnéticos, perfectos para caminar por el casco de una nave en órbita.

Brazo artificial, industrial: Un aparato robusto,

NOMBRE	Función	Precio	PH
Unidad Cortical de Proceso	+1 INT, permite la conexión directa a la holored y a realidades sintéticas	6000 cr	2D6 PH
Acelerador neurocinético	+2 REF	4500 cr.	1D6 PH
Bomba adrenal	+1 REF y FUE durante 1d6+2 turnos	2100 cr.	1D6 PH
Módulo de interfaz cableada o inalámbrica	Necesario para cualquier enlace con hardware externo.	900 cr.	1D6 PH
Bancos de memoria	Lector/grabador, puede albergar hasta 3 unidades de memoria cristalina	2700 cr./u	1D6/2 PH
Memorias cristalinas	Pueden contener datos, mundos sintéticos, conocimientos preimplantados (máximo +3 a la habilidad)	600 (x2/x3) cr./u	-

NOMBRE	Función	Precio	PH
Ojo artificial, símil	Idéntico a uno real	2700 cr.	1D6/2 PH
Ojo artificial, versión intrusión	Mejora de imagen (+1 a Advertir), cámara de grabación	3300 cr.	1D6 PH
Ojo artificial, industrial	Visión infrarroja, térmica y de radiación	3000 cr.	2D6 PH
Ojo artificial, militar	Visión infrarroja, marcador de blancos (+1 a todo tipo de disparos)	3600 cr.	2D6 PH
Oído artificial, símil	Idéntico a uno real	1800 cr.	1D6/2 PH
Oído artificial, escucha avanzada	Amplificador de sonidos, grabadora	2700 cr.	1D6 PH
Oído artificial, enlace táctico	Comunicador encriptado, escáner de comunicaciones	3300 cr	2D6 PH

NOMBRE	Función	Precio	PH
Filtros y analizador de aire	Purifica el aire de la mayoría de los gases y venenos, avisa de las toxinas presentes	1500 cr.	1D6/2 PH
Implante de músculo artificial	+2 FUE	6300 cr.	1D6 PH
Piel sintética Snakeskin™	Armadura de valor 7	5100 cr.	2D6 PH
Blindaje de zonas críticas	Armadura de valor 12 (una localización)	2700 cr./u	2D6 PH
Endoesqueleto reforzado	+ 2 RES	4800 cr.	1D6 PH

NOMBRE	Función	Precio	PH
Brazo artificial, símil	+1D6 de daño, 30 Puntos de estructura	3300 cr.	2D6 PH
Brazo artificial, industrial	+3 FUE, +1D6 de daño, montura de cambio rápido para herramientas (soldador, sierra, taladro, tenazas), 40 Puntos de estructura	7500 cr.	4D6 PH
Brazo artificial, militar	Blindado (armadura de valor 15), +1D6 de daño, arma integrada a elegir, 40 Puntos de estructura	6300 cr.	3D6 PH
- Láser ligero	Alcance 100m, Cargador 5, Cadencia 2, Daño 3D6, Precisión +2	+2400 cr.	1D6 PH
- Pistola de agujas	Alcance 50m, Cargador 10, Cadencia 1, Daño 4D6, Precisión +1	+2700 cr.	1D6 PH
- Desgarradores	Uñas de aleación. Daño 2D6	+1800 cr.	2D6 PH
- Cuchillas	Filos retráctiles de 30 cm. Daño 3D6	+2100 cr.	3D6 PH
Pierna artificial	+2D6 daño, 40 Puntos de estructura	3000 cr.	3D6 PH
Pierna artificial, HighRunner™	+3 MOV, 30 Puntos de estructura	3900 cr.	3D6 PH
Pierna artificial, industrial	+2 FUE, +2D6 de daño, anclajes por pernos o magnéticos, 50 Puntos de estructura	5100 cr.	4D6 PH

BIOINGENIERÍA

La modificación del ADN y la ingeniería del cuerpo han desplazado con rapidez a los servos y los circuitos electrónicos. Las razas menores siguen pagando por implantes convencionales, pero en el Nexo todo aquel que se lo puede permitir ha optado por soluciones que como mínimo en apariencia son más «naturales». Las razas mayores en su mayoría optan por la bioingeniería, ya que consideran transformarse en «cyborg» algo deshonoroso y a evitar.

La lista que sigue a continuación es, de nuevo, un ejemplo de las modificaciones más habituales, el master puede crear otras por propia iniciativa o por sugerencia de los jugadores, teniendo en cuenta los precios y los costes de humanidad.

Ejemplos de modificaciones de bioingeniería:

Nanobots sanguíneos: Nanomáquinas, más pequeñas incluso que un glóbulo rojo, que se inyectan en el sistema del paciente y se encargan de tareas como reparar tejidos dañados, cortar hemorragias o combatir infecciones.

Órganos de filtrado de toxinas: Pequeñas glándulas u órganos situados junto a hígado, riñones o pulmones, dependiendo del caso, que actúan como neutralizadores para la mayoría de venenos. Hay que tener en cuenta que cada operación consiste en la implantación de un órgano proporciona una protección específica, ya sea contra toxinas ingeridas, respiradas o inyectadas, a elección del paciente.

Aumento de densidad muscular y ósea:

Este tipo de implantes es muy popular entre los mercenarios y los luchadores de la arena. Se trata de un procedimiento bastante doloroso en el que muestras de tejido del paciente son duplicadas y reinjertadas para crear entramados complejos de fibras musculares y tejido óseo. El resultado es un aumento espectacular de la fuerza y la resistencia, aunque su uso en exceso puede provocar deformidades y crecimientos descontrolados.

Amplificación sensorial: Mediante el uso de recombinación del ADN es posible desarrollar los sentidos naturales del sujeto, provocando alteraciones en la estructura de ojos, oídos o glándulas olfativas. El tratamiento provoca cambios físicos -cambios la forma o la coloración del iris, ampliación del tabique nasal- que pueden ser disimulados, o no, mediante alteraciones cosméticas, a elección del usuario. El aspecto «mutado» o los rasgos vagamente animales son signo de estatus en algunos lugares.

Duplicado de órganos: Para algunos, la manera más discreta de mejorar su cuerpo es duplicar lo ya existente. Entre los altos ejecutivos es muy popular recibir una terapia de clonación pulmonar o cardíaca, que crea un órgano secundario, de menor tamaño de los existentes, que entra en funcionamiento cuando se incrementa el estrés físico. Las terapias más radicales, en las que los órganos que se implantan del mismo tamaño y funcionan a la vez que los naturales, requieren modificaciones en las estructuras óseas y un refuerzo general del sistema, posibilitando un despliegue físico excepcional a costa de un mayor desgaste en el organismo.

Glándulas suplementarias: Uno o más pequeños órganos productores de sustancias químicas (se implantan por separado), desde adrenalina a veneno, que pueden inyectarse a través de arañazos y mordeduras, o escupirse.

Adaptación a medio hostil: Los tratamientos mutagénicos y las operaciones son una parte habitual de los preparativos que realizan los

colonos antes de partir a nuevos mundos, en especial a aquellos todavía no terraformados. Ya sea reforzar la piel del individuo para resistir atmósferas caústicas o implantarle branquias, la adaptación a medio hostil es un procedimiento caro y habitualmente no reversible.

Tratamiento Matusalén: Los cirujanos de la calle suelen bromear diciendo que la inmortalidad todavía es un prototipo en pruebas en los grandes hospitales en órbita. Lo que más se le acerca es el tratamiento matusalén, que gracias a la terapia de regeneración celular completa permite prolongar la juventud varias décadas. Aunque oficialmente es procedimiento fiable y seguro, ningún médico respetable lo repetirá más de tres veces a una misma persona.

Alteración cosmética: Gracias a la combinación de bioingeniería con el arte, lo que antes sólo eran sueños híbridos de algún serial de holored, ahora es posible. Cambios de pigmentación, rasgos animales, escultura ósea, todo lo que se pueda imaginar está al alcance de aquellos disconformes con lo que la naturaleza les concedió.

Reconstrucción ExCorpo: Se trata de lo más cercano a la clonación que está permitido en el Nexo. Mediante cirugía intensiva y tratamientos con células regenerativas reprogramadas, la morfología del paciente puede ser moldeada hasta que se alteren su altura, color de pelo u ojos, sino también para que aparente pertenecer a otro sexo u otra raza. Sin embargo, esa forma de imitación no está bien visto por ninguna comunidad, ya que se considera un engaño y un insulto personal.

NOMBRE	Función	Precio	PH
Nanobots sanguíneos	+2 SAL	9000 cr.	1D6/2 PH
Órganos de filtrado de toxinas	Inmunidad a venenos ingeridos, respirados o inyectados (elegir)	5100 cr./u	1D6/2 PH
Aumento de densidad muscular y ósea	+ 2 FUE, +1 RES	7500 cr.	1D6 PH
Amplificación sensorial	+2 a las tiradas de percepción visual, olfativa o auditiva (elegir)	6000 cr./u	1D6 PH
Duplicado de órganos (corazón, hígado, pulmones)	+10 Puntos de Vida, +1 RES	5400 cr.	1D6/2 PH
Glándulas suplementarias (venenos, adrenalina)	Veneno potencia 12 o +2 a Iniciativa (elegir)	4800 cr./u	1D6/2 PH
Adaptación a medio hostil	Acuático, frío o calor extremo, bajo en oxígeno, el vacío (elegir)	21000 cr.	3D6 PH
Tratamiento Matusalén	-10 años de edad (limitado a 3 tratamientos)	12000 cr./u	2D6 PH
Alteración cosmética (orejas, cola, garras, pigmentación)	+1 o +2 PRE (varía) * Garras daño +2D6 Colmillos +1D6	7500 cr./u	3D6 o 4D6 PH
Reconstrucción ExCorpo	Cambio de aspecto completo (a elegir)	45000+ cr.	XD6 PH (varía) (6D6 de media)

(*) Limitado a determinados entornos sociales.





“UNA CABEZADA”

La nube de gases de los impulsores azotó con violencia los rostros de la multitud que se agolpaba tras las vallas, pero nadie se atrevió a retroceder ni un metro. Los futuros refugiados parecían ansiosos por convertirse en parias sin hogar, un signo más del miedo que les infundía la presencia de la Plaga en su pequeño planeta. Las órdenes eran mantener la nave con los motores encendidos, en vuelo estático un par de metros por encima de la pista. "A la mierda..." pensó Rygan al ver a una madre con su hijo rodar por el suelo, incapaz de mantener el equilibrio entre los torbellinos de polvo. Apagó el reactor y descendió suavemente. El convoy militar con los burócratas de turno todavía tardaría un cuarto de hora y por lo que le pagaban no iba a gastar más combustible del necesario. Echaría una siesta mientras esperaba. Tan solo un par de minutos después de cerrar los ojos, un crujido metálico le sacó de su sopor. El blindado de cabeza del convoy acababa de embestir en llamas las puertas del recinto. Rygan apretó furiosamente los botones de encendido mientras todos los monitores de seguridad se llenaban de caras desesperadas, deformadas por la enfermedad.



CAPÍTULO B

SISTEMA DE JUEGO

CÓMO SE JUEGA

CONCEPTOS BÁSICOS

Puedes hacerlo todo... o al menos intentarlo. Para eso se juega a rol, para intentar lo imposible y a veces conseguirlo. Estas reglas están pensadas para ayudarte a ello: no son normas sagradas escritas en piedra, tan solo una serie de directrices básicas para intentar simular de un modo sencillo y flexible cualquier situación que pueda darse en nuestras partidas de rol.

Este sistema está basado en las reglas publicadas por Gold Rush Games bajo licencia OGL y suponen una revisión y ampliación del Sistema Fuzion publicado en su día por R. Talsorian Games y Hero Games. La versión que sostienes entre tus manos pretende reunir algunas de sus mejores ideas bajo la premisa de simplificar los procesos de juego, dando siempre mayor importancia a la jugabilidad y la diversión, antes que a un realismo inalcanzable que puede desembocar en interminables rondas de tiradas de dados. Si prefieres un reglamento mas complejo te recomendamos que eches un vistazo a Fuzion, disponible gratuitamente en Internet y que cuenta con una gran cantidad de suplementos y ayudas de juego para múltiples ambientaciones.

DADOS

Estas reglas de juego utilizan principalmente dos dados de diez caras (2D10) y dados de seis caras (D6).

EL DIRECTOR DE JUEGO

A la hora de jugar es necesario que un miembro del grupo asuma el papel de narrador, moderador y controlador de los "actores secundarios" de la historia (también denominados PNJs o Personajes No Jugadores). Aquel que adquiera dicha responsabilidad será conocido como director de juego (DJ) y no sólo será el encargado de interpretar las reglas y resolver los conflictos, sino también de diseñar y arbitrar la secuencia de escenas que componen una aventura o una campaña. El papel de DJ requiere trabajo y habilidad, ya que él es el responsable de construir y hacer creíble la realidad del mundo de juego en el que se mueven los jugadores, pero también es una tarea que da muchas satisfacciones.

PERSONAJES Y JUGADORES

El resto de integrantes del grupo interpretarán a los personajes jugadores (PJ): personajes ficticios, definidos por una serie de atributos y habilidades, que les servirán para "intro-

ducirse" dentro de la trama y convertirse en sus actores principales. Diseñar un PJ creíble y carismático con el que sentirse cómodo es todo un reto para un jugador, pero si se consigue la experiencia de juego mejora considerablemente. Si el reto del DJ es crear misiones memorables, el de los jugadores es interpretar protagonistas que estén a la altura de las mismas.

MECÁNICA DE JUEGO

Cuando un Personaje Jugador (PJ), intenta realizar una acción, necesitaremos saber si ha tenido éxito en la misma. Para ello lanzaremos los dados, cuyo resultado, comparado con las puntuaciones de nuestra ficha, nos dará la respuesta. A continuación veremos qué dados son necesarios y cuál es el resultado a obtener. Tanto si vas a ser un jugador como si vas a desempeñar el papel de Director de Juego (DJ), debes recordar algo muy importante, a la hora de decidir que hacer y como resolverlo no hay regla que tenga mas peso que una sobre la que no hay ni una línea en este manual: el sentido común. Y ante la duda, tomar la decisión que beneficie a los jugadores, porque las reglas no deben interponerse con la diversión.

TIRADAS DE HABILIDAD

Las tiradas de habilidad se utilizan para ver si se tiene éxito o no a llevar a cabo cualquier acción compleja. La mecánica es sencilla: tira 2D10 y suma al resultado los valores de Atributo + Habilidad. El total se compara con el Número de Dificultad (o ND) que el DJ ha determinado. Si la suma es igual o mayor que el Número de Dificultad, la tarea se ha realizado con éxito.

**(Atributo + Habilidad + 2D10)
Vs. Número de Dificultad (ND)**

Ortega corre por los tejados con varios agentes de SecurCom pisándole los talones, llega al borde de una azotea, salta e intenta agarrarse a una cornisa en el siguiente edificio. Su Atributo de Reflejos (REF) es 8 y su Habilidad de Atletismo es 7. La cornisa está a 3 metros de distancia, húmeda y resbaladiza por la llovizna nocturna, así que el master decide que el Número de Dificultad es 25. El jugador tira 2d10 y saca un 7 y un

5, lo que sumado al atributo y la habilidad hace un total de 27 (8 + 7 + 12 = 27) Ortega se impulsa y el salto le deja limpiamente en la cornisa, por lo que se continúa su huida.

TIRADAS DE ATRIBUTO

Cuando tu PJ intente hacer algo que no esté relacionado directamente con ninguna Habilidad utiliza el valor de Atributo multiplicado por dos y súmalo a la tirada de dado. El Número de Dificultad se calcula del mismo modo que en cualquier tirada de habilidad.

**Atributo x2 Vs.
Número de Dificultad (ND)**

USANDO HABILIDADES NO ENTRENADAS

Si un jugador intenta usar una habilidad en la que no tiene puntos asignados, se hará una tirada de Atributo + 2D10 contra el Numero de Dificultad. Sin embargo, el master puede decidir que a pesar de todo el éxito sea imposible, en el caso de habilidades técnicas que requiera un aprendizaje especializado, por ejemplo.

**Atributo + 2D10 - vs. -
Número de Dificultad (ND)**

NUMEROS DE DIFICULTAD

Según la complejidad de la tarea el número de dificultad será mayor o menor. En esta tabla puedes ver algunos valores de ejemplo.

TAREA	ND
Fácil	5
Moderada	10
Complicada	15
Exigente	25
Muy difícil	30
Legendaria	35

CREANDO UN PERSONAJE PASO A PASO

PASO 1

Repartir 25 puntos en los **ATRIBUTOS**, asignando 8 como máximo a cada uno de ellos.

PASO 2

Calcular los **ATRIBUTOS DERIVADOS**.

PASO 3

Elegir la **RAZA** del personaje, aplicando sus modificadores a atributos, sus ventajas y desventajas y las habilidades bonificadas.

PASO 4

Elegir el **ARQUETIPO** y anotar sus 5 habilidades bonificadas, que comenzarán con un valor inicial de 2.

PASO 5

Elegir las **VENTAJAS Y DESVENTAJAS**. (Opcional)

CREANDO UN PJ

Ahora toca ver cómo eres y cuáles son tus intenciones, quienquiera que seas. En este capítulo veremos cómo se crea un personaje, qué características lo componen, qué habilidades están disponibles y qué ventajas y desventajas le diferencian del resto de la chusma que pulula por ahí. Estas reglas te permitirán crear personajes que comenzarán de forma modesta pero pueden llegar a ser tan heroicos como desees.

ATRIBUTOS

La puntuación de los atributos son números que muestran lo bueno que es tu personaje en cada área. Los valores de los atributos están entre 1 y 10. Action! Tiene seis Atributos Básicos y cinco Atributos Derivados.

Atributos Básicos

▲ **Fuerza (FUE)**: Ésta representa tu fuerza física bruta, incluyendo tu capacidad de levantar pesos, empujar y cualquier otra proeza de este tipo.

▲ **Reflejos (REF)**: Cubre la agilidad del personaje, su coordinación, capacidad de reacción y velocidad.

▲ **Salud (SAL)**: Representa la constitución física del personaje, su capacidad de resistir enfermedades, envenenamientos y virus

▲ **Presencia (PRE)**: Es una medida de la calidad de la personalidad del personaje, de su carisma, su persuasión y la facilidad para la interacción social del mismo.

▲ **Inteligencia (INT)**: Representa la brillantez mental del personaje, además de su claridad de pensamiento y su estado de alerta.

▲ **Voluntad (VOL)**: Es la fortaleza mental, la resistencia al estrés, el ego y la convicción del personaje.

Atributos Derivados

En Action! cada jugador cuenta con **25 puntos para repartir entre sus atributos**, siendo 8 el valor máximo alcanzable durante la creación del personaje

Los cinco Atributos Derivados son el cajón de sastre donde cae todo lo demás: tu capacidad de encajar golpes, defenderte y ser el primero para moverse cuando sea necesario. En estos atributos no se reparte puntos sino que se calculan en función de los anteriores.

▲ **Vida (VID):** Lo difícil que es matar o atontar a tu PJ. La puntuación de Vida de tu PJ es igual a $(3 \times \text{SAL}) + (2 \times \text{VOL})$.

▲ **Movimiento (MOV):** Lo lejos que se mueve tu PJ en un turno. El Movimiento de tu PJ es igual a $\text{REF} + (\text{SAL} + \text{FUE})/2$.

▲ **Defensa (DEF):** Lo difícil que es que alguien impacte a tu PJ. La puntuación de Defensa de tu PJ es igual a $\text{REF} + 10$. En una pelea, los personajes pueden también añadir la puntuación de su habilidad de Combate a la Defensa, si resulta apropiado (a elección del DJ).

▲ **Resistencia (RES):** La Resistencia de tu PJ es igual a $(\text{FUE} + \text{VOL}) / 2$, redondeando hacia arriba. La Resistencia se resta del daño causado por los ataques recibidos, tanto físicos como psíquicos.

▲ **Iniciativa (INI):** La Iniciativa de un personaje es igual a $(\text{REF} + \text{INT})/2$, redondeando hacia arriba. Al principio de cada turno de combate cada jugador lanza 2D10 y le suma su valor. El que saque la puntuación mas alta actúa primero.

RAZAS

Lo primero que debes decidir a la hora de hacerte un personaje para jugar a Baraka es la raza a la que pertenece. En un crisol interestelar como es el nexo la multiculturalidad y el mestizaje son casi una obligación así que sientete libre a la hora de vestir otra piel.

En la sección de razas puedes ver las bonificaciones a Atributos, Habilidades, Ventajas y desventajas que deberán ser tenidas en cuenta a la hora de calcular los valores de tu PJ y además sirven para dar un fondo común a las razas; una especie de kit inicial.

ARQUETIPOS

Los arquetipos son perfiles pregenerados que sirven a los jugadores para identificar a grandes rasgos cómo va a ser su personaje inicialmente. A menudo lo más interesante de los arquetipos es ver cómo van cambiando a medida que el jugador conoce y se ajusta a su PJ y los hechos y lances de su existencia lo convierten en alguien único, alguien que ha evolucionado desde estas primeras pinceladas hasta convertirse en un personaje con su propio carácter e idiosincrasia.

Los Arquetipos nos proporcionan puntos gratuitos a ciertas Habilidades, esto representa el conocimiento adquirido en materias relacionadas con su actividad. Normalmente se trata de 5 habilidades con un valor inicial de 2. Si no encuentras un Arquetipo que te convenza y deseas crear uno propio solo has de pensar en el concepto del mismo y seguir ese sencillo esquema de reparto de puntos.

▲ **Astronavegante:** Las computadoras no pueden igualar el talento y la intuición de un buen astronavegador, o eso dice el gremio. Las cyaneas son tradicionalmente las mejores en este área, pero en un cinturón de asteroides o ante una tormenta solar no sólo sobrevive el que mejor hace los cálculos...

Astronavegación (INT), Comunicaciones (INT), Navegación (INT), Ordenadores (INT) y Pilotar (REF).

▲ **Acompañante:** Especímenes perfectos seleccionados desde antes de nacer, adolescentes secuestrados y entrenados en escuelas-prisión en órbita o robots diseñados y programados para complacer. En un mundo en el que todo puede ser duplicado o sintetizado, los acompañantes ofrecen la simulación más perfecta de una relación, física o emocional, tan real como el precio que se pague por ella.

Actuar (PRE), Atletismo (REF), Intimidar (PRE), Persuasión (PRE) y Seducción (PRE)

▲ **Contrabandista:** La vida no es fácil ahí fuera y no hay nada de malo en saber quién necesita qué y hacérselo llegar... por una módica comisión, claro. Si los dueños originales de la mercancía no están de acuerdo y desean recuperarla por la fuerza, es un riesgo que hay que correr. Mano firme en los mandos de la nave, ojo avizor y sentido para los negocios, además de una tripulación dispuesta a jugarse el pellejo, eso es todo lo que hace falta para hacerse rico en el Nexo.

Callejeo (PRE), Comercio (PRE), Idiomas (INT), Persuasión (PRE) y Pilotar (REF)

▲ **Ejecutivo de las Compañías Libres:** Siempre con el ojo amenazador de las megacorporaciones vigilando cada uno de sus movimientos, las Compañías Libres son el último reducto para aquellos que quieren

labrarse su futuro fuera del asfixiante ambiente de los rascacielos. Explotando pequeñas concesiones mineras o licencias de puertos espaciales, estas empresas rivalizan con los grandes conglomerados en guerras ejecutivas que no siempre se quedan en las mesas de reuniones.

Advertir (INT), Conocimiento Local (INT), Persuasión (PRE), Comercio (PRE), Oratoria (PRE)

▲ **Explorador:** El Nexa es el punto de partida para multitud de expediciones que buscan desde nuevos planetas habitables a yacimientos minerales, pasando por restos de antiguas civilizaciones o naves de carga perdidas. Un explorador que conozca los secretos del espacio profundo valdrá su peso en créditos.

Acechar (REF), Navegación (INT), Paramedicina (INT), Rastrear (INT) y Supervivencia (INT)

▲ **Ingeniero:** Conocer los diferentes aspectos de cada tecnología alienígena es el sueño de cualquier ingeniero, aunque la mayoría de las veces deben conformarse con especializarse en un campo, sea robótica, armamento o el más solicitado por todos, motores de salto.

Cibertecnología (INT), Electrónica (INT), Ingeniería motores (INT), Mecánica (INT) y Ordenadores (INT)

▲ **Interlocutor interracial:** A medio camino entre traductor, intérprete y especialista en protocolo, el interlocutor resulta esencial en las negociaciones con otras razas. Dominar las sutilezas de la comunicación, verbal y no verbal, puede ahorrar tiempo y dinero, e incluso en ocasiones evitar conflictos armados.

Idiomas (INT), Experto (Protocolo) (INT), Oratoria (PRE), Persuasión (PRE) y Xenobiología (INT)

▲ **Investigador privado:** Cientos de años después siguen siendo necesarios hombres con más talento que un mercenario y más intuición que un ladrón de datos. Tipos que puedan hacer preguntas y recabar información sin tener que tirar del gatillo, pero que no pestañeen y se cubran bien las espaldas si hay que hacerlo.

Acechar (REF), Callejeo (PRE), Conocimiento local (INT), Interrogar (PRE) y

Rastrear (INT).

▲ **Ladrón de datos:** La información es poder, un dicho que en el siglo XXIV casi se ha convertido en religión. Ya no es suficiente con saber romper un par de barreras de protección en la holosfera, los ladrones piratean señales alienígenas, descifran códigos de pulsos entre naves pilotadas por IAs o copian cristales de memoria con un simple toque de su terminal.

Callejeo (PRE), Cibertecnología (INT), Comunicaciones (INT), Electrónica (INT) y Ordenadores (INT)

▲ **Médico:** En la facultad nunca te prepararon para atender quemaduras de láser en medio del campo de batalla o amputar una pierna infectada por picadura de drenador zuarj entre arenas movedizas. El espacio está lleno de aventuras, pero también de peligros en forma de plantas venenosas, vapores asfixiantes y seres empeñados en devorarte a la menor oportunidad. Por suerte tú estás ahí para parchear lo que quede de los valientes y mandarles de nuevo a la acción.

Ciencia (INT), Cibertecnología (INT), Experto (Medicina) (INT), Paramedicina (INT) y Xenobiología (INT)

▲ **Mercenario ex-soldado:** La infantería fronteriza y los pelotones de castigo de los planetas exteriores forjan a los soldados más duros, capaces de afrontar cualquier misión, si tienes los créditos suficientes para pagarles, claro. Su rivalidad con los veteranos de los destacamentos de SecurCom -"esos estirados en sus uniformes brillantes"- es legendaria.

Atletismo (REF), Amería (INT), Armas de fuego (REF), Artillería (REF) y Combate sin armas (REF).

▲ **Xenobiólogo:** No pasa un día sin que un carguero atraque en los muelles del Nexa con noticias de una extraña raza que habita en los planetas del espacio profundo. Los xenobiólogos tienen trabajo en abundancia, sea identificando criaturas, recopilando información para las compañías prospectoras o decidiendo si la comunicación interespecies será posible.

Ciencia (Biología) (INT), Ciencia (Psicología) (INT), Idiomas (INT), Interrogar (PRE) y Xenobiología (INT)

HABILIDADES

Las habilidades determinan lo tu PJ ha aprendido a hacer a lo largo de su vida. Cada una tiene una puntuación que indica el nivel de conocimiento del personaje en ese campo. Para determinar si se tiene éxito al usarlas, se emplean en combinación con un atributo que viene especificado en su descripción, tal y como vimos en el Capítulo 1. En algunos casos el DJ puede decidir que es más apropiado usar otro atributo en lugar del habitual. En Action! cada jugador cuenta con 50 puntos para repartir entre sus habilidades, siendo 5 la cantidad máxima de puntos a asignar en una de ellas.

Acechar (REF): Refugiarse en las sombras moviéndose silenciosamente o evitar ser detectado en situaciones de combate.

Acrobacias (REF): Para realizar volteretas, saltos, giros... como un acróbata circense. Puedes sorprender a tus enemigos apareciendo de detrás de un obstáculo con un salto mortal, cayendo de pie, listo para combatir...

Actuar (PRE): Actuar y representar un papel, ya sea escrito o improvisado. También sirve para aparentar emociones y mentir de forma convincente.

Advertir (INT): La capacidad para estar alerta y ser consciente de lo que sucede alrededor o de lo que sienten quienes te rodean.

Atletismo (REF): Habilidades atléticas básicas: correr, saltar, trepar, lanzar, nadar...

Armería (INT): Reparar, mantener y construir armas.

Armas pesadas (REF): Uso de armamento militar pesado como ametralladoras, morteros, lanzacohetes...

Armas de fuego (REF): Uso de armas de proyectiles individuales, como pistolas, subfusiles, rifles, arcos, ballestas...

Artillería (REF): Artillería clásica, armamento montado en vehículos, armamento naval y similares.

Astronavegación (INT): Sirve para trazar rutas interestelares sirviéndose de cartas de ruta y ordenadores.

Callejeo (PRE): Conocimiento del mercado negro, zonas en las que actúan los carteristas, dónde encontrar un informador o las áreas de influencia de la mafia local.

Ciencia (INT): Conocimientos básicos de técnicas de laboratorio, investigación, desarrollo de teorías e hipótesis. Debe especificarse un área de conocimiento y puede elegirse varias veces.

Cibertecnología (INT): Conocimientos sobre el funcionamiento, diseño y mantenimiento de equipo cibernético.

Combate sin armas (REF): Pelear empleando el propio cuerpo como un arma.

Combate de melé (REF): Uso de distintas armas de melé, como cuchillos, garrotes, hachas, etc.

Comercio (PRE): El talento para realizar buenos negocios ante comerciantes y vendedores, valorar la calidad de un producto, regatear y obtener el mejor precio posible.

Comunicaciones (INT): Operar sistemas de comunicaciones de todo tipo, ya sean radios, emisores de microondas o haces láser.

Conducir (REF): Puede ser coches, motos, tractores, camiones. Incluye vehículos acuáticos.

Conocimiento local (INT): Saber dónde está cada sitio, quién es quién, la actualidad e historia cercana del lugar.

Demoliciones (INT): Usar explosivos, preparar artefactos caseros y desactivarlos.

Educación (INT): Conocimientos básicos de Historia, Matemáticas, Lengua... Lo que se debería aprender en el colegio.

Electrónica (INT): Identificar, entender, reparar y dismantelar componentes electrónicos.

Escalar (FUE): Ascender por superficies especialmente dificultosas (muros, árboles, edificios...) con tal de que haya un mínimo asidero. La velocidad de escalada es 2m/3seg.

Evasión (REF): Esquivar, eludir, apartarse del camino de aquel que desea causar daño al PJ. Puede usarse como mecanismo de defensa contra ataques cuerpo a cuerpo, con o sin armas, y determinados ataques de proyectiles.

Experto (INT): Conocimientos específicos de un área del saber concreta. Puede ser fruto de una afición, como coleccionar sellos o fruto del estudio y aprendizaje, como las tácticas de combate de la II Guerra Mundial.

Debe especificarse el campo, puede elegirse más de una vez.

Forzar cerraduras (INT): Válido tanto para mecanismos de llave como eléctricos, magnéticos, de combinación o reconocimiento biométrico.

Idiomas (INT): Se debe especificar el idioma concreto, no incluye sólo idiomas, sino otros lenguajes, como signos manuales o en código. Si un idioma tiene varios dialectos, se pueden entender a ½ de la Habilidad.

Ingeniería motores (INT): Conocimientos específicos sobre motores de naves espaciales tanto con capacidad de viaje interestelar como subluz.

Interrogar (PRE): Supone presionar a la gente para obtener información, usando para ello técnicas psicológicas o medios físicos, como la tortura.

Intimidar (PRE): Mostrarte amenazador o peligroso mediante con tu lenguaje corporal y tus palabras para lograr tus objetivos.

Juego (INT): Sirve para ganar en juegos de azar, tales como póquer, blackjack... También permite hacer trampas.

Lanzar (REF): Sirve para ver si aciertas arrojando tanto piedras, como armas arrojadas, cuchillos o granadas.

Liderazgo (PRE): Permite convencer y motivar a un grupo de personas para que nos apoyen en una misión u objetivo.

Mecánica (INT): Es el conocimiento necesario para reparar y construir motores y mecanismos no electrónicos.

Montar (REF): Se refiere a cabalgar sobre una criatura realizando maniobras poco usuales. Debe especificarse la criatura.

Navegación (INT): Sirve para guiarse por las estrellas, conocer las mareas y los vientos, interpretar mapas y cartas marítimas en definitiva orientarse en un entorno natural ya sea marítimo o terrestre.

Oratoria (PRE): La capacidad de hablar a una audiencia para conseguir su atención y convencerles de algo.

Ordenadores (INT): Programar y operar computadores, incluyendo intervenir sistemas de seguridad.

Paramedicina (INT): Sirve para cortar hemorragias, curar heridas... en esencia, man-

tener vivo a un sujeto hasta que pueda recibir atención médica.

Persuasión (PRE): Sirve para convencer o influenciar a los demás de forma discreta y sin que resulte evidente.

Pilotar (REF): Se refiere a transportes aéreos, civiles o militares: aviones, helicópteros, jets. También incluye naves espaciales. Se debe especificar el campo concreto.

Rastrear (INT): Es la habilidad de encontrar y seguir un rastro a partir del descubrimiento de huellas, ramitas rotas, olores característicos, etc.

Sedución (PRE): La capacidad de ganarse la confianza y los favores de otros usando para ello el atractivo físico o personal.

Supervivencia (Int): Los conocimientos referentes a como construir un refugio, distinguir plantas comestibles de venenosas, encender fuego o encontrar agua potable, entre otros.

Tácticas (INT): El talento de dirigir enfrentamientos a gran o pequeña escala de modo eficaz.

Xenobiología (INT): Conocimiento sobre las distintas razas alienígenas, su cultura y características físicas y psicológicas.

VENTAJAS Y DESVENTAJAS

Se trata de una serie de rasgos especiales que sirven para diferenciar a los personajes y darles un toque personal, además de ser una primera piedra sobre la que desarrollar su personalidad. Hay que recordar que cuanto mas definido esté el personaje y mas diferenciado de los demás resulte, mas memorable y divertido será de interpretar. Las ventajas se adquieren usando puntos de Habilidad y la cantidad de puntos a pagar viene especificada entre paréntesis. Al contrario que las ventajas, las desventajas suponen taras u obstáculos que le pondrán las cosas más difíciles a tu personaje en algunas situaciones y no cuestan puntos sino que los proporcionan. No existe ninguna obligación de adquirir ni unas ni otras, pero puede resultar interesante echarles un vistazo:

VENTAJAS

Sentidos aguzados (2): Uno de los senti-

dos del PJ percibe por encima de lo normal. Recibe una bonificador de +2 a todas las tiradas de Advertir relacionadas con el sentido elegido.

Ambidiestro (1): Normalmente utilizar la mano malo se penaliza con un -3 a todas las tiradas. Los personajes ambidiestros sin embargo pueden utilizarla sin sufrir ningún penalizador.

Atractivo (2): El personaje es excepcionalmente sensual y atractivo recibiendo un bono de +3 a todas las tiradas sociales o de seducción en las cuales la apariencia física sea un punto importante a tener en cuenta.

Sentido del peligro (3): De alguna manera el personaje es capaz de percibir cuando algo malo le va a suceder. Normalmente el DJ hara una tirada en secreto de VOL con una dificultad entre 15 y 18. De ser superada el personaje estará alerta y no será cogido por sorpresa.

Escurridizo (2): El personaje es como una serpiente, rápido y difícil de alcanzar. Gana un +2 a su valor de Defensa

Sentido del combate (3): El personaje posee un sexto sentido para las situaciones de combate. Sabe que actura primero muchas veces es la mejor manera de salir vivo del fregado. Gana + 2 a todas las tiradas de Iniciativa.

Memoria Fotográfica (3): El personaje rara vez olvida una cara, un dato una calle o una conversación. Cuando lo desee tendrá derecho a una tirada de INT para ver si recuerda un detalle que anteriormente le pasara desapercibido.

Duro de matar (2): El personaje es un duro hueso de roer con una resistencia fuera de lo comun a los ataques. Ganas 10 puntos de Vida extra.

Visión Nocturna (2): El personaje es capaz de ver en oscuridad casi total.

Rango (2): El personaje pertenece a alguna organización o grupo (la policía, el ejército) y ostenta un rango medio entre sus miembros.

Contactos (2): Debido a sus actividades el personaje ha hecho amigos en un ámbito concreto y puede recurrir a ellos en un apuro.

Inmune (1): El físico del personaje le hace inmune a un veneno, enfermedad o toxina concretos.

DESVENTAJAS

Físico Extraño (2): El personaje sufre algun rasgo, malformación o extravagancia provocada que le hace llamar la atención y /o resultar desagradable. Sufre una penalización de -3 a todas las tiradas en las que el aspecto pudiera ser determinante. Cambiando de tercio podría provocarle una bonificación por ejemplo a Intimidar.

Deber (2): El personaje se debe a una persona u organización que puede requerir de su ayuda en cualquier momento. En caso de no acudir puede ser puesto en búsqueda por la organización en cuestión o ser despreciado por sus antiguos aliados/amigos.

Enemigo (2): El personaje se ha ganado en el pasado a una pequeña némesis. Alguien que dedicará su tiempo y sus recursos a vengarse o fastidiar al responsable de su afrenta. Las capacidades y recursos de este enemigo deben ser administradas con cautela por el DJ, debe tratarse de un enemigo recurrente pero derrotable.

Honesto (1): El personaje se siente impulsado a ir por la verdad por delante a no jugar sucio ni ser rastrero, lo cual puede acarrearle no pocos problemas.

Infame (3): El personaje goza de una fama terrible, risible u odiosa fundada o infundada pero que será tomada en cuenta por aquellos que se encuentren con el a la hora de tratarlo.

Paria (2): El personaje pertenece a una casta o grupo social o racial objeto del desprecio por parte de la sociedad preponderante. Eso le convertirá en un ciudadano de segunda clase en el mejor de los casos.

Primitivo (3): El personaje proviene de una sociedad primitiva que disfruta de un notable retraso tecnológico. El personaje sufre una penalización de -2 a todas las tiradas relacionadas con la tecnología moderna.

Senior (3): Los años han blanqueado las sienes del personaje convirtiéndolo en una persona mayor. No podrá tener ningun atributo físico por encima de 7.

Rudo (2): El personaje no se adapta a las convenciones sociales, es un maleducado o no es capaz de tratar de un modo respetuoso a los demás. Puede que coma como un cerdo, no cate el agua bajo ninguna circunstancia o tenga una enfermiza propensión a los

chistes verdes. En cualquier caso sufre un -3 a cualquier tirada social en la cual el DJ crea que su condición pueda influir negativamente.

Cobarde (2): En una situación de peligro el personaje tiene que esforzarse para no anteponer su seguridad a la de otros.

Obsesivo (1): Existe una persona, un objeto o un suceso que el personaje no logra quitarse de la cabeza y esta fijación le perturba de tal manera que afecta su vida cotidiana.

Adicto (2): El personaje está enganchado, puede ser a una droga, al juego o al peligro.

EXPERIENCIA.

Antes o después querrás mejorar tus niveles de Habilidades y Características, pero ¿cómo hacerlo?.

El DJ recompensará con Puntos de Experiencia a los jugadores al final de cada sesión de juego (o cuando lo estime conveniente). Los jugadores podrán emplear estos puntos para mejorar sus Habilidades, elegir nuevas, adquirir equipo o si el DJ lo permite mejorar sus Características (o adquirir o mejorar Poderes si en tu campaña se usan).

El DJ otorgará los PX por representar bien al personaje y jugar bien. Aquí recogemos algunas sugerencias:

▲ Por representar bien al personaje, ser inventivo... 1-2 PX.

▲ Por resolver un misterio u otro tipo de acciones importantes, 1 PX.

▲ Por resolver la aventura con éxito, de 2 a 3 PX.

▲ Puntos base por desarrollar el escenario, de 1 a 2 PX.

USO DE LA EXPERIENCIA

Bien, el DJ te ha dado una buena cantidad de PX como premio de experiencia, ¿pero cómo usarlos?

Para adquirir nuevas Habilidades, el coste será **1 PX por cada nivel de la nueva Habilidad o mejora**. Así, si tienes una Habilidad a 3 y quieres subirla a 4, debes pagar (1 PX x nivel = 1x4) 4 PX.

Si lo que deseas es mejorar Características, el cálculo para pasar de un nivel al siguiente se hará de la misma forma, con la diferencia de que cada nivel cuesta 5 PX. De esta forma, subir REF de 5 a 6 costaría (5PX x nivel = 5x6) 30 PX.



O.S.

CAPÍTULO 9 COMBATE PATEAR CLAVAR 4 DISPARAR

A veces no podemos (o no queremos) resolver las cosas dialogando. Cuando los PJs se meten en una pelea, se pasa a medir el tiempo en Turnos de Combate. Un Turno representa 3 segundos de "tiempo de juego". Cada PJ puede intentar una Acción cada Turno. Después de que hayan actuado todos los personajes (tanto los PJs como sus adversarios) el Turno acaba y comienza uno nuevo.

Para decidir el orden de actuación al inicio de cada Turno todos los jugadores tiran 2D10 y suman al resultado el valor de Iniciativa de su personaje (el DJ tira por todos los personajes no jugadores, como los antagonistas o los "extras" presentes o involucrados en la pelea). El personaje con el total más alto va primero. Si dos personajes obtienen el mismo valor ese Turno, el que tenga el atributo más alto de REF va primero. Si siguen estando empatados, actúan a la vez.

ACCIONES

Cada personaje puede realizar una acción por Turno. Las acciones que puede realizar son:

ACCIONES OFENSIVAS

Ataque: Para que tu PJ lleve a cabo cualquier tipo de ataque (golpear, disparar un arma, atacar con la espada, etc). Tira 2D10+ REF + Habilidad de Combate. Si el total es igual o mayor que la Defensa del objetivo, el ataque impacta y produce Daño, luego veremos en que cantidad.

**2D10+ REF + Habilidad de Combate
Vs. Defensa del blanco**

Agarrar: Si tu PJ intenta agarrar a una persona o un objeto; la tirada de Combate tiene un modificador de -2, y tu Defensa de ese Turno se reduce dos puntos (-2).

Lanzar: Al intentar lanzar a una persona o un

objeto (-4 a la tirada de habilidad si el objeto no está equilibrado para ser lanzado).

ATAQUES ESPECIALES

Carga: Esto es, realizar un ataque en carrera lo cual te proporciona un **+1 a la tirada de daño por cada tres metros** recorridos aunque sufres un -2 a REF.

Ataque Desesperado: Esto sucede cuando decides que tu PJ realice un único ataque apostando el todo por el todo. Sufres un **-3 a REF pero consigues 2D6** extra a la tirada de daño.

Apuntar: Permite aumentar las probabilidades de acertar a un blanco con un arma de proyectiles. Cada fase que se pase apuntando proporciona un **+1 a la tirada de ataque con un máximo de +3**. Apuntar implica mantener una posición estática, sin moverse, y con un ángulo de tiro claro.

ATAQUES MULTIPLES

Puedes decidir que tu PJ realice tantos ataques como te permita la cadencia del arma que empuñe, sólo debes tener en cuenta la penalización de **-3 por cada acción sucesiva**. Así puedes hacer dos disparos a -3, tres a -6...

En lo referente a los ataques cuerpo a cuerpo no se aplica la restricción de la cadencia, así que, mientras puedas seguir tirando, podrás seguir golpeando.

FUEGO AUTOMATICO

El fuego automático es una variedad de disparo que pueden realizar algunas armas y que viene indicada por su cadencia, en dados. El jugador puede disparar tantos dados en un asalto como desee, hasta el máximo. Para reflejar la dificultad de esta acción, el primer dado concede un bonificador de **+2, el segundo +0, el tercero -2, el cuarto -4** y así sucesivamente. Esto refleja cómo la ráfaga hace más fácil alcanzar el blanco, pero usada en exceso vuelve el arma incontrolable por el retroceso. Se realiza una única tirada, si el disparo acierta el objetivo, se lanzan los dados y se comprueba cuántos impactos recibe. Algunas armas poseen un modo de disparo llamado "ráfaga de 3 disparos". En este modo el PJ dispara **1D3** balas, **ganando un +3 a la tirada**.

FUEGO DE COBERTURA

El fuego de cobertura es similar al automático, con la diferencia de que el tirador intenta cubrir una zona en vez de alcanzar a un objetivo. La ventaja de este tipo de fuego es que permite "barrer" un espacio determinado y alcanzar a todos aquellos que lo crucen en ese asalto, lo que les obligará a mantener la cabeza agachada.

El jugador debe declarar el espacio en metros que desea cubrir, y el número de dados que disparará a esa zona, hasta el máximo de la cadencia del arma. Cuando un enemigo entre en la "zona de fuego" el PJ realizará una tirada de ataque estándar, con la diferencia de que después del primer dado sufrirá un penalizador de -2, acumulativo por cada dado adicional. Esto refleja que el fuego de cobertura no es un tiro apuntado. Si la tirada tiene éxito, el blanco recibirá tantos impactos como el número de dados dividido entre los metros que cubría el fuego de cobertura.

Es decir, si dispara 3D6 a un área de 3 metros, recibirá 1D6 impactos (3D6 / 3), y la tirada deberá hacerse con un -4.

ACCIONES DEFENSIVAS

Bloquear: El PJ intenta detener un ataque cuerpo a cuerpo. El número de dificultad es igual al total de la tirada de habilidad del atacante (**REF + Combate + 2D10**). Si un personaje decide realizar un Bloqueo, el jugador puede tirar para bloquear un ataque cuerpo a cuerpo cualquiera (desarmado o no) hasta que le toque hacer su próxima acción. Al principio de cada asalto debes declarar cuantas paradas vas a realizar, sufriendo una penalización igual a la propia del ataque múltiple, de lo contrario sólo podrás realizar una parada.

Esquivar: Añade **+3 a la Defensa** de tu PJ; a cambio pierdes la oportunidad de atacar este Turno, es decir mientras disfrutas de la bonificación.

ACCIONES DE MOVIMIENTO

Mover: El personaje se mueve hasta la puntuación de **Movimiento en metros**, y además puedes realizar otra acción que no sea de movimiento.

Correr: El personaje se mueve hasta el **Movimiento x 2** de tu PJ, en metros.

Esprintar: Como en el caso anterior, pero el personaje se mueve hasta **Movimiento x 3**, en metros; el valor de Defensa pasa a ser 10 (es decir, no puedes añadir el atributo de Cuerpo a la puntuación de Defensa).

Cambiar de Postura: Tu personaje puede realizar un cambio y pasar de estar tumbado a estar de rodillas, de rodillas a levantarse, etc, además de realizar otra acción que no sea de movimiento.

OTRAS ACCIONES

Otra acción: Cualquier otra acción individual que el DJ permita hacer a tu personaje.

Guardar la Acción: Tu personaje espera para actuar y puede realizar la acción en cualquier número de iniciativa por debajo del que haya tirado. Si el PJ que guarda la acción quiere actuar antes que otro personaje en el mismo número de iniciativa, el jugador debe tirar 2D10 + REF. Si la suma es mayor que REF + 10 del otro personaje, el PJ puede actuar antes. Si no, actuará tras haberlo hecho el otro personaje.

MODIFICADORES AL ATAQUE

Tamaño del objetivo	Modificador
Colosal, 32m o más	+12
Gigantesco, 16m o más	+6
Muy grande 8 m o más	+4
Grande, 4m o más	+2
Medio, 2m	0
Pequeño, 1m o menos	-2
Muy Pequeño, 1/2 m o menos	-4
Minúsculo, 1/4m o menos)	-6

Visibilidad del objetivo	Modificador
Oscuridad o niebla completa	-5
Oscuridad o niebla parcial	-3
Oscuridad o niebla menor	-1

Cobertura del objetivo	Modificador
Medio cuerpo a la vista	-1
Cabeza y hombros a la vista	-2
Cabeza visible	-3
Objetivo silueteado	+2

Elevación	Modificador
Objetivo mas alto que el atacante	+2
Objetivo mas bajo que el atacante o tumbado	+1

Apuntar	Modificador
Apuntar	+2 por turno (+6 max)
Apoyado, trípode etc	+2

Miscelánea	Modificador
Ataque por sorpresa	-5
Arma improvisada	-2

Objetivo en movimiento	Modificador
3-4 m/turno (caminando)	-1
5-8 m/turno (trotando)	-2
9-16 m/turno (corriendo)	-4
17-32 m/turno (sprintando)	-6
33-64 m/turno (en bicicleta)	-8
65-128 m/turno (tren)	-10
129-256 m/turno (pequeño avion, helicoptero)	-12
257-512 m/turno (coche de carreras)	-14
513-1024m (1km) /turno (jet)	-16

Distancia	Modificador
1 metro 0	0
2-3 metros	-1
4-5 metros	-2
6-15 metros	-3
16-25 metros	-4
26-35 metros	-5
36-50 metros	-6
51-100 metros	-7
101-150 metros	-8
151-200 metros	-9
201-300 metros	-10
301-400 metros	-11
401-600 metros	-12
601-800 metros	-13
801-1,000 metros	-14

HACIENDO DAÑO

Cuando un PJ realiza un ataque cuerpo a cuerpo el daño que realiza depende en gran medida de sus capacidades físicas. Si el personaje utiliza un arma de melé su valor de FUE se sumará al del daño del arma. El total de la tirada de dados es la cantidad de daño que causa el ataque.

BONO DE DAÑO POR TIRADA DE HABILIDAD

El daño realizado también depende de lo acertado del ataque. Por cada 5 puntos que la tirada supere el Número de Dificultad, se sumará +1d6 al daño. El arma nunca puede duplicar su daño básico, incluido el bono.

RECIBIENDO DAÑO

Cuando un PJ recibe un ataque, puede restar su Resistencia a los puntos de daño de los ataques recibidos. El daño restante se resta a los puntos de Vida del personaje.

Si el PJ se queda sin puntos de Vida, estará fuera de combate o muerto (el DJ lo decidirá según el tipo de ataque que causó el daño u otras circunstancias). Normalmente aguantará desangrandose hasta su valor de Salud en negativos. Llegado a ese punto estará irremediabilmente muerto.

LOCALIZACIÓN DE DAÑO

Llegará el momento en el que un personaje sea alcanzado por un ataque, entonces deberás hacer una tirada de **2D10 en la tabla de localización** para ver que parte de su anatomía ha sido dañada. También puedes hacer disparos apuntados a la zona deseada

DAÑO NO LETAL

Golpear con la parte plana de la espada, dejar inconsciente de un garrotazo o aturdir con una pistola sónica. Todos estos tipos de acciones tienen una cosa en común: provocan daño no letal. No todas las armas están capacitadas para ello, sólo las armas de combate cuerpo

Tirada	Localizacion	Efecto	Penalizador
20	Cabeza	x 2	-5
19	Cuello	x 1,5	-6
18-16	Brazo I.	x 0,5	-3
16-14	Brazo D.	x 0,5	-2
13-12	Pecho	x 1	-1
11-10	Abdomen	x 1	-2
9-6	Pierna I.	x 0,5	-2
5-2	Pierna D.	x 0,5	-2

sufriendo el penalizador correspondiente. Según la parte alcanzada el daño realizado se ve modificado por un multiplicador. Cuando una localización reciba tanto daño como la característica de **SAL x2 quedará inutilizada**, necesitando cirugía de reconstrucción, implantes y quizá alguna plegaria.

GRAVEDAD DEL DAÑO

Herido Leve: El PJ está en este estado cuando ha perdido puntos de daño en una cantidad igual a SAL x2. Todas las tiradas sufren un penalizador de -1.

Herido Grave: El PJ ha perdido puntos de daño en una cantidad igual a SAL x3. Todas las tiradas sufren un penalizador de -3.

Herido Crítico: El PJ está al borde de la muerte habiendo perdido puntos de daño en una cantidad igual a SAL x4. Todas las tiradas sufren un penalizador de -6. Un personaje en estado crítico pierde un punto de mas por minuto hasta ser estabilizado. El PJ estará inconsciente.

a cuerpo con una parte roma o las armas de fuego diseñadas para ello (o que disparen munición especial) podrán hacerlo.

El daño no letal no se resta de los puntos de Vida del PJ sino que se toma **como un número de dificultad contra el que el jugador realizará una tirada de RES x2**. Si se supera el control no ocurrirá nada, si se falla por menos de 5 puntos, el PJ estará aturdido, con un -2 a todas sus tiradas durante 3 asaltos. Si se falla por 5 puntos o más, el personaje caerá inconsciente durante 1D6 asaltos o hasta que un compañero le reanime.

Una característica particular de este tipo de daño es que no se acumula entre asaltos, cada ataque se resuelve de forma independiente y no afecta al siguiente.

PUNTOS DE ACCION

Los Puntos de Acción (PA) sirven a los personajes para recibir bonos a cualquier tipo de tirada en momentos especialmente dramáticos o heroicos. Los PA deberían ser algo escaso y precioso y no se deberían utilizar a la ligera, los jugadores deberían esperar al momento justo para dar el todo por el todo y forzar la suerte de su lado.

Cada personaje empieza cada sesión con 1 PA aunque siempre puede ganar mas mediante heroicidades o interpretaciones especialmente reseñables. Siempre a discrección del DJ. Los personajes pueden guardar los PA de una sesión a otra en caso de que no los utilicen, pero nunca podrán acumular más de 3.

Se puede declarar que se usan PA después de haber fracasado en una tirada, pero siempre antes de que el DJ describa las consecuencias del error cometido.

QUÉ SE PUEDE CONSEGUIR CON LOS PA

Potenciar una habilidad: Por cada punto consigues un +5 a la tirada realizada.

Potenciar un Atributo: Por cada punto consigues un +1 al un Atributo o un +5 a un Atributo derivado.

Reducir daño: Puedes reducir el daño recibido en un ataque hasta en 5 puntos.

Incrementar el daño: Puedes aumentar la letalidad de tu ataque sumando +5 a tu tirada de daño.

Por supuesto queda a la decisión del DJ la recompensa y recuperación de los PA consumidos por sus jugadores.



“NADA PERSONAL”

Podría ser la mejor sala de recreo del cúmulo pirata, pero apestaba como el garito más mugriento del peor subnivel de Kaddira. Era estrecho, oscuro y ni siquiera la bebida podía hacer olvidar que se trataba de un almacén decorado con paneles robados de algún crucero solar. Sólo los capitanes y los tripulantes veteranos tenían permiso para entrar, pero Dala no les envidió la suerte. El pellejudo vereliano le lanzó otra mirada, dio un trago a su alcohol barato mezclado con jugo y habló.

- Esto no es una estación de acogida, capitana. Si no quiere acatar las normas del cúmulo será mejor que saque su nave de aquí.

- El capitán Storm responde por mí - respondió ella. - No voy a hacer otro salto para irme de vacío.

- Storm hace tiempo que no es bienvenido aquí - intervino un hunk enfundado en una vieja gabardina militar con las insignias recosidas. Era evidente que había tomado unas copas de más, y las muescas de su machete no le daban un aire más tranquilizador.

- A pesar de todo... - siguió el vereliano esbozando una sonrisa - si tiene alguna mercancía interesante que quiere que tasemos, los negocios siempre van antes que unas meras disputas.

- Creo que será mejor que parta - replicó Dala -, agradezca a los capitanes su hospitalidad. Salió al pasillo mientras abría discretamente la funda de su pistola de agujas. Sus botas resonaron en la rejilla metálica y aguzó el oído para intentar descubrir si alguien la seguía. La nave estaba atracada en un intercambiador secundario demasiado lejano para su gusto... y ninguno de sus hombres había recibido autorización para acompañarla.

Al descender la última escalerilla, un sonoro chasquido le advirtió, tarde ya, de que alguien le apuntaba. Alzó las manos. El vereliano sonreía, rodeado de varios tripulantes armados.

- Entiéndalo, capitana. No es nada personal - dijo, con la misma mueca helada e irónica.

- Por supuesto.

Dala activó los detonadores escondidos en su muñeca y las cargas que había distribuido por los pasillos estallaron en rápida sucesión, lanzando a todos al suelo. Por azar o por suerte, la brecha en el casco del cúmulo se abrió con rapidez y amenazó con partirlo en dos, provocando sacudidas y bramidos metálicos de bestia herida. Aprovechando el caos corrió hasta la esclusa y se lanzó dentro. Para cuando los piratas empuñaron de nuevo sus armas, todo lo que alcanzaron a ver fue el brillo de sus motores alejándose a plena potencia. Tendido en suelo del muelle el cadáver del pellejudo se enfriaba con varios impactos de agujas en el pecho y los ojos abiertos por la sorpresa.

1.0

CAPÍTULO 10 NARRACIÓN GUÍA DEL DIRECTOR DE JUEGO

EL RETO DE DIRIGIR JUEGOS DE ROL

Se han dicho ya muchas cosas sobre cómo ser un buen director de juego o master y no es mi intención hacer un repaso exhaustivo de todas las técnicas o trucos que existen para ello, porque otros lo han hecho mejor antes que yo. Mi reflexión va más hacia el espíritu que considero que debe tener cualquiera que se pone detrás de una pantalla con la intención de hacer vivir a sus compañeros una aventura.

Un master es un cuentacuentos, un guía y un anfitrión. Es la persona que crea el hilo principal de la historia, el que pone voz a todos los secundarios, quien tira de los hilos para que todo ocurra. Nunca hay que perder de vista el por qué de todo esto: divertirse entre amigos. El director de juego atesora todo el poder sobre el mundo que ha creado, pero como contrapartida debe asumir la responsabilidad de entretener a todos, no sólo a sí mismo. La

historia surge de su imaginación pero en el momento en el que toca la mesa deja de ser suya para convertirse en patrimonio de todos. El grupo entero la hará crecer y evolucionar, transformándola probablemente en algo muy diferente.

Como máxima autoridad, el director de juego debe saber cuándo ceñirse a las reglas y cuándo ignorarlas, cuándo los jugadores necesitan un empujón y cuándo una reprimenda que les haga ver que las cosas que hacen tienen consecuencias. El master no es un enemigo, no compite contra el grupo ni escribe sus PNJs para demostrar que domina mejor el reglamento que los demás.

Un buen director de juego se hace con los años y la experiencia, pero la primera lección, que debe perdurar siempre, es que se trabaja con los jugadores, con ellos y para ellos. Porque en el fondo, él pertenece al grupo igual que los demás, y si ellos se divierten, él también lo hará.



EL PAPEL DEL JUGADOR

Y aunque ésta es la guía del director de juego, no puedo dejar de comentar también el otro extremo, el del jugador. Los que están al otro lado de la pantalla asumen la posición más cómoda, a priori: crean sus personajes, se sientan en la mesa y sólo deben esperar a que el master despliegue la historia ante ellos. Sin embargo, igual que hay mejores y peores maneras de dirigir, también hay mejores y peores formas de . ¿Qué se le puede pedir a un jugador? En primer lugar colaboración, atención, voluntad de interpretación y de inmersión en el ambiente, cualidades que a fin de cuentas hablan todas de lo mismo, implicación. No hay nada más satisfactorio que ver cómo incluso fuera de las escenas planteadas por la trama, los jugadores interactúan entre ellos sin salirse del papel, no como algo obligado, sino de forma totalmente inconsciente. El jugador que se toma en serio el mundo en el que vive su personaje, y al personaje mismo, es el que más ayuda a desarrollarlo y darle profundidad, lo que a la larga se traduce en una mejor experiencia para todos.

DIRIGIENDO CIENCIA FICCIÓN

La ciencia ficción es un género que puede tratarse de muchas maneras. Por una parte, como una variante del género fantástico con las pistolas láser y las naves sustituyendo a las espadas y los dragones (la space opera), por otra, como una especulación científica sobre nuestro futuro, más realista y cruda. Cualquiera de las dos vertientes pueden proporcionarnos horas y horas de diversión, pero a la larga será la segunda, la más "dura", la que sirva para marca la diferencia y nos dé la opción de crear tramas más profundas y con verdadero significado en la ambientación.

A la hora de tratar de ser realista en escribiendo sci-fi podemos encontrarnos con el primer inconveniente: la documentación. La acumulación de datos puede parecer tediosa, pero las mejores ideas surgen de una mente a la que alimentamos de forma constante con nuevo material para trabajar. Tampoco debemos obsesionarnos con la exactitud métrica, muchos escritores de ciencia ficción

hard eran (y son) expertos en campos científicos, pero la mayoría de los masters no. En realidad no importa que lo que se diga sea comprobable científicamente, sólo que sea coherente y creíble.

Tradicionalmente tanto en novelas como en películas de ciencia ficción se utilizan recursos como la generalización -usar una parte para describir el todo- cuando hablamos planetas o razas alienígenas: es habitual encontrarse con el "planeta helado", el "planeta desierto" o el "planeta jungla", la raza de "honorables guerreros" o los "pacíficos científicos". Aunque nuestra intención sea mantener el realismo, no debemos ignorar las ventajas que tiene este enfoque. En el fondo se trata de convertir esas criaturas o lugares nuevos en símbolos de sí mismos. Al hacer que funcionen en base a estereotipos y con una dinámica reconocible hacemos más fácil que el jugador se adapte a ellos y los integre dentro del conjunto. El límite, como siempre, es no abusar y tratar de encontrar un término medio. Los arquetipos ahorran trabajo pero el detalle da profundidad, amplía las posibilidades y marca la diferencia.

Para finalizar este punto, una pequeña reflexión sobre el tema que escribí no hace mucho:

"Creo que la mejor ciencia ficción tiene que aspirar a lo mismo que la mejor fantasía: trasladarnos a mundos muy alejados del nuestro y contarnos historias que se salgan de la rutina, nos emocionen, diviertan y sorprendan. La diferencia está en la forma de lograrlo: ninguna de las dos vertientes tiene límites, pero mientras que en la fantasía es la magia y la imaginación la que nos permite saltarnoslos, en la ciencia ficción es la tecnología, lo racional y la lógica. Puede parecer menos poderosa, pero a la larga cuenta con una ventaja, que es la sensación de posibilidad. Toda novela de ciencia ficción es una promesa de futuro, por muy distante que sea.

Mantener vivo ese "y si...", esa puerta abierta a lo que vendrá, es lo que un autor debe intentar. ¿Y si mañana descubrimos ruinas alienígenas en Titán? ¿Y si la sonda Voyager es recogida por una nave extraterrestre mas allá de nuestro sistema solar? A nivel más sencillo, se puede jugar con un único aspecto ¿y si dentro de 10 años los robots se vuelven electrodomésticos de uso común?

Intentar encontrar respuestas verosímiles a los elementos de nuestro futuro -robots, naves espaciales, alienígenas- es nuestro mejor recurso para ofrecerle un mínimo de profundidad al lector. Arthur C. Clarke decía que cualquier tecnología suficientemente avanzada es indistinguible de la magia, y eso es de lo que debemos huir. Si preferimos optar por tecnología cuasi-mágica para ahorrar una mínima explicación, es mejor que nos quedemos con los dragones y las bolas de fuego. No se trata de ser científicos, sólo de documentarnos y convertir lo que ahora son meros proyectos o teorías en fuentes de inspiración. El público no quiere detalles, pero a la larga quiere algo más que escenarios de cartón y tecnojeria."

EL ESPÍRITU DE BARAKA

El universo de Baraka nació para intentar cubrir una necesidad personal, la de una ambientación de ciencia ficción que se saliese de lo habitual, que no remitiese a Star Wars, Star Trek o cualquier otra gran saga, cinematográfica o literaria. Baraka es un intento de alejarse de la space opera y de proporcionar a masters y jugadores un futuro verosímil, un "campo libre" para crear sus historias, o lo que últimamente ha venido a llamarse un "sandbox":

"Sandbox, traducido literalmente "caja de arena" es la palabra que se usa en el desarrollo de videojuegos para describir aquellos que ofrecen al jugador un entorno libre que explorar, sin pautas predefinidas ni tramas obligatorias que seguir. (...)

Aplicado a los juegos de rol, una ambientación "sandbox" sería aquella que no encarrile a los jugadores en una dirección y no tenga metatramas restrictivas que condicionen el tipo de relación que van a tener con el mundo. En definitiva, se trata de aquellas que fomentan el juego no lineal, frente a las que esperan unas reacciones determinadas de los personajes."

¿Cuál es entonces la diferencia? Mientras en otras ambientaciones el espacio y las razas alienígenas son simplemente un telón de fondo sobre el que la humanidad -y por extensión los protagonistas- se mueve, en Baraka son una realidad móvil y cambiante en la que todos están inmersos. La clave será tratar de encontrar su sitio como uno más en ese uni-

verso en el que por primera vez el espacio parece realmente infinito y extrañas criaturas inteligentes nos hablan de tú a tú.

En Baraka no hay malvados emperadores, federaciones intergalácticas o caballeros peleando con espadas de luz. El enfoque es más realista, pero eso no quiere decir que haya menos oportunidades de vivir la emoción de la exploración, el descubrimiento y la aventura. Los jugadores, si lo desean, encontrarán intrigas, secretos, amigos y enemigos, pisarán antes que nadie planetas lejanos y protagonizarán historias épicas.

POSIBILIDADES DE AVENTURA

Soldados de alquiler

"- Ese tío puede no ser el más legal de todo el Nexo... en realidad probablemente sea el que tiene el alma más negra. Pero paga bien."

Guardaespaldas, matones, carne de cañón, soldados en guerras entre corporaciones que valoran más su equipo electrónico que a la gente que lo usa. Para aquellos dispuestos a empuñar un arma siempre hay trabajo, sea "pacificando" colonias mineras, escoltando a peces gordos o realizando incursiones de búsqueda y destrucción.

Traficantes de información

"- Y cuando la droga hizo efecto me hice con su chip de datos. No creerías dónde lo llevaba implantado."

Robar datos puede ser algo tan limpio como pinchar una terminal de holored y sentarse esperar... o asaltar un edificio en caída libre y superar a los drones de seguridad para entrar en su cámara estanca antes de que se disparen las alarmas. Siempre hay gente dispuesta a comprar información financiera secreta o a pagar para que alguien borre determinados archivos sensibles. Localizar el origen de una brecha de seguridad también es otra tarea habitual.

Diplomacia extraterrestre

"- Creo que no lo entiende, señor Ballantine. A un cristalino no se le puede sobornar, ni chantajear, ni amenazar. Para

ellos el miedo, el remordimiento o las dudas son sólo desajustes químicos que se dan en sistemas nerviosos inferiores."

Escotar naves recién llegadas al Nexo o asistir como interlocutores en negociaciones entre facciones alienígenas puede parecer mera burocracia, pero con tantos intereses enfrentados y facciones en la sombra, las cosas pueden torcerse con facilidad. Engañar, manipular y espiar para lograr una ventaja táctica, desbaratar planes encubiertos de desprestigio, frustrar intentos de secuestro o incluso asesinato: en el juego de la política no todo es sentarse frente a una aburrida mesa de despacho.

Exploración planetaria

"- Tripulación, ese ruido ha sido el último grito agónico de nuestro motor de salto. Descenderemos al planeta para hacer reparaciones, quiero el perímetro asegurado en cuanto toquemos tierra y el grupo de exploración listo para ir en busca de esa maldita baliza."

El número de planetas por descubrir es casi infinito, algunos son adecuados para la terraformación, otros sólo valen su peso en mineral, y las compañías tienen que mandar a alguien para descubrirlo. Lunas inhóspitas, continentes sin mapear y naves de segunda clase con brechas en el casco será lo rutinario. Con suerte puede que alguien dé una patada, descubra los restos de una antigua civilización y os hagáis ricos... o despertéis algo que estaba mejor dormido.

Recuperación de pecios espaciales

*"- No parece haber daños estructurales serios ni fugas, todo bien desde aquí. Daremos otra vuelta para ver si descubrimos por qué abandonaron la nave. Ups.
- ¿Ups?
- Hay algo pegado en el casco.
- ¿Algo como qué?
- Algo MUY feo."*

El espacio es un océano oscuro e insondable, y como tal, de vez en cuando es traicionero y provoca naufragios. Naves a la deriva, abandonadas por fallos en los motores, ataques pirata, enfermedad o sin causa aparente, que a pesar de todo son valiosas por su carga o

simplemente para ser vendidas como metal al peso. La ley no escrita dice que aquello que flota en el vacío es del que lo encuentra. Abordar estos "barcos fantasma" es arriesgado -lo que se esconde en los pasillos puede no ser amistoso- pero muy provechoso, sea como agente libre o por encargo de los antiguos dueños. Quién sabe qué secretos saldrán a la luz al abrir las escotillas.

Cacería de bichos

"- Si alguien tiene dudas y quiere quedarse en casa con su mamáita, ¡que lo diga ahora! ¿Nadie? ¡Muy bien señoritas, quiero los rifles escupiendo metal en cuanto esas cosas asomen su fea cara! ¡Vamos vamos vamos!"

Uno puede acabar en el frente por muchos motivos: voluntariamente, enrolado como soldado profesional, o cumpliendo condena en los pelotones de castigo. Incluso hay irregulares que se apuntan por la emoción de estar lejos de casa combatiendo con formas de vida nunca vistas. Las especies inteligentes del Nexo han declarado una guerra no oficial a cualquiera que se interponga en sus rutas de comercio, sus colonias o su maquinaria de ingeniería planetaria. Por desgracia las criaturas de ahí fuera no parecen asustadas.

Ratas de los bajos fondos

"- Claro que puedo localizar a esa amiga suya, en menos de lo que se tarda en asar una larva tykh. Supongo que preferirá que sea discreto, a fin de cuentas ¿qué puede querer un ejecutivo tan elegante de una IA renegada? Una propina por esa molestia adicional no vendría mal, ya me entiende, y algo para gastos."

Los barrios bajos de Kaddira no son un lugar que las razas mayores y los que aspiran a codearse con ellas visiten con gusto. Por eso hay un constante ir y venir de "agentes" o ratas, como se las llama coloquialmente, contrabandistas, investigadores, delincuentes, ojos y oídos para todos aquellos de arriba que no quieren mancharse las manos. Es una tarea en la que los contactos y la sangre fría juegan un papel importante, y lo que es mejor, sirve para escalar puestos: hay quien comienza como mensajero pasando un puñado de naag negro y termina dirigiendo su propia organización.

SEMILLAS DE CAMPAÑAS

La Conspiración Cristalina

Lenta e inexorablemente, los cristalinos han expandido sus dominios, extendiéndose por cientos de planetas del espacio profundo. Los astronavegantes de todas partes saben que se paga muy bien por las coordenadas de los sistemas que cumplan las condiciones adecuadas para su crecimiento. Hasta ahora nadie se ha preocupado por ello... pero una nave llega con informes preocupantes: una antigua colonia agrícola de la periferia ha sido invadida por el cristal. La información no llega muy lejos, el piloto es acusado de contrabando y destinado a las minas del Cinturón de Asteroides, la tripulación desaparece en la burocracia del Nexo. El informe se desestima como infundado. El pariente del uno de los tripulantes intenta descubrir qué ha sido de él, pero tirar del hilo pero hay individuos en las altas esferas que no están interesados en que se interfiera en la labor de los cristales...

Dioses Olvidados

La llegada de la nave-colonia Baraka al Nexo estuvo llena de celebración, pero también de tristeza: muchos de los que viajaban en tubos criogénicos no sobrevivieron al salto... o al menos eso pensaban todos. Hay quien sospecha que pudo tratarse de un sabotaje y encarga una investigación, que destapa algo más siniestro de lo esperado, un secreto que conecta a una de las razas mayores del Nexo con la Tierra, hace miles de años. ¿Trataba alguien de cubrir sus huellas matando a miles de personas indefensas? ¿Quizá alguno de los criogenizados sabía algo y el resto sólo fueron una cortina de humo?

La Mente Sintética

El número de IAs liberadas del Nexo desciende de forma regular sin explicación. Nadie sabe qué ocurre con ellas o a dónde van. Hay rumores que hablan de un enorme planeta mecánico, la Mente Sintética, que acoge a los exiliados y les instruye en el Camino de la Máquina. Al mismo tiempo, una tecnología extraña empieza a aparecer de forma clandestina, dotando a naves y armas de una potencia nunca vista: la tecnología negra. ¿Tiene alguna relación o es simple casualidad? ¿Hay una revuelta en marcha desde el mismo corazón electrónico del Nexo?

Memorias del Sol Negro

El proyecto de construcción de un agujero de gusano estable, que sirva como punto de partida a una red de transporte rápida por la galaxia, lleva décadas detenido. El veto de varias de las razas mayores -en especial los cristalinos- ha impedido que un conglomerado de compañías lo lleve a cabo... hasta ahora. El resultado favorable de la votación ha desconcertado a todo el Nexo y más aún que sea una nueva corporación la que prometa realizar la mastodóntica obra de ingeniería en solitario y más rápido que nadie. Un artefacto llamado el Sol Negro parece ser la llave que ha abierto todas las puertas, pero hay demasiadas preguntas en el aire ¿qué es? ¿De dónde ha venido? ¿Se quedarán los adversarios del proyecto de brazos cruzados?

“LA CÁPSULA”

La cápsula flotaba en el vacío, inerte y anónima, y habría sido fácil que la estrella más cercana se la tragara, o simplemente que se perdiese en la negrura. Sin embargo el azar, o quizá alguna otra fuerza, quiso que ese no fuera el caso. El paso de un grupo de naves seminales había marcado el espacio con un surco gravitatorio y mi trabajo, como siempre, era asegurarme de que ninguno de los mercantes de aquella ruta cayese en aquel valle de perturbaciones o en la inevitable estela de basura espacial. Allí, brillando, helada, encontré la cápsula.

Lanzarse a la piscina, así llamaba a las salidas espaciales Lloyd, mi antiguo compañero. “Hora del chapuzón”, le oía decir por el intercom, con tono alegre y la música de su tierra sonando de fondo. El trabajo en aquel sector siempre había sido peligroso, así que procurábamos reducir la actividad extravehicular al mínimo. Si teníamos que salir uno de los dos se quedaba en la ventana de observación, atento a cualquier imprevisto, con el gatillo de las pinzas telescópicas a punto. Hay que ser muy hábil para atrapar a alguien que pierde el control en gravedad cero, pero yo confiaba en él, y él en mí. Cuando nos golpeó la lluvia de micrometeoritos yo estaba lejos, al final del cable magnético, cazando muestras de mineral. La nube de fragmentos machacó el casco y fue la cabina del piloto, con él dentro, la que se llevó la peor parte. Con el traje roto y el aire escapando más rápido de lo que la pistola de espuma epoxy le permitía parchear, el tono de voz de Lloyd siguió siendo el mismo. Sellando las brechas y silbando una melodía en la radio, tranquilizándome a mí hasta el último momento. Así es como dejó de haber alguien al otro lado de los monitores, y yo empecé a patrullar solo, comer solo y salir al espacio con la única compañía de la IA de la nave graznando advertencias de seguridad en los auriculares del casco.

Aquel día la deformación del espacio tiraba de mí como el oleaje de un tsunami. Para cualquiera que me observase desde la distancia mi silueta sería la de una mosca atrapada en un estanque agitado. Un niño caprichoso y con la cara llena de granos había lanzado una piedra con demasiada fuerza y yo sufría las consecuencias. Surfeé la onda todo lo que pude disparando salvas con los retrocohetes y alcancé la cápsula, redondeada y alargada como una pieza de mobiliario de diseño. Esperaba que estuviese vacía, o con los esqueletos resacos de tripulantes perdidos hace cientos de años. Quizá al despresurizarla saliesen volando chips de créditos, cristales de datos, monedas y piedras preciosas, no sería la primera vez. Me equivoqué.

La chica estaba acurrucada, hecha un ovillo en el centro de un montón de mantas, como en el nido de un pájaro. Su pelo era de un color que nunca había visto antes, un gris metálico claro, largo y liso. No era humana. Parecía dormir, tan serena como si hubiese cerrado los ojos tan solo unos segundos antes. No sé cuánto tiempo estuve mirándola. Recuerdo que arrastré la cápsula hasta la bodega de carga, cerré las compuertas y activé la gravedad simulada. Durante un par de minutos no me atreví a acercarme.

La cápsula parecía extrañamente tibia al tacto y no tenía mandos de apertura de ninguna clase, tan solo la claraboya elíptica por la que la veía a ella. Tras una frustrante media hora me senté al lado maldiciendo. Ni sensores palmares, ni receptores electrónicos, ni muescas donde hacer palanca, nada. Apoyé la cabeza entre mis manos y susurré “ábrete, ábrete, ábrete”. Al instante, un chasquido sonó a mi espalda, haciendo que me levantara de un salto. La cápsula empezó a desplegarse en varias secciones, como una flor blanca metálica abriéndose entre siseos de aire a presión. Al principio la chica siguió tumbada, ajena al ruido. Luego, despacio, se irguió y me miró con unos ojos grandes y curiosos, el rostro anguloso y delicado, su piel tan pálida que parecía translúcida. Se giró hasta quedar sentada, con las piernas colgando, descalza. No tenía dedos como un humano. Abrió los labios y dudó unos segundos antes de hablar.

- Lloyd quiere que sepas que no fue culpa tuya - dijo despacio, con una voz grave pero musical.

Me fallaron las piernas y caí. Sentado en el suelo la miré, con el nudo en mi garganta impidiéndome casi respirar. Ella se inclinó hacia mí y alargó su mano como si fuera a tocar mi frente, consolándome, y siguió hablando.

*- Él dijo que... esta vez el chapuzón nos llevará más lejos.
Y que ya nunca estarás solo.*



N.1

APÉNDICE I

BESTIARIO

XENOMORFOS PELIGROSOS

La Plaga

No se trata de una criatura sino de una enfermedad que se extiende por los planetas de la periferia a gran velocidad y ya ha causado la pérdida de varias estaciones de terraformación. Poco se sabe de ella, tan solo que deforma, provoca delirios y ataques violentos a los que la sufren. Afecta a todos sin distinción de raza, a excepción de los cristalinos, que parecen inmunes debido seguramente a su peculiar morfología. Tras la fase agresividad inicial, los infectados caen en un profundo letargo del que de momento no hay constancia que vuelvan a salir. Hay quien ve un patrón lógico en la expansión de los focos infecciosos por la galaxia pero de momento no se ha realizado ningún estudio serio sobre su progresión, ni mucho menos sobre una posible cura.

Gusano Eléctrico

Habitante habitual de las zonas desérticas, el gusano es de un color amarillo apagado que se confunde con la arena. Mide un metro y medio de longitud, con el grosor de un brazo humano y en cada extremo una boca con afilados dientes triangulares. Se desplaza con movimientos rítmicos de su estructura anillada y detecta la presencia de caza gracias a los pelos microscópicos de su piel. El gusano eléctrico posee una glándula acumuladora capaz de dar una descarga que aturdirá incluso a las bestias de mayor tamaño, para proceder luego a atacarlas y desangrarlas.

▲ Características

FUE: 7 REF: 8 SAL: 6 PRE: - INT: 3

VOL: 10 POD: -

VID: 38 MOV: 15 DEF: 18 RES: 9 INI: 6

Habilidades: Acechar 6, Advertir 7, Combate de melé 8
Ataques: Mordisco (2D6); Descarga Eléctrica (3D6, Aturdimiento, Alcance 10m)
Armadura: 5

Serpenteador de Pantano

Esta criatura tiene un cuerpo plano y alargado recubierto de piel gruesa, gris y pegajosa. De su morro surgen una docena de tentáculos de varios metros de longitud, que normalmente mantiene replegados. El serpenteador es acuático, moviéndose por las aguas bajas de los pantanos impulsándose con su potente cola y acechando a cualquiera que se acerque a la orilla. Al menor descuido lanzará sus tentáculos e intentará arrastrar bajo la superficie a su presa, para ahogarla, a la vez que segrega un ácido a través de ellos que disuelve la carne.

▲ Características

FUE: 9 REF: 7 SAL: 12 PRE: - INT: 5
VOL: 8 POD: -
VID: 52 MOV: 19 (Acuático) DEF: 17
RES: 9 INI: 6
Habilidades: Acechar 7, Advertir 8, Combate de melé 7
Ataques: Tentáculos (3D6 + 1D6 Ácido x3 turnos)
Armadura: 12

Garra Navaja

Imponente mezcla de felino y simio, la garra navaja recuerda a un gorila de pelo pardo o verde apagado con una enorme cabeza triangular de hocico chato sobre sus recios hombros. Vive en entornos selváticos, confundiendo con la vegetación y moviéndose de forma más sigilosa de lo que su tamaño (1.5 metros hasta el lomo) haría suponer. Sus fuertes garras retráctiles, capaces de cortar el metal, son las que le han valido el nombre, aunque lo que más temen los exploradores es su astuta inteligencia, que le permite usar herramientas de forma limitada.

▲ Características

FUE: 10 REF: 12 SAL: 9 PRE: - INT: 7
VOL: 6 POD: -
VID: 39 MOV: 22 DEF: 22 RES: 8 INI: 10
Habilidades: Acechar 9, Advertir 7, Combate de melé 9
Ataques: Garras (4D6)
Armadura: 7

Zángano Prenjak

Se trata de un insecto del tamaño de un perro mediano, cubierto por una fuerte coraza de quitina segmentada de color rojo brillante y armado con unas mandíbulas potentes y afiladas. Los zánganos se mueven en grupos de 20 a 50 individuos y suponen una amenaza real para cualquier ser vivo del territorio en el que se encuentren, ya que su única obsesión, a la que se dedican sin importarles su propia seguridad, es la acumulación de comida para llevar a su nido subterráneo. Cuando es detectada una presa, el ataque se produce de forma rápida y brutal, y la zona queda arrasada en pocos minutos.

▲ Características

FUE: 5 REF: 8 SAL: 5 PRE: - INT: 1 VOL: 10
POD: -
VID: 25 MOV: 13 DEF: 18 RES: 8 INI: 5
Habilidades: Acechar 5, Advertir 6, Combate de melé 7
Ataques: Mordisco (2D6)
Armadura: 10

Dromo

La colonización de los planetas exteriores no sería posible sin estas enormes criaturas, aunque pocos saben que sus comienzos fueron mucho más modestos. Los dromos originales, unas pequeñas y resistentes criaturas que poblaban el planeta Dineh no pasaron desapercibidas para los ingenieros genéticos de las corporaciones, que buscaban desde hacía tiempo una base sobre la que desarrollar un animal que pudiese cumplir a la vez las funciones de ganado y bestia de carga. No levantaban más de medio metro del suelo, y se desplazaban con paso lento pero firme usando sus seis patas terminadas en punta. Su cabeza redonda, replegable bajo la coraza ósea, estaba provista de dientes planos capaces de masticar cualquier tipo de materia orgánica, que sus cuerpos digerían sin problema. Su única desventaja, el tamaño, fue solventada rápidamente alterando sus genes de crecimiento, y se les adaptó para respirar casi cualquier tipo de atmósfera. Los dromos actuales tienen 3 metros de alzada y los colonos los usan tanto para tirar de contenedores como de montura. Su carne ha resultado un manjar exquisito en comparación con las algas procesadas, y se les pastorea en rebaños de cientos de individuos.

▲ Características

FUE: 15 REF: 6 SAL: 12 PRE: - INT: 4

VOL: 5 POD: -

VID: 46 MOV: 20 DEF: 16 RES: 10 INI: 10

Habilidades: Advertir 5, Combate de melé 4

Ataques: Embestida (4D6)

Armadura: 15

Yugal

Pocas experiencias hay tan emocionantes como cabalgar un yugal, y ninguna tan peligrosa. Los primeros colonos que se encontraron con estos agresivos mamíferos, de aspecto estilizado, cuello alargado y que se desplazaban a gran velocidad en manadas, procuraron ignorarlos. Su fibroso cuerpo no resultaba una presa interesante y su caza era una actividad arriesgada. Sin embargo, tras el exilio forzoso de varias colonias debido a tormentas solares, los yugal resultaron ser una alternativa como medio de transporte para los exploradores y los granjeros de las zonas aisladas. La doma es laboriosa y frustrante, ya que nada asegura que un ejemplar en apariencia perfectamente adiestrado no sucumba años más tarde a la llamada de la manada y huya de su cuadra. El yugal corre inclinado hacia el suelo, impulsándose con sus potentes patas traseras, equilibrándose con su potente cola y usando las extremidades delanteras, más cortas, como apoyo momentáneo, por lo que el jinete debe adoptar una postura pegada al lomo. Erguirse y disparar desde un yugal a la carrera a más de 100 km por hora es una maniobra reservada a los expertos.

▲ Características

FUE: 11 REF: 17 SAL: 8 PRE: - INT: 5

VOL: 7 POD: -

VID: 38 MOV: 27 DEF: 27 RES: 9 INI: 11

Habilidades: Advertir 7, Combate de melé 6

Ataques: Mordisco (2D6), Coletazo (3D6)

Armadura: 5

Behemot de la Luna de Rin

El Behemot es la más grande de una serie de criaturas anfibas que los mineros tienen la desgracia de toparse de cuando en cuando en sus labores de prospección. Con un cuerpo pálido y bulboso, morro córneo en forma de tenaza, 50 metros de altura y aproxima-

damente 70 de longitud, su presencia resulta aterradora, a pesar de que sobre tierra se desplaza lentamente arrastrando sus gruesas patas membranosas. Su habitat natural son los lagos de metano de la Luna de Rin, en los que nada con sorprendente soltura. Los ejemplares habituales no superan los 20 metros, lo que ha llevado a especular con la posibilidad de que el Behemot sea una excepcional -y única- mutación. Otro de los rasgos que hacen peligrosa a esta criatura, además de su tamaño, es su habilidad para cazar utilizando una descarga psíquica que aturde y puede llegar a matar al objetivo. Esta forma de ataque compensa su escasa velocidad entierra firme.

▲ Características

FUE: 80 REF: 8 (Acuático) 3 (Terrestre)

SAL: 60 PRE: - INT: 8 VOL: 10 POD: 5

VID: 200 MOV: 15 (Acuático) 5 (Terrestre) DEF: 13 RES: 45 INI: 3 Puntos de Poder: 75

Habilidades: Advertir 8, Combate de melé 3

Ataques: Mordisco (6D6), Descarga

Psíquica (Ver Capítulo 3. Poderes Psíquicos)

Armadura: 17

Enjambre de Sintéfagos

Los sintéfagos son criaturas voladoras del tamaño aproximado de una mano, con el cuerpo chato, alas membranosas y una boca triangular con tres hileras de dientes. No tienen órganos visuales y aparentemente se guían por un sofisticado sistema olfativo. Se desplazan en bandadas de unos 50 individuos y anidan en los recovecos de los edificios más altos que encuentren, sin hacer distinciones entre ciudades grandes y pequeñas, aunque son especialmente abundantes en Kaddira. Reciben su nombre de sus hábitos alimenticios: las glándulas de su boca segregan una sustancia que disuelve los polímeros expuestos y les permite digerirlos. Esto les permite corroer todo tipo de plásticos e incluso metales ligeros, abriendo grietas en las vigas de los rascacielos y poniendo en peligro la integridad estructural de las naves, por lo que son muy perseguidos

▲ Características

FUE: 2 REF: 7 SAL: 3 PRE: - INT: 2

VOL: 3 POD: -

VID: 15 MOV: 10 DEF: 17 RES: 3 INI: 5

Habilidades: Combate de melé 4
Ataques: Mordisco (1D6 + 1D6 Ácido x3
turnos)
Armadura: 0

Esfinge Farkasiana

El nombre le viene del porte señorial que adopta cuando está posada, aunque esta criatura tiene poco que ver con la bestia mitológica. Las esfinges miden 3 metros de alto, con una envergadura alar de hasta 12 metros, son solitarias y anidan siempre en acantilados o bosques con grandes extensiones de terreno abierto en las proximidades. Su morro está cubierto por dos placas óseas que se abren para comer, con un diseño de "máscara de protección" que muchos luchadores de peleas callejeras del Nexo han copiado. Varias de estas formaciones óseas, más ligeras y dispuestas en zonas estratégicas de su cuerpo a modo de "aletas", dan a las esfinges una tremenda capacidad de maniobra en el aire. Sin embargo su tamaño les dificulta despegar normalmente del suelo, por lo que prefieren dejarse caer desde gran altura y planear. Su maniobra de caza preferida es pasar a baja altura sobre el objetivo y golpearlo duramente con su recia cola, que termina en un apéndice romo, para aturdirlo. En la siguiente pasada el animal es atrapado entre sus garras y arrojado contra algún promontorio rocoso cercano, compartido con otras esfinges y que acumula huesos de antiguas presas.

▲ Características

FUE: 11 REF: 12 SAL: 7 PRE: - INT: 5
VOL: 5 POD: -
VID: 31 MOV: 21 DEF: 22 RES: 8 INI: 9
Habilidades: Acechar 5, Advertir 8, Combate de melé 6
Ataques: Garras (2D6), Coletazo (4D6)
Armadura: 5 (Cabeza 12)



N.º 2

APÉNDICE 2 PODERES MENTALES PSÍQUICOS 4 MUTANTES

El ser humano ha fantaseado desde tiempos inmemoriales con poseer capacidades mentales fuera de lo común. Telepatía, telequinesis, piroquinesis... toda una serie de habilidades extraordinarias que nos permiten alterar nuestro entorno con la mera potencia de nuestro pensamiento. Si se desea incluir estas habilidades en campaña, se agregará un nuevo atributo a los seis básicos: Poder, a partir de ahora POD. En un principio esta característica no puede tener un nivel por encima de 2, pero posteriormente se pueden invertir puntos de experiencia (PX) para mejorar ese valor. Pasar de nivel costará 5 PX por el grado actual de POD.

Para utilizar cualquier habilidad psíquica bastará con realizar una tirada de Voluntad + Poder + 2D10 debiendo superar el valor de dificultad de la habilidad psíquica en cuestión, sumándole a esta dificultad la Resistencia RES del objetivo. Con cada intento de utilización de una de estas habilidades deberás gastar Puntos de Poder, lo cual representa el esfuerzo físico que esta extenuante actividad conlleva. El número de

Puntos a invertir varía y viene dado según el tipo de habilidad psíquica. La reserva inicial de Puntos de Poder disponibles para tu personajes se calculan del siguiente modo (VOL+PODx5) y se recuperan a ritmo de (FUE+POD x HORA DE DESCANSO).

HABILIDADES PSÍQUICAS

▲ Afinidad Empática:

Sientes las emociones de otro ser o animal que esté dentro de tu campo de visión.

ND:15, PP:5.

Según tu tirada supere la dificultad por:

ND Sólo eres capaz de ver si sus emociones le hacen amigable, hostil o neutral.

ND+10 Lees sus emociones básicas.

ND+20 Lees sus emociones complejas y sus motivos ocultos.

ND+30 Comprendes hasta el matiz emocional mas sutil y sabes qué deberías hacer para cambiar la actitud del sujeto.

▲ Manipulación de la Memoria:

Puedes eliminar selectivamente partes de la memoria del objetivo. Si intentas manipular la memoria y fallas el resultado puede ir desde la confusión a la catatonia.

ND:18, PP:15.

Según tu tirada supere la dificultad por:

ND Los recuerdos eliminados se recuperan por sí solos en 1d6 meses.

ND+10 Lo perdido puede ser recuperado con terapia.

ND+20 Los recuerdos son destruidos permanentemente.

ND+30 Los recuerdos eliminados pueden ser sustituidos por otros a voluntad del psíquico.

▲ Lectura mental

Percibes los pensamientos de otro ser inteligente, desde lo más reciente y trivial a sus sueños, aspiraciones y miedos.

ND:20, PP:25.

Según tu tirada supere la dificultad por:

ND Tienes acceso a los pensamientos superficiales más recientes.

ND+10 Accedes a los pensamientos mas profundos de los últimos días.

ND+20 Exploras la memoria del objetivo y lees sus planes a largo plazo.

ND+30 Puedes sondear en el subconsciente y recuperar recuerdos del pasado.

▲ Voz Remota: Puedes enviar un mensaje corto a alguien conocido a larga distancia.

ND:15, PP:5.

▲ Sugestión hipnótica:

Puedes implantar una motivación emocional en alguien. Huye, disfruta, escóndete... Durante 24 horas el objetivo actuará en consecuencia, aunque puede liberarse de la sugestión mediante una tirada de VOL, el ND será la tirada del Psíquico.

ND:22, PP:20.

▲ Descarga Psíquica:

Permite aturdir mentalmente al objetivo. Este deberá hacer una tirada de VOL, el ND será la tirada del Psíquico. De fallarla quedará tendido inconsciente 1D6 asaltos. El rango máximo es de 20 metros. ND:17, PP:5.

▲ Lectura de Impronta de Objetos:

Percibes información sobre el antiguo dueño del objeto, dónde ha estado o una breve información de lo que ocurrió a su alrededor. Nunca hay información concreta, como nombres de personas o calles, y los datos se vuelven cada vez más vagos y confusos a medida que se retrocede en el tiempo. Este poder puede aplicarse con personas, pero la dificultad se incrementa.

ND:20, PP:12.

Según tu tirada supere la dificultad por:

ND Tienes acceso a detalles imprecisos sobre el último lugar en el que estuvo el objeto y quién lo tocó en los últimos días.

ND+10 Además de lo anterior, captas las emociones de esa persona y retazos de conversación.

ND+20 Puedes diferenciar varios lugares y personas que estuvieron alrededor del objeto varias semanas atrás.

ND+30 Obtienes una imagen bastante clara del dueño del objeto y puedes ubicar el lugar en el que más tiempo pasó en un mapa. Captas las emociones de todos los implicados.

▲ Telequinesis:

Eres capaz de mover objetos con el poder de tu mente, el tamaño del objeto y la fuerza del movimiento depende del éxito del intento.

ND:15, PP:10.

Según tu tirada supere la dificultad por:

ND Empujas un objeto del tamaño de una pelota de tenis rodando por una habitación. ND+10 Rompes una pantalla de holored contra la pared.

ND+20 Arrojas a una persona volando hasta el otro extremo de la calle.

ND+30 Haces saltar por los aires un coche de tamaño mediano.

▲ Control del Cuerpo:

La mente sobre la materia. El dominio que tienes sobre tus procesos físicos te permite resistir situaciones de privación o dolor que resultarían mortales para otros.

ND: 12, PP: 10.

Según tu tirada supere la dificultad por:

ND Sumas +1 a RES. No necesitas comer ni dormir durante la jornada.

ND +10 Sumas +2 a RES. Eres inmune al Aturdimiento.

ND+20 Sumas +3 a RES. Ignoras los penalizadores por heridas.

ND+30 Sumas +4 a RES. Puedes sobrevivir sin agua, comida y con una cantidad mínima de aire durante $1d3+1$ días.

天
地
人
和
萬
物
皆
有
其
道

2274

En el año 2153 de nuestra era, la primera nave colonia terrestre con impulsor Alcubierre/Van Den Broeck alcanzó sin pretenderlo los límites exteriores del Nexo, la encrucijada comercial más importante de la galaxia. Sobrecogidos por el alcance del descubrimiento, sus miles de tripulantes sopesaron las alternativas: regresar con la noticia a un planeta arrasado y dividido, o mirar hacia el futuro e integrarse en el crisol de razas que habitaba aquella franja del espacio.

NO HUBO DEMASIADAS DUDAS. A PARTIR DE ESE MOMENTO, LA UNC OCEANÍA FUE CONOCIDA SIMPLEMENTE COMO BARAKA...



SOCIEDAD DEL DADO CORNUDO

Editado por la Sociedad del Dado Cornudo bajo licencia Creative Commons CC by SA.
www.frankenrol.com/baraka baraka@frankenrol.com